

magisterská diplomová práce

# Mediální proměna obrazu

**Vypracovala: Bc. Lenka Kropáčová**

**Vedoucí práce: Doc. Miroslav Petříček, Dr.**

**Univerzita Karlova v Praze**

**Fakulta humanitních studií**

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Studijní obor: Elektronická kultura a sémiotika

akad. rok 2006/2007

Chtěla bych poděkovat panu doc. Petříčkovi a panu doc. Bystřickému za cenné rady a připomínky, které mi v průběhu psaní této práce poskytli.

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci vypracovala samostatně, s použitím uvedené literatury, a souhlasím s jejím eventuálním zveřejněním v tištěné nebo elektronické podobě.

V Praze, dne 12. 2. 2007

## Obsah:

<b>Úvod – problém statutu obrazu a vizuality</b>	1
<b>1. David Norman Rodowick: Identita pojmu obrazu a obraz v sémiotickém prostředí nových elektronických médií. Figurální</b>	3
Tradiční vymezení pojmu obrazu v estetických teoriích	4
Pojem figurálního	6
Využití pojmu figurálního	8
Vnímající subjekt a společenství v digitální kultuře figurálního	9
Diskurs. Michel Foucault: “vyjádření” a “viditelné”. Gilles Deleuze: <i>diagram</i>	12
Filmový obraz v době figurálního / době digitálních médií	17
<b>2. Hans Belting: Výzvy způsobu, jakým byl obraz pojednáván v rámci oboru dějin umění</b>	24
<b>3. Ernst Hans Gombrich: Obraz a význam obrazu, status obrazu jako objektu, zobrazení a divák</b>	28
Obraz jako specifický případ substitutu	28
Kód uměleckého obrazu	31
Iluzionistické zobrazení – změna funkce artefaktu	35
<b>4. David Summers: K pojmu konceptuálního zobrazení v dějinách umění</b>	41
Summersovy výhrady ke Gombrichovu pojednání obrazu	41
Obraz jako substitut s korelativním <i>subjunktivním prostorem</i>	42

<b>5. Vilém Flusser: Jak dešifrovat technické obrazy</b>	
47	
Role tradičního a technického obrazu v kulturních dějinách	47
Význam technického obrazu – příklad fotografie	
50	
Srovnání: Flusser – Gombrich: význam vědeckých obrazů	52
<i>Za filosofií fotografie</i> – proč je třeba kritické filosofie fotografie	
53	
Sociologické důsledky fungování technických obrazů	
55	
V. Flusser – způsob pojednání obrazu	
56	
<b>6. Digitální technické obrazy – Flusser, Rodowick</b>	58
<b>7. K fotografickému realismu jako charakteristice obrazu v západní tradici reprezentace</b>	
60	
Rodowick: fotografický realismus jako charakteristika digitálního obrazu	60
Bolter & Grusin: Fotorealismus a logika imediace	
61	
Craig Owens: Klasický systém zpodobení – typický dále i pro fotografii	
64	
<b>8. David Norman Rodowick: Digitální obrazy – ad simulakrum, napodobení, podobnost</b>	
66	
Michel Foucault: <i>napodobení a podobnost</i>	
67	
<b>Závěr – k významu obrazu v současných nových médiích</b>	72
Poznámky	
75	
Použitá literatura	
80	

## ► ÚVOD - PROBLÉM STATUTU OBRAZU A VIZUALITY

V současné době, v níž mají v komunikaci ve společnosti v mnoha aspektech důležitou roli digitální elektronická média, nejsou již v rámci vícero disciplín uplatnitelná tradiční kriteria a definice pro vysvětlování toho, co je chápáno pod pojmem OBRAZ. Jedná se především o pojmy a definice obrazu vyvinuté a rozpracované z podstatné části v době osvícenství v oboru estetické teorie, filosofie a později sémiologie. Rámcově jsou stávající pojmy a definice nevyhovující proto, že jsou podstatně založeny ve stanovení opozice mezi řečí či textem (pojmem textu) a obrazem (pojmem obrazu). Z této opozice je potom obraz vysvětlován. Bylo poukázáno k tomu, že se takové vysvětlování dělo / děje po způsobu časově se odvíjejícího, pojmového myšlení a v souvislosti s tím po způsobu vysvětlování jazyka a textu.

Dále byla tradičně v rámci estetických a filosofických teorií ve velké většině pojednání věnována pozornost obrazům uměleckým, tedy se základem ve specificky historickém pojmu umění a specifických teoriích o umění.

Současné obrazy a vyjádření, produkované digitálními technologiemi, mnohými svými charakteristikami popírají samotné principy takového vysvětlování v rámci výše zmíněných teoretických přístupů. Navíc je ovšem problematizován samotný koncept obrazu, ohraničení tohoto konceptu. Začasté není možno současná komunikační vyjádření považovat za "obraz" nebo "text"; fungují v nich různé elementy a vztahy mezi nimi.

Na druhé straně však nejsou způsoby vyjádření fungující v současné kultuře nových elektronických médií zdaleka prvním faktorem, vyzývajícím tradiční teoretické rámce pojmání obrazového vyjádření.

Především ve druhé polovině 20. století vystoupili někteří myslitelé s alternativními pojetími obrazu, zaměřili se na obraz jako typ artefaktu v širším rámci (psychologické) teorie substitutů nebo na obraz jako neoddělitelnou součást fungování historických (mocenských) vztahů ve společnosti.

Ovšem již na počátku 20. století se objevují fenomény jako pohyblivé obrazy – film, a podle některých teoretiků dokonce již fotografie, které nebyly pojmutelné tradičními vysvětlujícími koncepcemi. Tak se objevují výzvy tradičním pojednáním obrazového znázornění z různých směrů.

Práce by měla předvést některé možnosti kritického přístupu k obrazu (pojmu obrazu), jak se odvíjejí od fungování nových způsobů vyjádření digitálními médii, v souvislosti s některými důležitými přístupy k obrazovému vyjádření, které byly vyvinuty ve 20. století. Určitým možným společným hlediskem na vyjádření je zde hledisko jeho mediality, která je chápána jako způsoby zprostředkování. Teoretické přístupy se věnují (obrazovému) vyjádření jako médiu; status obrazu jakožto média se v různých nových přístupech odlišuje a právě vzhledem k novým způsobům tvorby a zprostředkování digitálních vyjádření je tematizován jako proměňující se.

## 1.► DAVID NORMAN RODOWICK: IDENTITA POJMU OBRAZU A OBRAZ V SÉMIOTICKÉM PROSTŘEDÍ NOVÝCH ELEKTRONICKÝCH MÉDIÍ. FIGURÁLNÍ

D. N. Rodowick se ve vícero svých pracích zaměřuje na teoretické prostředky, které byly / jsou v tradici západního myšlení používány k pojímání obrazového znázornění. Exponuje především svoji ideu *figurálního* [*the figural*] a současnou dobu nazývá *érou figurálního* [*the era of the figural*]. Na jednom z předních míst uvádí jako inspirační zdroj pro tuto ideu myšlenku *figurálního*, jak je prezentována Jean-François Lyotardem v jeho práci *Discours, figure*. (1) Figurální je pro Lyotarda nerepresentovatelná transgresivní síla zahrnující chiasma jazykového a figurálního, obrazového a textuálního - figurální distinkci mezi obojím rozrušuje (jazyk vždy již zahrnuje prostorovou dimenzi – ve smyslu nutné designace něčeho jemu vnějšího a ve smyslu v něm integrovaného prostoru, který umožňuje jazyku něco vyjádřit – poetická, estetická dimenze jazyka). Spacializovaný diskurs zahrnuje text i figuru jako své součásti, koexistující, avšak na sebe vzájemně nepřevoditelné. Pro prezentování svého pojetí vnitřní spacializace diskursu využívá Lyotard podněty psychoanalýzy. Figurální je (pozitivní) transgresivní silou působící napříč diskursivními systémy signifikace a reprezentace; figurální transformuje samotný *diskurs* a koncept *vizuálního* tak ukazuje jako paradoxní. Figurální nechává vyvstat pozitivní *mysl*, v odlišnosti od logické signifikace.

Práce D. N. Rodowicka směřují k podryvání, rozrušování [*eroding*] filosofických a estetických konceptů, jež tvořily základnu pro pojímání obrazu od 18. století, a dále k problematizování samotných konceptů *vizuality* a *obrazu*. Rodowick chce navíc poukázat k tomu, že tradiční idealistické filosofie a estetické teorie nebraly v úvahu to, jak byly reprezentační a umělecké praktiky určovány společensky a historicky. Součástí jejich koncepcí byla vždy idea univerzality a autonomie estetického. Soudy



o uměleckém díle měly mít univerzální, mimo-historickou platnost, avšak v této souvislosti je v neposlední řadě paradoxní, že hodnota artefaktu jako uměleckého díla byla stále více spoluurčována historickými podmínkami tržní směny.

Adekvátnost teoretických prostředků pojednávání obrazu Rodowick zvažuje v souvislosti s novými typy obrazového vyjádření, které se objevily ve 20. století, jako byly již fotografie a film. V tomto ohledu uvažuje zvláště přínosnost myšlenkových postupů a konceptů vyvinutých v rámci teorie filmu.

Další dalekosáhlé výzvy tradičním režimům signifikace však představují nová elektronická digitální média.

### **Tradiční vymezení pojmu obrazu v estetických teoriích**

D.N.Rodowick tematizuje jako epistemologický problém v linii novověké filosofie od 18. století její podstatnou charakteristiku, že považovala za výhradní "prostor", kde primárně sledujeme *význam*, řeč – jazyk. Jazyk, spolu s vytvořeným zastřešujícím konceptem logu a řeči, byl považován za jediné dějiště diskursu, komunikace a racionálního myšlení. Výtvarné umělecké objekty (které jsou v rámci takového pojetí hlavními představiteli vizuální), a vizuálně vůbec, byly pojímány v rámci zvláštní vydělené oblasti takového filosofického myšlení – *estetiky*, kde byl jejich smysl buď redukován na tento lingvistický racionální smysl nebo hodnocen jako jej přesahující, neuchopitelný a kde jsou navíc odděleny od vizuálně vnímaných a výtvarných předmětů každodenního života.

Jedná se o ontologické rozlišení mezi *jazykovým* a *výtvarným* [*plastic*]. Identita vizuálního je pak založena právě vytvořením takové opozice.

Rodowickovým primárním zájmem jsou v tomto ohledu filosofické zdroje a prostředky – koncepty a pojetí, jimiž bychom byli schopni takové odlišení mezi "jazykovým" a "výtvarným" prolomit [*excavate and dismantle – podrýt a odstranit*]. (2) To vidí

zároveň jako zásadní problém pro přistupování k sémiotickému prostředí současné (masové) kultury, kterou Rodowick nazývá spíše *kulturou digitální* a charakterizuje ji jako založenou na operování s digitálními technologiemi [*technology-driven culture*]. (3).

Estetikou bylo výtvarné umění vydělováno a hodnoceno jako umění prostorové, založené na simultaneitě – jako estetickými objekty se zabývala především obrazy a sochami, v odlišení od umění časových, založených na následnosti. Již toto rozlišení má dle Rodowicka (4) svůj původ v logocentrismu, je ovládáno logikou protikladů a hierarchie. V *Reading the Figural* sleduje Rodowick oddělení prostorových a časových umění zpětně ke G. E. Lessingovi a jeho práci *Laokoön* z roku 1766 (v českém překladu *Laokoön čili o hranicích malířství a poezie*, [5]), v níž právě Lessing prezentuje odlišení umění založených na *simultaneitě* od těch založených na *sukcesivitě* – odlišení, které je podstatné pro posuzování uměleckých děl a které takto přejímají další myslitelé 18. století. Vizualita je dále pojímána jako vázaná na hmotu, materiál, do něž / na něž jsou zaznamenávány nástroji a barevnými pigmenty stopy a tak vzniká výtvarný předmět. Materialita vizuální umění spoutává, narozdíl od umění časových, jejichž produkování není principiálně na hmotu vázáno. V estetice od 18. století je nejvíce oceňováno právě časové umění básnictví, jelikož se ve své imaterialitě a časovém průběhu nejvíce přibližuje myšlení, je tedy nejduchovnější. Takové preferování je podle D. N. Rodowicka jasným projevem logocentrických tendencí, které nebyly zeslabeny ani zavedením tisku a prezentováním poezie, a těchto časových umění vůbec, jako grafického textu.

Ontologická distinkce jazykového neboli časového na jedné straně, a vizuálního, tedy simultánního na straně druhé, se svým specificky historicky determinovaným původem a prameny, však pro charakterizování současné společnosti s novými určujícími typy komunikace – především elektronickými médii – již není nosná.

Rodowick považuje dokonce už film za nezpracovatelný tímto schématem. V pohledu skrze kategorie estetického myšlení je paradoxem filmu to, že je sice médiem vizuálním, avšak rovněž časovým, neboť jeho podstatnou částí jsou zvuky, hudba, slovo (i písmo). Vizuální, prostorové je v něm uváděno do pohybu a tedy časově transformováno. Digitálně zaznamenávaný film je navíc bez materiální substance a digitálně uchovávaná díla vůbec mohou být ve své výsledné vnímatelné podobě jak díly vizuálními, tak časovými (v termínech této tradiční estetiky).

### **Pojem figurálního**

Nová elektronická média podstatně přeskupují prostorová a temporální určení života a strategie tvorby. Rodowick mluví dokonce i o nových formách myšlení, vyjadřování [*expression*] a čtení v éře figurálního (6) či o transformaci diskursivního pole, komunikace a reprezentace (7). Právě koncept *figurálního* navrhuje Rodowick pro jejich tematizování.

Existující filosofické pojmy, které bychom měli k dispozici pro charakterizování současné podstatné transformace procesů vyjadřování a čtení a také strategií vytváření obrazů, jsou nevyhovující. Vyžadují genealogickou kritiku a *„dekonstrukci konceptů vizuality a diskursivity, stejně jako filosofické tradice, z níž se odvozují“*. (8). Lingvisticky založené filosofie a klasická sémiologie, vycházející z pojetí Ferdinanda de Saussura, jsou pro pojmání takových modů vnímání a myšlení vybaveny zcela nedostatečně. Sémiologie operuje s pojmem *znaku*, který zastupuje vždy sebe-identický objekt, a celé ustavení tohoto pojmu by *„ve fyzice jazyka reprezentovalo newtonovskou mechaniku“* (9). Vycházejí z filosofie Gillesa Deleuze, Rodowick považuje sémiotické pojetí navazující na sémiotiku Charlese Sanderse Peirce za flexibilnější, ne v takové míře ovládané logocentrismem a tudíž použitelnější a produktivnější, pokud se chceme věnovat modům expresivity současné kultury.

Namísto objektu, věci je v diskursivním universu současné informační společnosti adekvátnější nahlížet “stávání se” [*becoming*].

O pojmu *figurálního*, s nímž chce filosofické myšlení konfrontovat jako se vznikajícím implicitně v komunikaci novými médii, Rodowick říká, že “*popisuje logiku masové kultury, či spíše kultury mas*” (10); z tohoto pojmu je vyloučeno, tedy neobsahuje jako svůj princip opozici slova a obrazu, logiku binárních protikladů a hierarchizace, která by byla základem pro určování sebe-identity objektu. Není estetickým ani stylistickým konceptem, nečiní rozlišení mezi vysokou a nízkou kulturou.

*Figurální* rovněž není kritickým pojmem v rukou postmodernismu - a to co se týče postmoderního pojetí estetična i subjektu a subjektivity. Dle D. N. Rodowicka jsou pojmy postmodernismu v oblasti estetiky ve své většině pojmy regresivními, které pro vymezení uměleckého díla, umělce a umělecké hodnoty využívají konceptů a hodnot modernismu (problém subjektivity, problém identity díla převedené na identitu komoditní s určitou směnnou hodnotou). Rodowick tvrdí, že *figurální* je pojmem historickým a týká se banálního a obvyklého; nevychází z pojetí umění a uměleckého díla.

D. N. Rodowick ve svých pracích neuvádí přesnou a jednoznačnou definici *figurálního*. Považuje je za koncept, jehož formy a dimenze jsou transformovatelné, mobilní, koncept nadaný potencialitami, díky nimž se může (v procesu *stávání se*) modifikovat, je-li konfrontován s koncepty a teoriemi různých myslitelů. Umožňuje tak také produkování nových konceptů.

Rodowick uvádí jen částečná určení pojmu *figurálního*, z nichž žádné je nevymezuje zcela. *Figurální* není reprezentovatelné sebe-identickým znakem nebo souborem znaků – nemůžeme je reprezentovat, můžeme pouze směřovat k jeho pochopení.

Souvisí to s tím, že podle Rodowicka musíme znovu otevřít možnost působení toho, co *“novověká filosofie systematicky vylučovala nebo odsouvala: nesouměřitelné prostory, nelineární dynamika, časová komplexita a heterogenita a logika neřídící se principem nonkontradikce.”* (11) Figurální samo produkuje určitou logiku. Tento pojem a tuto logiku musí filosofie zkoumat. Figurální je profilováno procesy a produkty digitálního mediování informací (namísto analogového), simulacemi (namísto vytvářením kopií) a elektronickým uchováváním, vyhledáváním a přenášením informací (namísto jejich fyzické distribuce). Jako kvalita se Rodowickovi ukazuje, jak uvádí příklady, ve videoklipech či serializované struktuře telekomunikací (12).

### **Využití pojmu figurálního**

Heuristickým pojmem *figurálního* má být dle Rodowicka umožněno přispět k uchopení proměny diskursu a pojetí diskursu. Uvažovat a použít jej můžeme ve třech oblastech. V první z nich – v oblasti sémiotické teorie - máme mimo jiné prozkoumávat možnosti otevřené otázkou, co se *stane* (z) obrazu, jakým obraz bude, pokusíme-li se jej osvobodit od konceptuálního založení ve výše zmíněné opozici jazykového a vizuálního. Druhou oblastí, kde je možné podle Rodowicka produktivně pracovat s pojmem figurálního, jsou sociální teorie, věnující se procesu komodifikace uměleckých předmětů a hodnot a celého společenského života, v oblasti vizuální pak vyvázání výtvarných objektů z původního náboženského a politického (v nejširším smyslu slova) kontextu. Třetí oblastí jsou teorie moci, kde by mělo být možné ve figurálním rozpoznávat, “číst” časová a prostorová určení života společenství, která jsou v digitální kultuře zásadně re-organizována novými komunikačními technologiemi a rovněž novými typy obrazu. (13). Pojem figurálního by měl přispět

k postihnutí sociální fyziognomie postindustriální informační společnosti a fungování moci v ní (14).

V této práci bych se u Rodowickových pojednání chtěla primárně zaměřit na to, jak je podle něj s konceptem *figurálního* možné pracovat, jak může fungovat, v první jím zmíněné oblasti – tedy oblasti sémiotické, oblasti signifikace; ovšem tematické elementy ze sémiotické oblasti jsou promíseny a propojeny s tématy moci a společnosti (bylo by možné říct s Rodowickem, že samo figurální mezi nimi rozdíl nečiní).

### **Vnímající subjekt a společenství v digitální kultuře figurálního**

Obecně by nás k porozumění kultuře, kterou nazývá D. N. Rodowick také *digitální* nebo *audiovizuální*, tedy kultuře figurální signifikace, mohly nasměrovat 3 základní otázky, jež je třeba si položit a jež Rodowick uvádí v eseji *Audiovisual Culture and Interdisciplinarity of Knowledge* (15) a v *Reading the Figural*:

- Zaprvé, jak se mění povaha reprezentace a komunikace, s ohledem k digitálnímu způsobu vytváření, zacházení se znaky a distribuce znaků?
- Zadruhé, jak se mění forma objektů spotřeby [*commodity*], současně s jejími určeními prostoru a času trhu, povahy a hodnoty směny?
- A konečně, jak se v této nové digitální kultuře mění naše zkušenost kolektivního života [*collectivity*] a jak je restrukturována kolektivní zkušenost sociálního času a prostoru novou komunikační architekturou [*communicational architectures*] digitální kultury. (16)

Ve zkoumáních, ke kterým tyto 3 otázky nasměrovávají můžeme podle Rodowicka produktivně využít pojem figurálního – oblasti zkoumání jimi naznačené se částečně překrývají s výše zmíněnými oblastmi, v nichž má být podle Rodowicka operování s konceptem figurálního nejpřírodnější.

Nacházení odpovědí na uvedené otázky bude dle Rodowicka vyžadovat interdisciplinární zkoumání, neboť posun k audiovizuální kultuře znamená posun v různorodých oblastech, z nichž každá by spadala pod zkoumání jiné akademické disciplíny. Otázkou také zůstává, zda je způsob, jakým je interdisciplinární zkoumání a studium na univerzitní půdě dnes organizováno, adekvátní úkolu kritického vymezení současné kultury. (17)

Posun k digitální audiovizuální kultuře se, také v rámci odlišných disciplín, projevuje jednak jako posun *historický* – sledujeme nové období telekomunikačních technologií, kdy se funkčně propojují různá média s různými formami datového přenosu – dále jako posun *ekonomický* s globalizací trhu pro audiovizuální produkty. Digitální kulturu můžeme také sledovat z hlediska posunu v *sémiotickém* prostředí – tedy z hlediska znaků, jež kultura produkuje, a forem komunikace, na něž spoléhá. Zde D. N. Rodowick akcentuje možné pojetí digitální kultury jako “kultury multimediálního obrazu”, oproti “kultuře knihy”, pro kterou je typická lineární forma zaznamenávání a procesu čtení, která se nyní mění ve stále grafičtější a prostorovější. Práce se znaky na digitálním základě vede také k propojování různých původně samostatných médií jako jsou film, video, počítačové zpracování obrazu a textu a další, v nichž se vizuální spojuje s mluveným, psaným, akustickým a hudebním.

Posun můžeme sledovat také v *sociologické* oblasti: Rodowick zmiňuje transformaci prostorových a časových určení společných zkušeností, fragmentaci, serializaci a

rozptylování [*dispersing*] veřejného prostoru a s tím související přestrukturování vztahů moci.

Úkolem interdisciplinární kritiky kultury je dle Rodowicka především vyvinout soubor kritických pojmových prostředků, na základě našeho empirického zapojení do [*engagement with*] kultury, v níž žijeme - přičemž pojem “empirický” zde Rodowick míní ve smyslu Gillesa Deleuze, jemuž se jedná o určité operace moci, z jejichž charakterizace Deleuzem Rodowick vyzdvihuje, že jsou zároveň neviditelné i neskryté a že jsou evidentní, právě pokud vyvineme pojmy, které je učiní uchopitelnými a srozumitelnými. Postmoderním koncepcím Rodowick vytýká, že jsou stále založeny z pojmů modernity a pracují s jejími koncepty – opakují tedy minulost v současnosti a nedokážou kriticky analyzovat současnou kulturu jakožto zásadně odlišnou od kultury modernismu.

Co se týče **druhé otázky**, jejíž zodpovězení má pomoci vytvořit pojmy pro kritickou analýzu a porozumění digitální kultuře a jež se týká formy objektů spotřeby, zboží, všímá si Rodowick rozšíření nemateriálního, “*soft*” zboží jako jsou data a služby, věnuje pozornost atomizaci prostoru směny do jednotlivých domácností, distribuci zboží vysíláním [*broadcast distribution*] a komodifikaci času ve vícero ohledech (čas je měřen a dle naměřených jednotek prodáván jako čas vysílací, čas přístupu k informacím nebo nějakou službou vyplněný “volný čas”).

V souvislosti s **otázkou proměny zkušenosti kolektivního života** Rodowick poukazuje k tematizaci sociální architektury moci Michelelem Foucaultem: Můžeme se ptát, jaké strategie organizování těl jednotlivců v čase a prostoru jsou používány. Rodowick v návaznosti na Foucaulta tvrdí, že způsob přenosu informace ve společenství strukturuje sociální architekturu času a prostoru, tedy určitý “dispozitiv”. Pozornost věnuje “serializaci” společenského prostoru, jehož nejmenší jednotkou je takto domácnost; jedinci jsou v prostoru odděleni, avšak v čase potenciálně



propojení. Vzhledem k novým možnostem komunikace Rodowick připomíná rovněž jejich komodifikaci a kontrolu. Zmiňuje snižování role taktility, informační odtělesnění [*disembodiment*] a fakt, že se veřejný prostor komunikace stává neoddělitelným od prostoru trhu.

Vnímající a jednající subjekt je se změnou interface v éře figurálního “*atomizovaným kolektivem*” [*atomized collective*]. Takto dispozitivem určený subjekt například sleduje (televizní) obrazovku – jednotlivci jsou od sebe v prostoru odděleni, v čase jsou však, alespoň předpokládaně, propojeni, sdílí tak pouze časové kontinuum. V tomto směru je ještě intenzivněji dispozitiv atomizovaného kolektivu modifikován komunikačními médii jako je Internet – “*prostor se stává irelevantním a čas komplexnějším*” (18). Rodowick takové představení subjektu odlišuje od subjektu vnímajícího “auratické” výtvarné (umělecké) objekty (zde odkazuje k pojetí Waltera Benjamina) – například religiózní obraz organicky umístěný na původně určeném místě v chrámu, také od subjektu díla post-auratického – příkladem může být masa jedinců (“molekulárně”) prostorově organizovaná kolem filmového plátna v kině. Pojem subjektu, tak jak má svůj původ v osvícenství, mizí.

**První otázka**, týkající se proměny charakteristik reprezentace a komunikace v době digitálního záznamu a prezentace informací, se ve svém dosahu částečně překrývá s oblastí sémiotického (uvedenou v předcházející podkapitole), v níž by mohl hrát konstruktivní roli pojem figurálního, a také se zmíněným posunem, k němuž v oblasti sémiotického dochází.

### **Diskurs, Michel Foucault: “vyjádření” a “viditelné”. Gilles Deleuze: *diagram***

Ve směru aspektu znamenání a značení (tedy do značné míry aspektu sémiotického) rozvádí Rodowick téma figurálního coby charakteristiky kultury zaměřením pozornosti na rozkládání podmínek jednoty a identity, na kterých je

vystavěn moderní - Rodowickem uváděný jako analytický - filosofický pojem *diskursu*: Pojetí diskursu je založeno v předpokládané existenci systému izolovatelných, formálních jednotek, pravidla jejichž kombinovatelnosti ovládá jim vnější *subjekt*, který je tak schopen komunikovat své myšlenky, vyjadřovat se a rozumět druhým subjektům. Takový logocentricky omezený pojem diskursu je, v názoru Rodowicka, neudržitelný. Rovněž představa komunikace jako procesu přenosu informace v jednom směru od vysílatele k adresátovi není adekvátní fungování komunikace v digitální kultuře. (19)

Oblastí Rodowickova zájmu jsou proměny filosofických základů pro pojmání diskursivních aktivit.

Fungování *figurálního* jako filosofického pojmu Rodowick přirovnává k tomu, co by Gilles Deleuze nazval *diagramem moci* [*diagramme du pouvoir*]. Rozpracování tématu *diagramu moci* nalezneme u Deleuze v jeho knize o Foucaultovi. (20) Deleuze zde ukazuje, jak pojímá *diskurs* Michel Foucault mimo jiné v *Archeologii vědění*.

Foucault pracuje s pojmem *énoncé* – v českém překladu použit termín *výpověď*. Analýzou statutu výpovědi dospívá k závěru, že výpověď nelze definovat jako jednotku diskursu – není možné ji redukovat na strukturálně odpovídající propozici (z oblasti logiky), větě (z gramatické oblasti), ani řečovému aktu (jak jej prezentují analytičtí filosofové). Kde v pojetí logiky máme dáno jedno *tvrzení*, můžeme nacházet dvě různé výpovědi, a naopak. Jako příklady výpovědí, které nejsou *věťami*, uvádí Foucault matematické rovnice či algebraické vzorce, jež nejsou tvořeny podle gramatických pravidel přirozeného jazyka, genealogický strom, účetní knihu, graf či křivku růstu, u kterých bychom pro formulování jejich výpovědi přirozeným jazykem potřebovali nekonečný počet vět. Pojetí *řečového aktu*, jenž je realizován

pouze tím, jak je formulován, neumožňuje ztotožnit vždy jeden řečový akt s jednou výpovědí – formulace aktu může, a některá přímo musí, obsahovat výpovědí několik. Foucault se táže, jak tedy výpověď charakterizovat, definovat, když za výpověď nemůžeme považovat například pouhou skupinu společně se vyskytujícími znaků, a konstatuje, že se nejedná o definovatelnou jednotku, nýbrž o *funkci vypovídání*. Je to funkce, modalita existence, jakožto singulární událost. Neznamená to však, že by tato funkce uváděla v činnost vztah označujícího a označovaného, tvrzení a referentu či věty a jejího smyslu. Vztah nutně náležející funkci vypovídání je vztahem výpovědi a jejího *korelátu* – určité “souřadnicové soustavy”, která vytváří zákony, možnosti, pravidla a podmínky výskytu a procesu diferenciací jedinců či objektů, stavů věcí a vztahů, které uvádí do hry sama výpověď – jednat se může stejně tak o objekty a vztahy vědecké diskursivní formace, jako o objekty fiktivní. “...*absence referentu s sebou nepřináší absenci korelátu výpovědi, nýbrž [že] právě korelát výpovědi – to, k čemu se výpověď vztahuje, co uvádí do hry, nejen to, co je řečeno, ale i to, o čem výpověď mluví, její “téma” - umožňuje říci, zda tvrzení má či nemá referent, jedině korelát o tom rozhoduje s konečnou platností.*” (21) Funkce výpovědi také definuje soubor možných pozic subjektu vypovídání a je činná v rámci přidružené oblasti výpovědí.

Rodowick se v eseji *Reading the Figural* rozhoduje překládat do angličtiny *enoncé* ve Foucaultově pojetí jako *expression*, tedy nikoli jako *statement* – jehož významové konotace shledává silně odkazovat k lingvistickému a jehož bylo užíváno v dosavadních anglických překladech (obdobně je tomu tak s českým výrazem *výpověď*). Funkce výpovědi, tedy bychom česky mohli říct *vyjádření*, není totiž podle Rodowicka pro Foucaulta omezená na výpovědi jazykové; funguje napříč rozlišením na jazykové a vizuální znaky. *Énoncé*, jako část diskursu, není možné redukovat na skládající se z jazykových znakových jednotek.

Rodowick se o Foucaultově pojetí diskursu vyjadřuje ve smyslu, že diskurs vyvstává “mezi *viditelným a vyjádřitelným*” [the *visible* and the *enonçable*], Deleuze o vztahu těchto dvou formací podle Foucaulta říká: “*Foucault tvrdí, že mezi diskursivními výpověďmi a oblastí nediskursivního existují diskursivní vztahy. Nikdy ale neříká, že nediskursivní může být redukováno na výpověď a že je to reziduum či iluze. Otázka prvotnosti je základní: výpověď má přednost ... Ale přednost nikdy neznamená redukci.*” (22)

Rozlišení mezi *viditelným a vyjádřitelným* však právě pro Foucaulta není koextenzivní s odlišením vizuálního od lingvistického. Viditelnost je rovněž určitou funkcí, obdobně jako výpověď, prochází různými prvky, jako světlo dovoluje vyvstávat věcem, jako “...*formy světla, které rozvrhují jasné a temné, zamlžené a průzračné....*” (Deleuze - 23). Foucault mluví také, například v *Dohlížet a trestat*, o určitých “strojích” (*processus machiniques*), což jsou funkce a nástroje, které právě nechávají něco vstoupit do světla, činí to viditelným, organizují *režimy viditelnosti*. Viditelnost tedy není omezena na vizuální smysl, jde spíše o vnímatelnost.

Viditelné (vnímatelné) i vyslovitelné (vyjádřitelné – jak akcentuje Rodowick, opozice lingvistického a vizuálního nehraje pro tento pojem ustavující roli) je otevíráno specifickými podmínkami, odlišnými v každé *historické formaci*, v každém stratu. Viditelné a vyslovitelné nejsou na sebe navzájem převoditelné a právě jejich vzájemnými kombinacemi, proplétáním je v historické formaci umožňováno *vědění*.

(v mnoha ohledech se podobá Benjaminovu a Kracauerovu pojetí *historische Bilder* – *historických obrazů* - 24) je expozice, čili *mapa vztahů mezi silami, které konstituují moc* (Deleuze - 25). Samotný diagram nazývá Foucault strojem, a to sice strojem abstraktním. Síť vztahů mezi silami, které v něm působí, je transversální vůči institucionální struktuře společnosti – je její “*imanentní příčinou*”. Mocenské vztahy abstraktního stoje pak mohou fungovat v nějaké funkci v rámci konkrétního

uspořádání. Diagram je dimenzí neformální, týká se neformované látky a neformalizovaných funkcí. Je však koextenzivní se sociálním polem; ke každému sociálnímu poli, které v dějinách existovalo, patří jeden diagram. Diagram není stabilní, stále se vyvíjí, existují také přechodové diagramy, prostředkující mezi sociálními poli různých epoch. To umožňují v diagramu existující, silami moci relativně nesvázané, body kreativity, odporu. Diagram jakožto imanentní příčina se aktualizuje ve svém účinku, zároveň se ve svém účinku integruje – vztahy mezi silami se postupně vyrovnávají a do konkrétní organizovanosti se včleňují další prvky, ve svém účinku se imanentní příčina, tedy diagram, rovněž diferencuje – prvotně centrální diferenciací – zdvojením do viditelného (formy obsahu) a vypověditelného, tj. (ve směru Rodowickem posunutého překladu) vyjádřitelného (formy výrazu). Viditelná látka tak v konkrétním uspořádání dostává určité formy a funkce vyjádřitelného je formalizována.

Viditelné a vyjádřitelné jsou tedy na sebe nepřevoditelné, avšak v konkrétním uspořádání jsou jejich jednotlivé segmenty propleteny, promíseny a tak vzniká (konkrétní) *dispozitiv*. Jak shrnuje Deleuze: *“Jestliže vědění spočívá v proplétání viditelného s tím, co lze vypovídat, je jeho předpokládanou příčinou moc; moc ale naopak implikuje vědění jako rozdvojení, diferenciaci, bez níž by se nemohla stát aktem.”* (26)

To, co je v diskursu *énonçable* – vyjádřitelné – určuje “prostory nastávání” a “pravděpodobnosti vzniku”. Navazuje na Gillesa Deleuze, poukazuje D. N. Rodowick k tomu, že Foucault je především myslitelem prostoru, specializace. S tím jsou spojeny způsoby vymezení, vystávání subjektu – subjekt lze podle Foucaulta pojímat jako místa (možných) diskursivních aktivit a aktivit vyvíjených vzhledem k tělu. Foucault sleduje způsoby a místa, jak se subjekt může objevovat, jakožto

určitou "architektoniku moci". Transformace v architektonice moci a její historický obraz pojímá Deleuzova *diagramatika*. *Diagram* zde má ukazovat vztahy mezi silami, jež dávají vznikat moci a ustavují podmínky vědění. Síly působí a konstituují prostor *audiovizuálního archívu*.

Podle D. N. Rodowicka můžeme ve figurálních charakteristikách vyjadřování sledovat transformace v architektonice moci současné kultury.

Jako částečné shrnutí můžeme zdůraznit: Rodowick uvádí, že objevení se nových digitálních médií, jejich kulturní forma a způsoby distribuce a užívání staví genealogii pojmů vizuality a estetického do nových kontextů. Nová digitální média problematizují filozofickou historii vizuality a estetického způsoby, které jsou stále nejasné. (27)

### **Filmový obraz v době figurálního / době digitálních médií**

V užší oblasti OBRAZU se Rodowick věnuje transformaci smyslu filmového obrazu a proměně vnímání a přijímání filmového obrazu jako sdělení v době figurálního (proměně filmové signifikace), v liniích pojetí Gillesa Deleuze (28). Deleuzovo rozlišení mezi *obrazem-pohybem* [*l'image-mouvement - movement-image*] a *obrazem-časem* [*l'image-temps - time-image*] podle něj sleduje právě proměnu, posunutí ve vztahu mezi obrazovou expresí a myšlením, jež se především týká času a "stávání se". Objevují se nové možnosti myšlení. Nová organizace znaků vyžaduje novou sémiotiku. V transformacích kinematografického značení a znamenání tak můžeme vysledovat logiku transformace *praktik tvoření obrazu* [*image practices*] a také logiku, která dle Rodowicka produkuje naši současnou éru figurálního neboli *audiovizuální kulturu* [*audiovisual culture*].

Organický, klasický *obraz-pohyb* nám poskytuje nepřímý obraz času, čas zde můžeme sledovat pouze na základě pohybu v zarámovaných prostorových

zobrazeních a montáže takových pohybů. Čas je tak funkcí akce a je akci, pohybu podřízen. I zde je možno vidět analogii s newtonovským fyzikálním universem.

V ne-organickém *obrazu-čase*, od 50., 60. let, jako první mimo jiné v neorealismu, se objevují akce, které nejsou lineárně spojitě (spojitelné), a nesouvisející či prázdné prostory. Čas je fragmentován do sérií, jež jsou diskontinuitní a nesouměřitelné, existují zde určité časové bloky, spojované na základě pravděpodobnosti. Zarámování každého záběru je zároveň rušeno tím, jak přechází ve *“stávání se zarámováním právě následujícího záběru. Takový kinematografický obraz nám poskytuje přímý obraz času jakožto “stávání se”. Každý záběr je autonomní a jednotlivé záběry nejsou spojovány na principu jedné totalizující geometrie. V Deleuzově pojetí je zde pravda de-limitována”*. (29)

Pro Deleuze však rozdíl mezi těmito dvěma koncepty obrazu není rozdílem se základem v historickém vývoji filmového média, nepoukazuje k vývojovým etapám filmového obrazu. Jedná se o dvě odlišné konceptualizace potencialit filmového obrazu vzhledem k jeho časovým transformacím; i přesto že se, jak sám Deleuze uvádí, *obraz-čas* objevuje a častěji vyskytuje v určitém období filmové historie.

V eseji *Dr. Strange Media; or, How I Learned to Stop Worrying and Love Film Theory* (30) je dále rámcem Rodowickova zájmu status filmové teorie, filmových studií a filmu jako takového, coby média v době všeobecného rozšiřování se digitálních technologií záznamu a produkce. Digitální technologie reprezentace jsou podle něj velmi vlivnou silou v oblasti estetické a sociální. V rámci filmové teorie je s jejich rozšířením poprvé problematizováno ukotvení ontologického statutu média filmu v *procesu fotografického záznamu*, coby základu kinematografického způsobu reprezentace.

Když pokládá otázku, v jakém smyslu se médium filmu mění v době digitálních technologií, Rodowick především připomíná, že v dějinách filmové teorie nebylo

nikdy dosaženo všeobecného konsensu ohledně povahy filmu a statutu filmu jako umění.

Rodowick charakterizuje klasické období filmové teorie a estetiky (které v jeho vymezení končí přibližně rokem 1945) (31) jako úvahy a diskuse o ontologii filmu – o jeho založení v určitém konceptu nebo technologii, pro médium specifické. Tyto snahy vycházejí z tradice v dějinách filosofie a v estetice - mělo být nalezeno něco, co by film činilo esteticky čistou formou, nikoli pouhým hybridním fenoménem, a co by určovalo jeho estetické možnosti. Filmová teorie a filmová studia tak chtěly etablovat své pozice, jakožto pozice nové legitimní oblasti estetické analýzy.

Jedním ze zdrojů obtížností ontologického ukotvování filmu byly podle Rodowicka právě způsoby, jakými film pracuje s prostorem a časem, jak je využívá a kreativně s nimi zachází - tyto modalities nezapadají do kategorií a pojetí, které se v estetickém myšlení ustálily v závislosti na Lessingově rozdělení umění na umění sukcesivity a umění simultaneity. Film byl prvním médiem, které významně zpochybnilo třídění a pojednávání jednotlivých druhů umění na základě této distinkce a definování jejich ontologií v sebe-identických formách a médiích. (Pozn.: Více k tomuto uvádím v kapitole *Tradiční vymezení pojmu obrazu v estetických teoriích*, zvláště na s. 6.) Film jako umění však není ani specificky uměním času, ani uměním prostoru, je prostorovým médiem založeným časově [*time-based spatial medium*]. Jako příklady nejpřínosnějších pojednání rozpoznané specifity média filmu, která by vycházela ze vzájemného organizování se prostoru a času, uvádí Rodowick Panofského určení filmového umění jako umění dynamizujícího prostor a specializujícího čas, Ejzenštejnovo pojednávání čtvrté *filmické* dimenze, jedinečný prostorový záznam trvání, který prezentuje jako specifitu kinematografie André Bazin, nebo Deleuzovy výše zmíněné koncepty obrazu-pohybu a obrazu-času. Rodowick mluví o *dvojitě virtualitě filmu* [*twofold virtuality*] – jednak tedy ve smyslu vzájemné dynamizace



prostoru a času, a dále v psychologickém, perceptuálním smyslu, v jakém Christian Metz nazývá filmové označující “imaginárním” – *imaginárním signifikantem*. (32) Podle tohoto Metzova modelu filmový divák sleduje a “pronásleduje” stále nepřítomný a stále unikající imaginární objekt – nepřítomný: imaginární objekt, k němuž odkazuje obraz jako ke svému referentu, a jehož výskyt divák projikuje někam do prostoru, a unikající: obrazy tohoto referentu, které odplývají, unikají mu s časem.

S touto dvojitou virtualitou filmu tak souvisí ontologická neurčitost filmu, z hlediska pojetí tradiční estetiky. Přestože tedy digitální zaznamenávání a zpracování obrazu vede k mizení celuloidového pásu jako fyzického podkladu pro techniky záznamu a přestože se zásadně mění charakteristiky tvorby a vnímání filmu, přičemž se v posledních několika dekádách objevují zcela nové typy pohyblivých obrazů a interface (jako jsou interaktivní počítačové hry nebo hudební klipy), právě například výše zmíněné rysy dvojité virtuality filmu zůstávají zachovány a teorie filmu se s nimi vypořádávala po několik desetiletí. Změna technologií produkce, zpracování, uchování a prezentování filmového obrazu tedy není prvním zdrojem neurčitostí a obtížností při definování podstaty filmu. Uvedený esej má tak být určitou protiváhou snahám o ukvapené závěry o vlivu technologie digitalizace právě na filmový obraz, vlivu ve smyslu naprosté transformace všech jeho rysů. Rodowick chce poukázat na důležitost teoretických a pojmových prostředků, které za téměř století své existence vyvinula právě filmová teorie. Koncepty filmové teorie vytvářejí určité teoretické pozadí, potřebné k tomu, abychom byli schopni náležitě zhodnotit změny a odlišnosti, které nacházíme u pohyblivého obrazu v době digitalizace. Pro kritické uchopení a zhodnocení dopadu technologických inovací nejen filmového média, ale obrazu vůbec v současné vizuální kultuře, je dle Rodowicka filmová teorie cenným východiskem

Klasický filmový obraz a digitální časově založená prostorová média mají totiž do jisté míry shodné zdroje a linie původu. Navíc i u filmů digitálně upravovaných nebo zcela digitálně synteticky vytvořených nacházíme mnoho oblastí charakteristik, které se překrývají s vlastnostmi pohyblivých obrazů, vytvářených klasickými analogovými technikami. Kromě již uvedené neurčitelnosti z hlediska časovosti a prostorovosti a psychologické virtuality filmu je to *fotografický realismus* obrazu [*photographic realism*].

Rodowick si všímá určitého stálého souboru charakteristických rysů počítačově vytvářených obrazů obecně (*computer-generated imagery – CGI*) – snahy o zachování obrazu typu fotografie, jak ji zhotovovaly již klasické fotoaparáty, nebo typu obrazu, jaký prezentuje “realistické” malířství - ve značné míře snahy o to, aby byly divákem digitální počítačové obrazy od těchto dřívějších obrazů nerozlišitelné. Geometrická perspektiva se svým specifickým využitím a zpracováním světla a hloubky, jak ji nacházíme u “realistických” obrazů a fotografií, zůstává jistým úběžníkem tvorby CGI – znakem jejich realističnosti. V této souvislosti Rodowick věnuje pozornost také způsobu, kterým se takový status digitálního obrazu projevuje v jeho prezentování filmovým průmyslem, zejména v hollywoodské produkci. I přesto, že byl převážně zpočátku částečně či zcela digitálně synteticky vytvářený film prezentován jako svět simulací v opozici k reálnému světu narativních, výpravných filmů, jsou dnes počítačové technologie vytváření obrazu, coby technologie budoucnosti, zapojovány často, a to mimo jiné jako přínosné z hlediska marketingu. Nicméně digitální technologie zde uchovávají a v obraze rozvíjejí charakteristiky fotografického realismu.

*“Fotografie se stává úběžníkovým referentem [the sign of the vanishing referent], což je způsob, jak maskovat její vlastní imaginární status.” (33)*

Další, s organizací obrazu související, oblastí vlastností filmového média, která se u filmů vytvářených technologiemi CGI a filmů vytvářených analogovými technologiemi velmi často shoduje, je narativní výstavba filmové formy, se kterou se pojí určitý typ psychologické zkušenosti. Obecně také, z pohledu marketingu a v kontextu divácké úspěšnosti, je vždy výhodné navazovat na osvědčené a fungující charakteristiky, v tomto případě *“formální a psychologické struktury, které formovaly potěšení ze sledování filmu po celou jeho historii.”* (34)

Jako podstatný pro status filmových studií uvádí Rodowick svůj názor, že film, tak jak se objevil už v klasické podobě analogového záznamového média (a dokonce i klasická fotografie!), sdílí s novými médii, která jsou založena na digitálních operacích, shodné rysy až v takové míře, že je možné spolu s novými médii i film a fotografii považovat za média *figurální*. V odlišnosti od médií před rozšířením klasické fotografie – médií, která byla klasifikovatelná jako média umění buď prostorových, nebo časových, se při uvažování o figurálních médiích dříve používaná rozlišení prostorovosti nebo časovosti, stejně jako vizuálnosti nebo slovního (či hudebního) vyjádření hroutí a pro jejich uvažování je potřeba rekonstrukce estetických i filosofických koncepcí. Produktem takových rekonstitutivních promýšlení je podle Rodowickova názoru právě už filmová teorie.

Na druhou stranu jsou však nové technologie audiovizuální kultury pro filmovou teorii výzvou k dalšímu znovu-definování jejích základních pojmů. Jak Rodowick uvádí také v *Reading the Figural* (Pozn.: K tomu více v kapitole *Tradiční vymezení pojmu obrazu v estetických teoriích*), je v tom třeba vycházet ze samotné logiky potencialit nových technologií. Především Rodowick upozorňuje na to, že bude zřejmě nutné rekonstruovat koncepty autorství, divácké zkušenosti a v případě mnohých prostorových médií časově založených (jako jsou právě interaktivní a simulační hry) rovněž logiku postupování “sdělení”, která již není logikou lineárně se

odvíjejícího příběhu. Důležité bude nově zvážit odpověď na otázku, jak je možno definovat *film* a jakým způsobem film znamená.

Také bude třeba vzít v úvahu konvergenci různých médií v digitální formě, a pokud nahlížíme film jako médium společného původu s novými digitálními médii, měli bychom potom jako pocházející ze stejných komplexních linií vzniku nahlížet rovněž komunikaci prostřednictvím telefonu, vysílání radia nebo televize.

## 2.► HANS BELTING: VÝZVY ZPUSOBU, JAKÝM BYL OBRAZ POJEDNÁVÁN V RÁMCI OBORU DĚJIN UMĚNÍ

Pojednávání obrazu v rámci estetické disciplíny dějin umění a nosnost takového pojednání v situaci současného umění činí svým tématem také Hans Belting, především v práci *Konec dějin umění*. (35)

OBRAZ je v Beltingově pojednávání tematizován jako specificky obraz umělecký, a to sice z hlediska jeho pojmání v určitém rámci, rámu *dějiny umění*, vůči němuž je pak také takový obraz vytvářen či definován – je nalézáno jeho sdělení - smysl jakožto uměleckého obrazu. Tento rámeček tvoří *místo identity obrazu*. Rám oboru dějin umění je produktem určité evropské myšlenkové tradice a vznikl, a v 19. se dále rozvinul, pro přesně stanovený účel. Hans Belting činí svým tématem "vymykání se OBRAZU z RÁMU" v současné situaci, do které společnost a její fungování přivádějí technické obrazy, nová média a komunikace jejich prostřednictvím – mediální kultura - a s nimi související jiné, nové praktiky v myšlení i umění. Mimo jiné, "*výtvarné umění dnes ztrácí své zajištěné hranice vůči jiným médiím a systémům symbolického dorozumění*" (36).

Autor tedy analyzuje komplexní vztah uměleckého díla (tedy nejen vyloženě obrazu, má na zřeteli celkově výtvarné umění, jak tvořilo předmět oboru) a pojmu UMĚNÍ k onomu rámci – vyprávění o něm a vysvětlování jej oborem dějin umění v průběhu evropských novodobých dějin. Jeho rozbor se zaměřuje k tomu ukázat, proč se umění a vyprávění o něm k sobě už nehodí tak, jak jsme na jejich spojení byli zvyklí, s ohledem na to, že původní myšlenkou "dějin umění", už jaksí vyplývající z jejich pojmu, je "*obrážet skutečné dějiny a ozřejmovat jejich smysl*" (37).

Argumentuje tedy ve prospěch uvědomění si konce adekvátního spojení mezi uměním a jeho lineárně vyprávěnými dějinami.

O konci dějin umění pojednává Belting ve smyslu konce určitého artefaktu, určité tradice, jež pro nás fungovala jako kánon, určitých *“pravidel hry, vychází(m) však z toho, že se ve hře pokračuje jinak.”* (38) Název výše uvedené knihy tedy nenaznačuje, že by umění či dějiny umění dospěly ke svému apokalyptickému konci. Belting se vyjadřuje také takto: *“Interpreti umění tak přestali psát dějiny umění postaru a umělci upustili od vytváření takových dějin. Tím nastává ve starém kuse pomlka, pokud se už dávno nehraje kus nový, jež však publikum sleduje se starým programem – a tudíž jej chápe mylně.”* (39)

Rovněž Belting se vydává směrem archeologie, genealogie vědního oboru a pojmu dějin umění a ideje umění, s navazujícími úvahami o tématicky blízké, avšak odlišné disciplíně “dějin médií”, a úvahami o pojmu “posthistoire” v umění.

Historiografie umění, jako jeho lineárně vyprávěné dějiny, má své prvopočátky již v období renesance a později v 18. století, kdy chtěl například J. J. Winckelmann psát o “podstatě umění”, tom “skutečném, pravém umění” (absolutní idea umění), jehož objevení se je vždy vrcholem opakovatelného cyklu vývoje. Winckelmann se soustředil na antické umění řecké, jež se jako dokonale vytříbená klasika opakuje v *renesanční* době. Od konce 19. století se v etablované historiografii, v jejím retrospektivním pojmu umění, sledovalo umění ve svých předpokládaných univerzálních dějinách, v nichž bývalo kdysi velké. Vše, co se mohlo stát jejím předmětem, muselo být nejprve prohlášeno za umělecké dílo. Na přelomu 19. a 20. století přichází Vídeňská škola s pojmem *stylu* (Riegl) a *“Kunstwollen”* – *uměleckého chtění* (Wölfflin), které se vlastně vposledku projevuje také jako styl – soubor formálních vlastností umění, typických pro určitou dobu. Dějiny umění mají tak ukázat a osvětlovat zákonitý vývoj stylu, tedy nutné proměny formy v rámci autonomního systému.

Jedním z problémů vědy o umění je fakt, že byla založena sice v moderně, avšak jejím předmětem bylo staré umění – a v jeho zkoumání také našla svá pravidla, metody pro zacházení s výtvarnými díly a rovněž tak v něm vykrystalizoval její pojem umění.

Od poloviny 20. století se objevují požadavky na revizi dějin umění ze strany různých uměleckých i menšinových politických uskupení v západním světě, ale také ze směru jiných kultur – tzv. *světového umění*. *“Umění zaujalo současně více stanovisek, jež se navzájem zásadně vylučovala ... Když se rytmus uměleckých projektů stále více zrychloval, dostaly se psané dějiny umění do naprostého chaosu.”*(40) V tomto ohledu Hans Belting připomíná fakt, že disciplína vznikla jako typ výkladu dění ve specifickém kulturním prostoru Evropy, v zaměření na specifické období od antiky po modernu, přičemž její výklady zase dění naopak ovlivňovaly, a že není možné její diskurs analogicky přenést na existenci kultury jinde na světě nebo i v jiném čase a *“doutat, že z toho vznikne něco podobného.”* (41) Hans Belting dokonce prohlašuje, že například v tzv. primitivních kmenových kulturách *“umění neexistuje”* – ve smyslu pojednání dějin umění s jejich omezenou ideou umění. Zde vystává důležité téma funkce artefaktu obrazu v rámci života určité kultury – například v kmenových společnostech bylo (je?) zobrazení neoddělitelně spjata se svými funkcemi v náboženských či jiných společenských rituálech.

Velmi důležitým faktorem vlivu na (umělecký) obraz a vyprávění o něm, je podoba každodenního života společnosti asi od 50. let jako *masové kultury* či *popular culture*, v níž hrají zásadní úlohu masmédiá. Rámcem *“přirozeného života”* jsou *“médiá konzumu a konzum médií”*, tvrdí Belting. Umění se však v diskursu *“svých dějin”* stále snaží udržet si svoji identitu, ať už je to třeba v jejich rámci rozlišováním mezi *vysokou (high) a nízkou (low) kulturou*. Velkým tématem, vážícím se ke vzniku masové kultury, je změna v chápání *kýče*. Kýč byl od dob moderny chápán jako

určitá diagnóza a zároveň parodie kultury; kýč předpokládá umění a zároveň se od něj odlišuje, i pokud (a tak byl také kýč definován) je imituje. V době populární kultury však umění (zdánlivě) imituje kýč a v tomto *“troufalém manévru”* se snaží přesvědčit o vlastní existenci.

Dalším velmi důležitým tématem ve věku nových technických médií je reprodukovatelnost obrazů (jak poznamenává Belting, nikoli uměleckého díla – jak tvrdí Walter Benjamin). Idea uměleckého díla je také úzce svázána s historiografií umění – dílo jako tvůrčí produkt bylo / je pojednáváno v rámci sledu výtvorů jednoho umělce, vedle pojednávání v rámci stylu, souvisejícího s dobou jeho vzniku. Dnes musí podle Beltinga divák přijímat umělecké obrazy a brát umění vážně jen *“na jevišti nezbytných médií”*, jinak se *“cítíme podvedeni, protože už nevěříme, že ještě dokážeme vnímat nezprostředkovaně”* - umění musí tedy nejprve publikum oslovit v tomto typu vnímání a teprve potom může vést diváka jinam. Reprodukovaný obraz se stává materiálem pro umělecký produkt například již v síťotiscích – kolážích z novinových fotografií ze 60. let (Robert Rauschenberg).

Konceptuální a vysvětlující rámec tradičních dějin umění je tak rámem, do kterého obrazové vyjádření v současné kultuře nezapadá v mnohých aspektech.



### 3.► ERNST HANS GOMBRICH: OBRAZ A VÝZNAM OBRAZU, STATUS OBRAZU JAKO OBJEKTU, ZOBRAZENÍ A DIVÁK

#### Obraz jako specifický případ substitutu

Pojednání obrazu alternativně k estetickým teoriím a dějinám umění však nacházíme už od poloviny 20. století u Ernsta Hanse Gombricha. V několika svých pracích (42) se Gombrich obšírně zabývá obrazovým znázorněním, především malířským výtvarným uměleckým dílem, a sice zejména z hlediska psychologie obrazového znázorňování a vnímání. Gombrich pro účely svého zkoumání odděluje problém znázorňování od pojednávání malířství jako umění, což po značný časový úsek, kterým se zabývají dějiny umění - přinejmenším od renesance po začátek 20. století, nebylo v zaměření na malířská díla realizováno. Jeho tematizování a zkoumání obrazu jde tak v jistém smyslu napříč disciplínou dějin umění; zaměřuje se ovšem na to, jaké může mít takové pojednání důsledky právě pro diskuse o uměleckých stylech (vývoji uměleckých stylů) v rámci (tzv.) dějin umění.

Tradičním pojetím obrazu v novověké západní kultuře je chápání obrazu jako *reprezentace* jemu *vnější* reality. Realita vnější obrazu je buď realitou vnějšího světa věcí nebo realitou vnitřního světa, prožívání umělce. Tuto realitu obraz vyjadřuje, s určitým stupněm abstrahování od některých jejích vlastností. Přičemž po značnou část dějin novověkého západního výtvarného umění je *reprezentace* pojímána tak, že je *napodobována, imitována* realita vnější – vnější forma objektů.

E. H. Gombrich však vychází z obecnější roviny lidské tvořivosti. Uvádí, že obraz či artefakt vůbec má nějakou *funkci*, kvůli které byl vytvořen. V eseji *Meditations on a Hobby Horse* (43) si například všímá procesu vytváření dětské hračky – zde v konkrétním příkladu jednoduché hlavy koníka na holi. Takový předmět bychom nemohli popsat jako znázorňující vnější formu věci. Vnější forma koně zde rozhodně

imitována není, ani není možno říci, že by tvůrce abstrahoval pouze nějaké formální vlastnosti předmětu a abstrahoval *od* jiných. Obzvláště pokud vezmeme v úvahu případ, že dítě použije jako koníka jen nějak upravenou tyč – s “vnější formou” koně se tu vlastně vůbec neseťkáváme. Tvarové, formální podobnosti musí být podle Gombricha naplněny jen do té míry, v jaké vytvořenému umožňují *vykonání funkce* [*the performance of the function*]. Tvoření v tomto smyslu vyrůstá z biologických živočišných potřeb. Gombrich se tak ve svém pojednávání tvorby dostává až k aspektům její (možné) determinace biologickými funkcemi a potřebami tvořícího člověka. Tvorba *substitutu* – jak vytvořené nazývá – je jistým prodloužením možností uspokojování potřeb organismu.

Pro možnost vytvoření substitutu ovšem musí být splněny dvě podmínky – například v případě proměny hole v koně: musí být *možné* na holi jet jako na koni (A - podmínka podobnosti – *resemblance*) a taková jízda musí *mít pro tvořícího význam, musí být pro něj důležitá* (B - podmínka [biologické] relevance). Obě podmínky spolu navzájem souvisí, a sice ve vztahu nepřímé úměrnosti. Do čím větší míry je naplněna jedna podmínka, tím menší míra naplnění je vyžadována od druhé.

Co se týče formální podobnosti substitutu s věcí, “místo” níž byl substitut vytvořen, biologická relevance zde hraje roli, určenou schopnostmi v rámci vizuálního vnímání člověka jakožto druhu a typem entit, setkání s nimiž může bezprostředně ohrozit život nebo být pro člověka naopak životně důležité. I výzkumy v živočišné říši ukázaly, že určité stimuly mají pro určitý živočišný druh takový význam, že vyvolávají specifickou reakci, i pokud byly objekty, jež je způsobují, uměle vytvořeny člověkem a nejedná se například v případě ptáčat o skutečného rodiče, přinášejícího potravu, nýbrž pouze o dva různě velké připravené předměty co nejobecněji náznakového tvaru těla a hlavy ptáka. Nelze zde mluvit o napodobování vnějšího tvaru, přesto ptáčata reagují. Takové mechanismy stále fungují i v lidské psychice při setkávání se

s vizuálními podněty. Jde vlastně o mechanismy projekce, avšak u podnětu musí být splněno alespoň tzv. *minimální zobrazení* [*minimum image*], musí být přítomny specifické relevantní aspekty, dostačující k vyvolání specifické reakce – rozpoznání podnětu jako pro nás smysluplné obrazové konfigurace. U člověka je jedním z biologicky nejrelevantnějších motivů lidská tvář – setkání s jiným člověkem (případně jiným savcem) bylo od dávných dob něčím, co mohlo mít okamžité fatální následky. V tomto případě tedy mohou jako minimální zobrazení sloužit rozličné podněty v našem okolí - požadavky na konfiguraci relevantních vlastností jsou opravdu minimální; rozpoznat obličej lze v seskupeních elementů, kde je jen trochu možné vidět dva prvky jako oči, další případně jako ústa či nos. Velké pole působnosti je tak ponecháno projekci.

Z psychologických výzkumů, které Gombrich uvádí například i v *Umění a iluze*, dále však také vyplývá, že různí lidé, například v jeho příkladu příslušníci odlišných kmenů amerických Indiánů, nebo jen zcela jednoduše různí lidé dnešní západní společnosti, mohou projikovat různé obrazy do stejné změti tvarů, pokud tam pro tyto obrazy lze najít minimální zobrazení – na této skutečnosti jsou založeny i určité psychologické diagnostické techniky. Do jednoho tvaru jsou například projikovány formy (v Gombrichově vyjádření tzv. *schémata*) 3 odlišných věcí, jsou viděny jako 3 odlišné obrazy, takže definice obrazu jakožto napodobení vnějšího tvaru věci, v němž by hrál roli proces abstrakce, je zde problematizována. Člověk bude vnímat smysluplné obrazy v závislosti na svém očekávání, potřebě či kulturních návycích – to vše bude vytvářet jeho *mentální nastavení*.

Co se kulturních návyků a vlivů týče, ty hrají v procesu vnímání a “čtení” obrazů u člověka pochopitelně značnou roli. Obrazy vytvořené v různých geograficky a časově vzdálených kulturách jsou vnímány, a také byly zhotoveny, s odlišným mentálním nastavením a jako mající odlišnou funkci. V rámci kulturních návyků a vlivů tvoří i

umělec – v rámci mentálního nastavení disponuje *schémata* pro zobrazování - a na svém plátně také vytváří a poskytuje “klíče” – “...*klíče otevírající záhadné zámky našich smyslů, k nimž původně měla klíč jen sama příroda*”. (44) Zde se jedná o umělecký *styl* (styl reprezentace) – v nejširším slova smyslu. Minimální zobrazení jsou samozřejmě i při čtení těchto umělých obrazů pořád ve hře. Je to totiž něco, s čím musí umělec při tvorbě stále počítat – využívá jejich schopnost vyvolat specifickou psychologickou reakci, ale zároveň může pracovat s možnostmi, jak je “obelstít” a vyvolat reakce jiné – zacházení s minimálními zobrazeními leží v určitém smyslu v základu vytvoření stylu, jehož schémata, pokud je jednou “objeven”, mohou potom již snadněji používat další umělci. Gombrich píše: “*We must reckon with the possibility of “style” being a set of conventions born out of complex tensions.*” (45) Styl rodící se z komplexních tenzí, pnutí nutně nějak zachází i s těmito mocnými minimálními zobrazeními.

### **Kód uměleckého obrazu**

Vizuální umělecké dílo je pro Gombricha v minimálním vymezení vyjádřením pomocí prostředků, které malíř ovládl (je to nanášení barev na povrch, buď ve formě linií nebo barevných ploch) a zároveň vyjádřením, které je na druhé straně divák schopen přijmout jako smysluplné.

Každému zobrazování leží ovšem podle Gombricha v základě vytváření substitutů z daného materiálu. Malíř musí použít určitých prostředků. Pomocí těchto materiálních prostředků vzniká artefakt, který plní *určitou funkci* a je (v rámci této funkce) vnímatelný, interpretovatelný. Malíř tvoří, aby skvrny a linie, jejich relace na plátně nějakým způsobem fungovaly, byly nějak čteny. Musí se tedy naučit konstruovat pomocí svých prostředků obraz jako směřující k soudržnému čtení v rámci kontextu funkce. V různých příručkách pro malíře či často spíše malíře

amatéry, jak se naučit kreslit, jsou uváděny takové základní vzorce, jejichž rozšiřováním a doplňováním má vzniknout na plátně “realistické” zobrazení například nějakého zvířete nebo lidského obličeje. Od pozdního středověku umělci vytvářeli dokonce určité předlohové katalogy, které měly usnadnit práci jejich žákům – byl to pro ně základní “slovník”. V procesu nanášení barev na plátno malíř schémata stále srovnává s tím, co vidí – pokud je, jako v případě “mimetického” či “realistického” zobrazování, funkcí obrazu znázorňovat, předvádět “skutečné”, “viděné”. Schémata může během srovnávání dále modifikovat, upravovat. Malíř, stejně jako divák, pracuje v rámci svého mentálního nastavení *procesem*, či *rytmem*, *schématu a opravy*. Pokud se některému malíři podaří modifikovat používaná schémata tak, že to vhodněji odpovídá funkci obrazu, může se tento objev, tato inovátorská modifikace, ujmout a být používán jeho následovníky. Jak Gombrich píše na s. 158 *Umění a iluze: “Přírodu nelze napodobovat nebo ‘transkribovat’, aniž se napřed nerozebrala a pak znovu sestavila”*.

Dle Gombricha se v obraze vždy jedná o jistou notaci, již jako konvenci používá tvůrce a o níž by měl předpokládat, že bude stejnou konvencí i pro vnímajícího. Tyto konvence ve strukturování obrazových kódů se odlišují v různých obdobích a lokalitách obrazového vyjadřování. Gombrich svým výkladem směřuje k mnohostrannému osvětlení svého pojetí, že tyto odlišující se kódy jsou vlastně různými uměleckými styly, typickými pro určitou část lidské civilizace v jejích dějinách, a různými způsoby, jak lze vidět svět, tedy toho co lze považovat za skutečné. Protože otázka, která je v oblasti obrazového znázorňování položena jako výchozí, a sice, zda malíř maluje to, co vidí, a nebo vidí to, co maluje, není vůbec takto zodpověditelná. V jistém smyslu platí obojí.

Gombrich v práci *Umění a iluze* ilustruje na mnohých případech záměrně iluzivně dvojznačných zobrazení, objektů vystávajících pro nás z určitých tvarů ve speciálně

sestavených kukátkách či na nejednoznačně, nesoudržně prostorově interpretovatelných rytin M. C. Eschera a na psychologických výzkumech pro nás jako pozorovatele možná ne tak samozřejmou skutečnost, že každé zobrazení je “nekonečně dvojznačné”; zvláště to platí, pokud je dvojrozměrné zobrazení nasměřováno ke čtení jako zobrazující věci v prostoru. Multivalenci informace dvojrozměrného zobrazení se Gombrich obsírněji věnuje rovněž v eseji *Standards of Truth: The Arrested Image and the Moving Eye*. (46) Využívá více studií o získávání vizuální informace, upozorňuje na to, že vnímání statického dvojrozměrného obrazu (jako trojrozměrného!) je vlastně, z hlediska vizuálního vnímání jako takového, určitá nestandardní situace. Při vnímání statického obrazu musíme mít indicie určující buď velikost nebo vzdálenost objektu, který máme jako trojrozměrný vnímat – pak můžeme z jednoho odvodit druhé. Při standardním vnímání okolí se člověk (živočich) pohybuje a získává tak v sekvencích informace o transformujícím se vizuálním poli, přičemž si zároveň uvědomuje svůj pohyb a na základě všech těchto informací si vytváří znalosti o prostorové podobě objektů - znalosti zásadně důležité pro jeho orientaci.

Na obraze jsou dvojrozměrně barvy a linie – ty musí divák, vnímatel nějak přečíst – interpretovat jako trojrozměrné. Způsobů čtení je jistě nekonečně mnoho, avšak divák si vybere pouze jeden – na základě svého *mentálního nastavení*, které E. H. Gombrich definuje jako “*postoje a očekávání, jež ovlivňují naše vnímání a přivedou nás k tomu, abychom viděli nebo slyšeli spíše tuto věc než jinou*”. (47) Jde o připravenost vyrovnat se s očekávanou specifickou znakovou situací. Jak experimentálně potvrzují i rozličné psychologické testy, konfigurace mentálního nastavení jsou do percipovaných prvků projikovány. Takže, “*říkáme, že vidíme, ale interpretujeme*”. Mentální nastavení se bude prakticky projevovat a fungovat tak, že divák provede *projekci* jemu známých *schémat* do obrazu – do vzájemných vztahů

prvků a vlastností různého typu na obraze - a zařadí tak neurčité barevné tvary do některých z možných klasifikací. Velkou roli hraje tedy při vnímání paměť. Gombrich zde vede paralelu i s vnímáním jazykového projevu, kdy části projevu, jež nám nejsou zcela srozumitelné, odhadujeme prostřednictvím projekce pravděpodobných elementů – zvuků. Pokud se naše projekce později ukáže jako mylná, můžeme projíkovat schémata jiná. Právě takový rytmus čtení Gombrich popisuje jako *rytmus schématu a opravy*.

Mechanismus projekce jsme použili v rámci určitého *kódu* (uspořádaného souboru schémat) pro interpretování. Hra projekcí směřuje ke čtení obrazu jako soudržného, určitý smysl majícího celku – u Gombricha je taková hra nazývána *zkouškou soudržnosti*. Čím větší je na obraze počet klíčů podporujících soudržné čtení – použití určitého kódu, tím bude čtení pro diváka snazší, avšak také, zvláště v případě vnímání uměleckého vizuálního znázornění, méně objevné. Pokud divák na základě obrazem poskytnutých klíčů nedospěje k žádnému soudržnému čtení, svou hypotézu o typu sdělení a příslušném kódu reviduje a začíná nový proces projekcí.

*Mentální nastavení*, které počítá s *minimálními zobrazeními*, tak hraje dle Gombricha zásadní roli při “komunikaci (s) obrazem”. Je vytvářeno postupným potvrzováním našich očekávání. Bez takového koherentního potvrzování a z něj vycházejících schémat pro další percepci by naše zkušenost nebyla možná. Jsme tak naladěni na určitou “interpretaci” svých percepcí a dále zároveň na interpretaci malířovy notace. Mentální nastavení, tedy nastavení na určitý způsob interpretace, je základem, který ve svém rámci umožňuje pozorování. Čím více je vnímané odlišné od očekávaného, tím je percepce informativnější; tak může postupně docházet ke změně mentálního nastavení samého. Mezi obrazem (a jeho tvůrcem) a divákem tedy existuje určitá zpětná vazba.

Divák musí nekonečně dvojnásobně zobrazení *nějak* číst – Gombrich upozorňuje, že si můžeme být vědomi dvojnásobnosti obrazu, například dvou možných odlišných soudržných interpretací, avšak nemůžeme podržet více interpretací současně. Takové fungování vidění obrazu má základy v lidské schopnosti vnímání a zkušenosti ve světě vůbec. Pokud se má jednat o zkušenost, jde o “usilování o význam”, být informován, něco nového se dozvědět – ovšem na základě již známého. Jde o postupné potvrzování nebo popírání našich očekávání a předpokladů ve strukturovaných vztazích.

Z této fundamentální vlastnosti lidské psychiky vychází naše tendence přistupovat k obrazu či jinému vizuálnímu (uměleckému) dílu jako ke sdělení, z něhož máme pro sebe rozšifrovat nějaký význam – i když tento proces může být velmi krátký. V Gombrichově eseji *Illusion and Visual Deadlock* (48) je vnímání obrazu přirovnáváno ke čtení textu – nejprve postupně hledáme klíče – pohled diváka přejíždí po obraze, zatímco čtenář textu postupuje po písmenech a na vyšší rovině po jednotlivých slovech - a teprve po nějaké době dospějeme k soudržné interpretaci a ukáže se nám význam. “V jakých intencích” obraz něco sděluje, jaký typ informace podává, to již divák předurčuje ve svém mentálním nastavení, s nímž k vnímání přistupuje. “*Nečiníme tak díky nějakému vědomému myšlenkovému procesu, ale díky schopnosti, která nám byla dána – rozumět svým spoluvzorům.*” (49)

### **Iluzionistické zobrazení – změna funkce artefaktu**

V II. kapitole knihy *Umění a iluze – Pravda a stereotyp* osvětluje E. H. Gombrich na několika příkladech z dějin výtvarného umění, že otázka po pravdivosti (realistického) zobrazení je v principu nesmyslná. Ostatně, obraz jako reprezentace něčeho mu vnějšího, je pojetí typické právě jen pro určitou epochu v dějinách západního obrazového umění.



Gombrich zmiňuje v oboru dějin umění ustavené rozlišování mezi zobrazováním *konceptuálním* (většinou výtvoři dětí či členů původních, archaických kultur nebo artefakty jimi inspirované) a *naturalistickým* čili *iluzionistickým* (tím je většinou míněno zobrazovací umění Řecka, Číny a umění evropského kontinentu od doby renesance). Naturalistický obraz má napodobovat, má nám ukazovat, vnější realitu – má zaznamenávat (možnou) vizuální zkušenost této reality.

Avšak ani tzv. naturalistický styl zobrazování netvoří podle Gombricha výjimku: základem každého zobrazování je vytváření substitutů z daného materiálu, přičemž spojením mezi substitutem a tím, v čem bychom mohli hledat jeho význam, je právě splnění podmínek umožňujících *vykonání funkce substitutu* - obrazu. Aby mohl naturalistický obraz být substitutem, mohli bychom tedy v souladu s Gombrichovým pojetím říci, že takový obraz musí splňovat podmínku A – podobnost – zde právě kódováním schématy v rámci jim odpovídajícího mentálního nastavení. Podmínkou B je relevance, kterou zřejmě můžeme interpretovat jako vycházející z kulturních určeností, “znalostí”. Iluzionistické pojetí obrazu jako ukazujícího nám externí realitu má tak v základě *změnu funkce*, jakou obraz coby substitut vykonává.

A aby imitativní obraz mohl vykonávat svoji funkci, umělec se tak právě musí naučit pracovat s konvencemi, se schématy, jež jsou pro takový typ obrazu specifické. Gombrich věnuje značnou část svého díla právě zkoumání podmínek možnosti vytváření obrazové *iluze* a naturalistického zobrazování vůbec – tedy proměně funkce substitutu. Změnu ve funkci obrazu Gombrich sleduje zpětně až do 5. či 6. století před naším letopočtem ve starověkém Řecku – tato unikátní změna funkce zde bývá historiky umění nazývána *řeckým zázrakem* nebo *řeckou revolucí* a souvisí s celkovou orientací starořecké kultury.

Aby bylo možno zmíněnou změnu funkce obrazu prezentovat, chce ji Gombrich ukázat jako odlišnou od funkce zobrazovacího substitutu v jiných archaických

kulturách, k nimž máme určitý historický přístup. Kupříkladu ve starověké egyptské kultuře, z níž je mnoho výtvorů dodnes přístupných zkoumání, vysledovali badatelé *konceptuální* zobrazení ve výše zmíněném tradičním pojetí. K vytvoření obrazu jsou zde používána schémata s jinou funkcí – funkcí v nám známé historii různých kultur typickou a v jistém slova smyslu “původnější”. Konceptuální zobrazení neznázorňují primárně něco jednotlivého, nýbrž nějaký typ, “diagram” s určitou funkcí – pro vnímání takového obrazu, pro získání sdělení, je třeba mít mentální nastavení a vědomosti o světě v rámci té které kultury. Vnímatel musí vědět, jaká schémata byla použita pro vytvoření jakého typu, a předem také znát používané způsoby prezentování daného typu. Přidáním určitých atributů je pak možno typ individualizovat. Gombrich zmiňuje H. A. Groenewegen-Frankfort (50), která se vyjadřuje o reliéfech v egyptských hrobkách, zobrazujících práce v různých obdobích roku, jako o znázorňujících typické, časově neurčené – tedy věčně se navracející – události (důležitou souvislostí je zde také starověké pojetí času jako cyklického). Gombrich poznamenává, že “...*při takovém pojetí znázorňování by ‘vytváření’ splynulo se ‘zaznamenáváním’.*” (51) V tomto smyslu se jedná o zmíněné vytváření substitutů a činnost vlastně magickou.

*Řeckou revoluci* dává Gombrich zvláště do souvislosti s ustavením se psané (zamýšlené) fikce v Řecku, která se způsobem, jenž si vyžaduje další zkoumání, emancipovala od mýtu a morálního podobenství. Jako výmluvný příklad uvádí narativní ilustraci – vlastně místo, kde se tvorba poetická stýká s tvorbou výtvarnou. Řecká fiktivní vyprávění, například díla Homérova, nemají už jen sdělit co se stalo, nýbrž důležité je také líčení *jak se jednotlivá událost stala* - rozlišení samozřejmě nemůže být zcela striktní. Jistá svoboda řeckého epického vyprávění podněcovala v celkové atmosféře také malíře ke zkoumání nových možností, jak vyjádřit přesvědčivě povahu jednotlivé události, kterou si můžeme představit, že bychom

mohli sami také zakoušet či si můžeme představit její prožívání protagonisty. V narativní ilustraci ostatně nelze rozdíel mezi *co* a *jak* dodržovat, a narativní ilustraci v tomto smyslu slova také například egyptské umění nezná. V eseji *Standards of Truth: The Arrested Image and the Moving Eye* E. H. Gombrich uvádí, že tato nová funkce obrazu vyžaduje dodržování určitého “negativního pravidla”, jež Gombrich nazývá *eye-witness principle* (princip očitého svědectví) a které znamená, že “*umělec nesmí do svého obrazu zahrnout nic, co by očitý svědek z určitého místa v určitém okamžiku nemohl vidět.*” (52) Taková funkce obrazu umělce vede k probádávání možností znázorňování v prostoru a různých vizuálních efektů, kupříkladu používání malířské zkratky. Umělci se v této jisté tvůrčí svobodě snažili nacházet nové možnosti, jak v pojmech svých prostředků *mimetically*, přesvědčivě “znázorňovat”, předvádět události, které se dějí lidem, nebo události mytické. Účel fungování *eye-witness principle* je podstatně dramatický.

Podle Gombricha se pak s takovým typem zobrazení dále pracuje v evropské renesanci a až do moderní epochy v dějinách umění.

Jak E. H. Gombrich ovšem upozorňuje, žádná umělecká “revoluce” nemůže být zcela náhlá, zvláště ne ta ve zobrazování, která s sebou nese změnu mentálního nastavení jak u tvůrce, tak u diváka. Jako při každém vytváření obrazu, malíř či sochař používá jemu známá schémata – ta jsou pro něj “kategorizačním” východiskem – z nich může svůj výtvar skládat nebo je postupně porovnávat s tím, co by jeho výtvar měl reprezentovat – s vnějším prostředím, tedy věcmi či lidmi, které chce znázornit, nebo se svojí vnitřní imaginární realitou.

Gombrich také obšírně pojednává inovační rozpracování geometrické perspektivy a iluzivního zobrazování prostoru v období evropské renesance, aby nový styl s novou funkcí a novým (také od diváka požadovaným) mentálním nastavením. Spolu s modelací světlem a stínem, která snižuje dvojznačnost perspektivního

zobrazení, je perspektiva důležitým zdokonalovacím prostředkem iluzivního a naturalistického zobrazování. Primárním je zde právě hledisko pozorovatele, kterému se věci v prostoru nějak jeví - perspektiva je způsob, jak geometricky zkonstruovat předměty z pohledu tohoto pozorovatele, z *vantage point* - jak v rámci jejích pravidel transkribovat měřitelné pozorovatelné relace (nikoli přesně zaznamenat, jak se pozorovateli věci jeví – to je principiálně nemožné). Mentální operace, kterou vyžaduje interpretace takového obrazu, pak obecně spočívá v umístování každého vnímaného elementu obrazu relativně k imaginárnímu racionalizovanému prostoru – element je součástí takového prostoru, v odvozené vzdálenosti a umístění relativně k jiným elementům, znázorňujícím předměty nebo prostor bez předmětů. Ke sdělení perspektivního obrazu přistupujeme, jako bychom se dívali otevřeným oknem na vnější realitu.

Dějiny výtvarného umění od konce 18. století pak Gombrich tematizuje jako inovátorský boj proti tradičním schématům výuky umění na akademiích, která měla směřovat k zobrazování podle určitých ideálů – stereotypů, jež nebyly určeny k tomu, aby je umělec příliš svobodně modifikoval. Přístup k zobrazování jako k vyobrazování v první řadě ideálního, obecného má svůj původ ve středověkých metafysických názorech, jež se projevovaly i ve stylu znázorňování. “Boj proti tradici” a hledání nových možností počíná už prvními experimenty s iluzivním perspektivním zobrazením (souvisí s renesančním úsilím myslitelů oprostit se od metafysických “nánosů” a hledat jednotný základ, určitou “geometrickou” strukturu pro poznávání světa) a v této linii potom vrcholí v romantismu a moderních výtvarných směrech.

Některé silně inovátorské zobrazovací kódy vznikly pouze bouřlivějším přechodem umělce (snad se bouřícího, procházejícího otřesem) k možnému jinému pojetí světa. Klade tak jen na “nepřipraveného” diváka zpočátku větší nároky a zároveň mu tak otevírá nové možnosti. Ovšem některé změny mentálního nastavení

k zobrazování (spolu se změnou funkce, kterou obraz – substitut vykonává) vznikly právě s východiskem v nastavení etablovaném geometrickým perspektivním zobrazením – jako příklad Gombrich uvádí impresionistický obraz, prezentovaný coby momentální průhled skrze rám okna. V souvislosti s psychologíí vnímání obrazu byl podle Gombricha zvláště významnou “vzpourou” proti tradičním schématům a zároveň proti iluzionistickému zobrazování kubismus – šlo o problematizaci soudržného čtení dvourozměrné scény coby znázornění v prostoru, probíhajícího na základě vzájemně interagujících konvenčních klíčů. Pro čtení kubistického obrazu divák těžko hledá jedinou soudržnou hypotézu, jaká schémata aplikovat a pomocí jakého jednotného kódu číst malířovy kryptogramy – právě to jej provokuje a také odkazuje k našemu vnímání okolního světa nejen čistě zrakem - jakoby v nějaké zarámované ploše, ale rovněž pohybováním se a hmatovou zkušeností s věcmi. S kubistickým obrazem tak můžeme hrát určitou zajímavou hru projekcí.

*Mentální nastavení* je tak v chápání E. H. Gombricha určitým rámcem umožňujícím setkávání se s obrazem (jako s typem substitutu), který je v základě *konceptuálním*. Ten, kdo se s obrazem jako se substitutem setkává, disponuje určitými před-znalostmi – schémata pro vnímání obrazu, se základem, který je možné vysledovat psychologicky, z velké části jsou schémata ovšem určena institucionálně kulturně.

#### 4.► DAVID SUMMERS: K POJMU KONCEPTUÁLNÍHO ZOBRAZENÍ V DĚJINÁCH UMĚNÍ

David Summers v eseji *Reálná metafora: pokus o novou definici "konceptuálního" zobrazení* (53) problematizuje v pojednáváních vizuality rozšířenou kategorii "konceptuálního obrazu" a rovněž její chápání E. H. Gombrichem. Pojetí konceptuálního zobrazení chce modifikovat, chce je především vymezit jako nutně závislé na *podmínkách prezentace zobrazení*. Podmínky prezentace zobrazení v prostoru považuje Summers za zásadní pro rozlišování a vysvětlování typů obrazů a zkoumání těchto podmínek za nutné pro možnost pojednávání funkce a významu obrazu. David Summers se chce modifikací pojmu konceptuálního obrazu v tomto směru dopracovat k důležitému paradigmatu pro vysvětlování všech obrazů.

Na rozdíl od Gombricha nechce Summers zobrazení vysvětlovat percepčně-psychologickými pojmy. Uvádí, že takové vysvětlování vedlo k odlišování dvou základních kategorií zobrazení: obrazů *konceptuálních* (mají být tvořeny primárně na základě znalostí, mentálních konceptů) a obrazů *perceptuálních* (pro jejich tvorbu má být primární pozorování okolí). Stejně tak nechce Summers vycházet ani z formální analýzy, metody vypracované v rámci dějin umění, která je podle něj jen velmi obtížně spojitelná s promyšlením kontextu vzniku a působení obrazu. Přitom se míní v co nejvyšší možné míře vyhnout "lingvistickému imperialismu", tedy vysvětlování vizuálního umění jazykovým paradigmatem - jeho vysvětlování jakožto určitého druhu jazyka, jakožto jazyka s přirozeným jazykem "*schematicky izomorfního*".

#### **Summersovy výhrady ke Gombrichovu pojednání obrazu**

Lingvistické paradigma podle Summerse určuje pojetí Gombrichovo. Summers vykládá Gombrichovo pojetí tak, že tvořící umělec i divák musí disponovat kulturně

vymezenými koncepty, schémata, která pro ně určují *modely relací* [*relational models*] pro zobrazování. Všechna zobrazení jsou pro Gombricha v zásadě konceptuální a je možné je pouze umístit na kontinuální stupnici, vedoucí od zobrazení s jednoduššími modely relací k zobrazením s komplexními relačními modely, přičemž obraz pro tvůrce i diváka plní jistou (kulturní) funkci, slouží jistému cíli – Summersovými slovy “jednoduššímu či komplexnějšímu”. Podle Summese Gombrichovo pojetí schématu a opravy předpokládá při zobrazování naturalismus jako primární, umělec pomocí schémat “přepisuje” viděné a divák je poté prostřednictvím svého mentálního nastavení “čte”. Summers dokonce tvrdí, že v Gombrichově pojetí je využitelnost schématu pro opravu určována mírou jeho naturalističnosti (s původem v realistickém zobrazování od “řeckého zázraku”). Funkcí obrazu je dále v Gombrichově pojetí přesun vizuální informace, ať už jednodušší, či komplexnější.

### **Obraz jako substitut s korelativním subjektivním prostorem**

Summers při vysvětlování obrazu rovněž vychází z pojednání lidské akce – hry. Zmiňuje známou Freudovu práci *Jenseits des Lustprinzips* (54), v níž Freud analyzuje hru dítěte, které si v rámci takové hry opakovaně dřevěnou hračkou na provázku coby substitutem zpřítomňuje matku, jež právě odešla. Hračku, fungující jako substitut za matku, odhazuje a znovu ji přitahuje zpět, podle svého přání. Substitut za matku mu tak umožňuje vykonávat kontrolu nad situací s touto náhražkou. Zároveň pak při odchodu matky dítě potlačuje instinktivní reakci protestu proti tomu, že je matka opouští. Freud zmiňuje hru jako kulturní socializační úspěch dítěte, skrze potlačení - transformaci psychické energie, k níž při hře dochází. Dítě započatím hry počíná vlastně jistou hru divadelní, drama s vlastním prostorem, časem a vlastními pravidly. V rámci tohoto dramatu je substitut účinný a

“zvládnutelný” (jakožto účinný je “zvládnutelný”, je s ním možno operovat). Jeho ovladatelnost definuje prostor hry a naopak. Jde o “*vztah korespondence mezi hráčem, objektem a hrou*”, který je “*základnou magické hodnoty jak substituce, tak hry*”. (55)

U substitutu nehraje primární roli imitativnost, napodobení; lze si všimnout, že obdobně charakterizuje v *Meditations on a Hobby Horse* substitut Gombrich. Substitut stejně tak nevyjadřuje navenek mentální koncept věci či člověka. Substitut něco zpřítomňuje, a sice jako něco zvládnutelné, manipulovatelné. Substituce se odehrává v přítomné situaci, přítomném prostoru (věci v něm mají potenciální reálnou prostorovou hodnotu), avšak zároveň je tento prostor *substitucí transformován* (v něm potom může docházet ke vzniku tendencí k vytváření dalších substitutů).

Uvedeného Freudova příkladu bylo také využito při vysvětlování původu přirozeného jazyka a jeho osvojování si dětmi. Slova jazyka mohou být nahlížena jako substituty a celek jazyka jako jistý substitutivní symbolický systém. David Summers nepopírá určité možné analogie mezi jazykovou a objektovou substitucí, zdůrazňuje však tyto dva typy substituce jako odlišné, nicméně interaktivní a vzájemně se komplikující.

Obrazy Summers nejprve definuje jako specifické artefakty, které “*za prvé, zpřítomňují to, co ukazují a, za druhé, činí tak tím, že umisťují nepřítomné do toho, co je už přítomné.*” Obdobně jako při dětské hře je “*...nezredukovatelný a nepřeložitelný význam vposledku zakotven v průsečíku a v nevyhnutelném rozporu mezi tím, že svět je pro nás vždy přítomen, a přitom je zřídka přítomen tak, jak bychom si přáli. Touha po tom chybějícím neustále transformuje ono přítomné.*” (56) Summers zmiňuje obraz jako entitu vytvořenou k nápravě “vady vzdálenosti” [*the defect of distance*] - zpřítomňuje to, co je vzdálené v čase nebo v prostoru, zpřítomněné se tak prostřednictvím obrazu (znovu) stává účinným, získává *moc*. Moc Summers definuje



jako *“potenci, schopnost jednat, diktovat, posuzovat a trestat”*, jako příklad uvádí obraz císaře, díky němuž je moc císaře vykonávána, “ztělesněna” v provincii.

*Činností tvorby* je překonávána opozice přítomného a nepřítomného.

Podle Summerse bylo v pojednáváních konceptuálních obrazů tohoto pojmu užíváno v příliš širokém smyslu. Summers vymezuje v rámci konceptuálních zobrazení zvláště obrazy *substitutivní*, které fungují jako *reálná metafora* – Summers zde vychází z etymologie řeckého slova *metaferein*: jako *nést za* či *přes, přesouvat* – s jazykovou metaforou se zde jedná o obdobnou analogii jako v případě analogie mezi zmíněnou jazykovou a objektovou substitucí. Reálná metafora je ovladatelná, manipulovatelná – lidská akce je pro ustavení reálné metafory zásadní. Substituce reálnou metaforou transformuje přítomné – vytváří korelativní *subjunktivní prostor*. Subjunktivní prostor (coby “jedinečné dispozice reálného prostoru”) je “kontextem” fungování reálné metafory, platí v něm pravidla tohoto fungování, analogicky jako jsou gramatické podmínky “kontextem” fungování lexikální jednotky. Subjunktivní prostor a reálná metafora se stále znovu-ustavují vzájemně. Substitutivní zobrazení – reálná metafora funguje pouze v subjunktivním prostoru, pouze v něm může docházet k napravení “vady vzdálenosti” a pouze v rámci tohoto korelativního prostoru můžeme substitutivní obrazy interpretovat. Subjunktivní prostor je *“oblast, v jejímž rámci jsou obrazy prezentovány a respektovány jako účinné elementy”*, subjunktivní prostory *“jsou bytostně inkluzivní (a exkluzivní) a existují tedy jak v sociálním, tak v architektonickém smyslu”*, jsou to *“kulturně specifické konstrukce lidské prostorovosti.”* (57)

Subjunktivní prostory jsou sociální – jsou tedy implicitně propojeny s mocí, jsou *realizací moci*. K etablovaným metodám interpretace obrazu prostřednictvím zkoumání sociálního kontextu vzniku obrazu, Summers v tomto smyslu poznamenává, že pokud bychom za kontext obrazu měli považovat tzv. “sociální

realitu”, je tato “sociální realita” ustavována právě podmínkami prezentace obrazů nebo zároveň s nimi; neplatí tedy, že obrazy sociální realitu “vyjadřují”. ...”*na základní rovině má prostorový charakter věcí a obrazů z nich vytvořených neredukovatelný význam.*” (58)

V rámci pojmu konceptuálních zobrazení Summers vedle substitutivních zobrazení specificky pojednává *plošné obrazy*. Plošné, dvourozměrné obrazy jsou vytvářeny pigmenty nanášenými na rovný povrch, který je reálným povrchem, s “reálnými prostorovými hodnotami” sociálního prostoru – plocha má jistou orientaci a velikost v reálném prostoru. Zároveň jsou však různé části plochy ze své definice uniformní. Pro plošné obrazy platí, že *“jejich jednotlivé části jsou identifikovány s uniformitou samotného rovného povrchu. ... Každá část plošného obrazu je stejně konečná jako každá jiná, a tato konečnost odpovídá substituci.”* (59) Proto je dle Summerse možné plošné obrazy stále pojímat jako konceptuální, jejich základem je substituce v reálném prostoru.

Od konceptuálních obrazů – tj. obrazů primárně významných vzhledem k reálnému prostoru - potom Summers odlišuje *obrazy virtuální*. Jsou to “naturalistické”, “iluzionistické” obrazy, které postulují vlastní virtuální prostor s jemu odpovídajícími vztahy mezi věcmi zobrazenými *na* obraze a vztahy mezi těmito věcmi a divákem. Jedná se o, kulturně a historicky specifická, “realistická zobrazení”, která bývají v rámci zmíněného psychologického pojednávání označována za obrazy perceptuální. Avšak i tyto obrazy jsou zásadně *“ukotveny v hodnotě reálného prostoru”*!

Primární jsou podle Summerse, obrazy reálně prostorové a “reálná prostorovost” obrazů virtuálních. Summers se v tomto ohledu snažil vyhnout vymezení obrazů jako “konceptuálních” psychologickými pojmy nebo negativně – vymezením v opozici k perceptuálním obrazům. *“A přitom substitutivní a plošné obrazy jsou*

*relativně bez virtuality a předpoklad, že jsou před-virtuální nebo proto-naturalistické, představuje okamžitou apriorní překážku jejich interpretace.” (60)*

Podle Summersonovy obrazy / umění “v podstatném smyslu ‘nevyjadřuje’ nic, [že] není žádný ‘obsah’, jehož by bylo umění pouhou ‚formou‘. Umění je spíše vždy konkrétní a historickou oblastí konstrukce sociálního významu, která je konzistentní a kontinuální s jinými modalitami významu, ale není na ně redukovatelná”. (61) My, kteří se setkáváme s obrazy (a s artefakty obecně), jsme zároveň vždy již součástí významného prostoru a tak také “konfrontujeme kdysi integrální obyvatele jiných prostorů, a náš interpretační úkol z velké části spočívá v tom, abychom si znovu vybavili a uvědomili skutečný význam této integrace.” (62)

Konceptuální obraz tak pro Summersona neznamena zobrazování na základě osvojených pojmů, ani existenci kódování; principy jeho vysvětlování nejsou psychologické. Zároveň je obraz Summersonem vysvětlován bez principiálního odkazu k nápodobě, ikonicitě.

Přestože Summerson vyjadřuje své výhrady ke Gombrichově pojednání tvorby obrazu pomocí kulturních schémat, které považuje za řídicí se lingvistickým paradigmatem, je na velmi obecné rovině možné v Summersonově a Gombrichově prezentování substitutu sledovat jisté analogie. Oba situace dětské hry zobecňují k pojednání vytváření artefaktů, které souvisí s náležením do určitého společenství a s kulturními znalostmi (ty Gombrich prezentuje jako “mentální nastavení”). V Summersonově eseji je možné takové analogie nalézt například na stranách 142 a 143. Zde pojednává subjektivní prostory jako “kulturní enklávy”, jež vyžadují od členů skupiny shodu nebo “konvenci”, a v rámci těchto prostorů zmiňuje kulturně specifickou funkci obrazů.

## 5.► VILÉM FLUSSER: JAK DEŠIFROVAT TECHNICKÉ OBRAZY

V radikálněji odlišném úhlu pohledu a v soustředění se na nový typ obrazu v emergující *telematické společnosti* a na význam obrazů v ní (tedy z Gombrichova hlediska bychom mohli říci: na radikální změnu kódu a mentálního nastavení k vnímání, přijímání obrazů) se věnuje obrazu Vilém Flusser. Zakládajícím “informačním médiem” nového universa, jehož vznik můžeme pozorovat právě nyní, jsou dle Flussera *technické obrazy* [*technische Bilder*]. Technické obrazy jsou zásadně odlišným nosičem informací než tzv. obrazy tradiční; jejich ontologický status je zcela jiný a k jejich zkoumání a zkoumání modu jejich sdělení nám bude třeba zcela jiných pojmů.

Jak tradiční, tak technické obrazy jsou ovšem OBRAZY – dle Flussera plochy, které jsou symbolické – které mají význam a na nichž se jejich části chovají k sobě navzájem magicky. (63)

### **Role tradičního a technického obrazu v kulturních dějinách**

Vilém Flusser předkládá (64) určitý model kulturních dějin, s ohledem na vyrovnávání se člověka s okolím a jeho zacházení s okolím. Na prvním stupni člověk používá k zacházení s okolním prostředím ruce a na základě toho se vlastně z okolí vyděluje jako subjektivní ek-sistence. V 2. fázi začne člověk nahlížet své zacházení s přírodou očima, vytvářet si tak pro své jednání, pro svoji praxi, určitou teorii – imaginární universum – symbolické universum tradičních obrazů, z něž a vůči němuž se pak jednání odvíjí. Obrazy slouží jako vzory pro jednání i prožívání, jsou součástí řetězce obrazů, které informují skrze je používajícímu společenství známý kód.

Ve 3. fázi se, před asi 4 tisíci let, v lidské společnosti objevují díky gestu "pochopení" – vyzvednutí představy z plochy obrazů bez hloubky - texty, které pořádají vzory pro zacházení s okolím jako pojmy do lineárních řad – tak se pak zachází s pojmy – okolí se vysvětluje, je vyprávěno, od obrazů je abstrahováno, okolí je komputováno a jednání je projektováno do lineárních projektů, není už magické – neodehrává se již v kruhu obrazových imaginativních vzorů. S ohledem na budoucí cíl je takové jednání účinnější. Rozkrývat význam textů pojmového myšlení znamená dostávat se k původním obrazům, jejichž jsou texty metakódem. Magické imaginativní fungování obrazů je tedy pramenem zvýznamňování a srozumitelnosti textů.

Ovšem v další fázi – poté co lidé pravidla pro zacházení s pojmy sledovali "až do jádra universa a vědomí" - se ukazuje, že naše textová pravidla pořádání nejsou nutná a jediná možná, že se jedná pouze o "mediaci" – jejich struktura se vtiskává do okolí. Co zůstává bez pořádajících pravidel jsou nepředstavitelné a neuchopitelné bezrozměrné body. Tyto bezrozměrné body však mohou být *aparáty* komputovány a kalkulovány do *technických obrazů* – fikcí, jež právě mají učinit okolí uchopitelným.

V práci *Do universa technických obrazů* Flusser prezentuje vznik technických obrazů jako konkretizací z bezrozměrných prvků. Jedná se vlastně o řešení existenciálního problému, protože není možno žít v takovém rozpadlém abstraktním universu. Vynalezené aparáty, které pracují na základě svého *programu*, jsou tím, co dokáže nulrozměrné body scelovat do alespoň zdánlivě soudržných entit. Jsou opatřeny tlačítka, abychom s nimi mohli zacházet. Body jsou pro ně polem možností, na němž v rámci svého programu pracují automaticky a zastavovány jsou na zamýšlené *informativní situaci* – tedy (vnímatelné) situaci nepravděpodobné. Člověk se tak vytvářením informací angažuje proti všeobecné entropické tendenci vesmíru, což je jednou z jeho základních charakteristik. Výrobce technických obrazů, kteří

autonomní chod aparátu podle programu zastavují, nazývá Flusser *tvůrci fikcí*. Ti pracují se zvláštní *fantazií*, na rozdíl od imaginace, již vděčí za svůj vznik tradiční obrazy, a také jejich tvůrčí gesto je zásadně odlišné od gesta tvůrců tradičních obrazů. Výrobci tradičních obrazů jednají rukodělně s materiály v ploše, přičemž odstupují – abstrahují od okolí, kdežto tvůrci fikcí skládají bodové prvky do zdánlivé plochy a tak se pokoušejí “kalkulovatelnou hromadu bodů” konkretizovat. Činí tak pomocí stiskávání tlačítek – kláves aparátů, což je po jednání, imaginativním zkoumání a pojmovém vysvětlování čtvrtým gestem, jež osvobodilo člověka z životního světa.

V tomto smyslu technické obrazy spočívají na textech, jsou abstrakcemi třetího stupně (po tradičních obrazech a textech). Jsou posthistorické – abstrahují z pojmů lineárních textů, které vytvářejí dějiny. “*Dešifrovat technické obrazy tedy obnáší vyčíst z nich toto jejich postavení.*” (65) Pro dešifrování technických obrazů bude nejdůležitější vycházet z jejich ontologického statutu vzniku prostřednictvím aparátu – aparát je určitým *black boxem*, do nějž nevidíme a v němž funguje jeho program. Vilém Flusser nazývá program dokonce modelem analogickým modelu mýtu, a práci s ním (v něm) jeho ritualizací jakožto novou magií, magií druhého stupně, analogickou ritualizací mýtu starou magií. Nová magie má dle Flussera kolem sebe koncentrovat nejširší společnost, narozdíl od ceněných tradičních obrazů (“*byť pojmově a technicky obohacených*” – 66) vydělovaných (alespoň od 19. století) pro skupiny zasvěcených do specializovaných oblastí, kde je možné dekodovat (pomocí hermetických textů) jejich pro společnost více či méně relevantní význam. Oblast vědy je od 19. století druhou oblastí pro zasvěcené, založenou na textech. Třetí oblastí je široká populární kultura čerpající z “levných textů”. Technické obrazy mají znovu dodat magii populárním levným textům. Výsledkem takového procesu vývoje je *masová kultura*.

Otázku po vztahu mezi texty a obrazy považuje V. Flusser za ústřední otázku dějin. Ve fázi dějin kultury, kdy jsou vyvinuty texty, se v souvislosti s podmíněností textů obrazy *“imaginativní a pojmové myšlení navzájem posiluje”*. (67) V dnešní situaci kultury jsou dle Flussera obrazy stále pojmovější (právě technické, například počítačové obrazy) a texty stále imaginativnější (za takové považuje vysoce teoretické vědecké texty).

### **Význam technického obrazu – příklad fotografie**

Jedním z historicky prvních, a pro Flussera exemplárním druhem technických obrazů je *fotografie*. Na fotografii je v západní kultuře konvenčně pohlíženo jako na objektivní záznam, otisk vnější reality. Situace je zde však ještě komplikovanější než u tradičních obrazů, které bychom chtěli dešifrovat ve směru naznačeným Gombrichem – jako kódované v rámci mentálního nastavení pro jejich vznik a přijímání. Fotografie vznikají také činností člověka, ale navíc zde hraje součinnou roli ještě výše zmíněný *“black box”*, se kterým tvůrce obrazu spolupracuje – člověk je tak, slovy Flusserovými, *funkcionářem* aparátu a jeho programu, hraje s ním hru, ale neví, jak jsou založena pravidla této hry. Například fotograf se jako funkcionář fotoaparátu snaží realizovat různé možnosti programu – vytvořit v rámci programu *informativní situaci*.

Vilém Flusser si v knize *Do universa technických obrazů* klade otázku, co technické obrazy znamenají, jak a vzhledem k čemu můžeme jejich význam určovat a jaký je jejich smysl. Smysl technických obrazů lze podle jeho názoru nalézt pouze ve směru, jakým ukazují gesta jejich tvůrců. Tvůrci fikcí totiž vytvářením rozkazují, kodifikují, dávají světu smysl, informují jej. To je obrácený postoj vůči světu, než jaký fungoval v universu textů – tam bylo potřeba svět číst, dešifrovat, luštit svět skrze kódy, kterými se nám dával. Fikce jsou vždy produkující, nelze rozlišovat mezi

zobrazením jakožto reprodukcí a jakožto modelem. Jelikož významové vektory byly takto obráceny, není se již možné ptát *“Co znamená technický obraz?”*, ale, protože technické obrazy jsou něčím vyvrženým zvnitřku aparátu ven, jsou projekcí, adekvátní je se ptát *“Kam”* nebo *“K čemu znamená technický obraz?”* Flusser specifikuje: *“Dešifrovat nějaký technický obraz neznámá dešifrovat to, co je jím ukazováno, nýbrž vyčíst z něj jeho program.”* ... *“To, co [technické obrazy] označují, je totiž jen funkcí toho, k čemu odkazují.”* (68)

Gesto tvůrců fikcí je tedy problematické právě vzhledem k povaze vytváření pomocí naprogramovaného aparátu. Gesto i záměr tvůrce fikcí, například fotografa, je funkcí aparátu (deprogramuje k informativní situaci program aparátu), protože *“aparát sice koná to, co fotograf chce, ale fotograf může chtít jen to, co aparát může.”* (69). *“Zatímco aparát funguje ve funkci záměru fotografa, funguje sám tento záměr ve funkci programu aparátu.”* (70). Okolní svět je jen předpokladem k vytvoření obrazové konfigurace programem, a naopak pouze *“informace a symbol jsou skutečné. Toto obrácení významového vektoru je příznačné pro veškerou sféru aparátů a pro postindustriální sféru vůbec.”* ... *“Skutečný není svět ‘tam venku’ a není jím ani pojem ‘zde uvnitř’ programu přístroje, skutečná je teprve fotografie.”* (71) Řetězec mezi tím, co by měl obraz reprezentovat, a způsobem, jakým je zobrazení provedeno (a poté “na druhé straně” dešifrováno), je zde přerušeno, stejně jakoby se jednalo o Gombrichovo *mentální nastavení* v hlavě malířově (očekávající obdobné v hlavě příjemcově), avšak toto přerušení je ještě komplexnější, právě proto že se děje skrze fungování programu v “black boxu”.

Otázce tzv. fotografického realismu se Flusser exemplárně věnuje v *Za filosofii fotografie*, co se týče černobílých fotografií. Černobílé fotografie demonstrují dobře svůj původ v teoriích optiky – to, že na nich vidíme pouze 2 základní (barevné) hodnoty a jejich různé množstevní kombinace, může podle Flussera příměji



odkazovat k pojmově a logicky založeným textům vědy. Flusser vede argument dále, když ve svém příkladu doplňuje, že fotografie louky, na níž je louka zelená, je abstraktnější než černobílá fotografie s loukou šedou, protože operace (analogového) “black boxu” fotoaparátu, jejichž výsledkem je zelená barva louky na obraze, byly komplexnější. Vnímaná zelená barva louky na fotografickém obraze není rozhodně o nic méně obrazem pojmu (pojmu) vědecké teorie než případná barva šedá, pouze se zde určitým nepřímým spojením vědecký pojem “zelenosti” snaží odpovídat představám, získaným v interakci s okolím (ovlivněné nicméně dalšími pojmy a texty vědy).

Tak je třeba technické obrazy dešifrovat vždy na základě označujícího, nikoli označovaného.

Technické obrazy je ovšem možné lze z hlediska významu klasifikovat a vhodným kritériem pro jejich třídění by dle Flussera mohl být stupeň jejich informativnosti, tedy nepravděpodobnosti. Také analýza a kritika technických obrazů vyžaduje nová kritéria, pohybující se v poli onoho rozhraní mezi aparáty a tvůrci fikcí – jako příklad Flusser uvádí kritérium “informační obsah”.

### **Srovnání: Flusser – Gombrich: Význam vědeckých obrazů**

Nabízí se zde zaměření pozornosti na určitou analogii ve způsobu, jakým pojednává Ernst Hans Gombrich tzv. *scientific images* (vědecké obrazy). (72) Gombrich věnuje pozornost získávání informací z obrazových materiálů ve vědeckých oblastech, jakými jsou například lékařství či astronomie. Využívá pak takových náhledů k ilustrování způsobu, jakým divák získává význam z dvojrozměrných, především “realistických”, “iluzionistických”, obrazů obecně. (K tomu více 3. kapitola, zvláště podkapitola *Kód uměleckého obrazu*.) Vědci extrahují význam z obrazových materiálů na základě doplňujících informací, které mají

k dispozici – informací o technických specifikacích přístrojů, jimiž jsou vědecké technické obrazy vytvořeny. Jedná se například o stupeň rozlišení, o měřítko zobrazení, o kalibraci barevných určení. Pouze pokud je vědci známo, jak s takovými parametry přístroj zachází, může z obrazu získat pro svůj účel relevantní informaci. Důležitým rámcem v Gombrichově pojednání *scientific images* je, že *“cílem vědeckých obrazů není zaznamenávat viditelné, jejich účelem je činit viditelným.”* (73) Pouze pokud jsme obeznámeni s tím, jak na straně *označujícího* obraz zachází s různými proměnnými, můžeme na základě takové doplňkové znalosti, dešifrovat označované. U “realistické” dvojrozměrné malby či fotografie obecně jsou takovými proměnnými určení velikosti nebo vzdálenosti elementů na obraze. Pouze pokud má divák předem k dispozici znalosti o jedné z těchto proměnných, může odvodit informace o kalibraci druhé z nich. (Obecně jsou v rámci Gombrichova pojetí takové znalosti získávány v rámci mentálního nastavení u diváka i tvůrce obrazu.)

### **Za filosofii fotografie – proč je třeba kritické filosofie fotografie**

V práci *Za filosofii fotografie* se Flusser komplexněji věnuje specifické situaci dešifrování *fotografického* technického obrazu. Specifikem fotografie totiž je, že tvůrce obrazu v realizaci možností programu aparátu přímo “spolupracuje” s okolním světem, v jehož přítomných situacích hledá pro takové realizace impulsy. Takový okolní svět, taková *“kulturní podmíněnost klade odpor”* (74). Dále bychom se však ve zkoumání jejího předpokládaného zobrazení na fotografii nedostali, neboť je doslova zachycena v aktu fotografování kategoriemi fotografického časoprostoru – což jsou různá na uživatelské straně aparátu nastavitelná pásma obou dimenzí – času a prostoru. Inovování a modifikování těchto kategorií je možné, děje se pak ovšem v metaprogramu fotografického průmyslu.

Dle Viléma Flussera je fotografie dešifrována (v relativně postačující míře), právě pokud *“odkryjeme kódující intence v komplexu ‘fotograf / aparát’”*. (75) Fotograf chce pomocí aparátu zakódovat své pojmy různých oblastí světa do obrazů a tím informovat (druhé). Cílem aparátu je uskutečnit možnosti svého programu a zároveň udržovat zpětnou vazbu ke svým funkcionářům a celé společnosti. Fotograf tak s aparátem při vytváření obrazu spolupracuje, ale i soupeří. *“Fotografii tedy můžeme považovat za dešifrovanou, jestliže se podařilo zjistit, jaký je v ní vztah této spolupráce a soupeření.”* (76)

Dešifrování soupeření pojmů fotografa a pojmů aparátu je pro Flussera základním úkolem fotografické kritiky a filosofie fotografie.

Dalším úkolem fotografické kritiky je dešifrovat související aspekt významu fotografie, týkající se další spolupráce a soupeření – v tomto případě mezi fotografem a kanálem *fotodistribučního aparátu*. V uvedené práci o filosofii fotografie z roku 1983 pojednává Flusser o reproduktivní distribuci klasické fotografie v masové kultuře (kdy komunikátor vysílá informace z centra), a sice prostřednictvím různých kanálů fotodistribučních aparátů, jež mají také své programy. Obecně Flusser rozlišuje tyto kanály podle typu informací, které “kanalizují”. Indikativní kanály prostředkují indikativní informace i fotografie (“A je A”) – jedná se například o vědecké publikace; imperativní kanály kanalizují informace typu “A budiž A” – jedná se o politické či komerční fotografie; optativní kanály mediují informace typu “A necht’ je A” a jsou kanálem pro tzv. “umělecké fotografie”. Distribuční kanál určuje rámeček významu fotografie. Fotograf s ním spolupracuje, neboť kanál mu umožňuje fotografii publikovat, a tak se stává jeho funkcionářem. Nicméně se fotograf může snažit učinit obraz informativním a unikat tak omezením charakteristikami kanálu. Ovšem informativnost může být programem kanálu dále absorbována. Právě také toto

soupeření se má fotografická kritika snažit činit viditelným a v něm ukazovat drama fotografického obrazu.

Bez možnosti kritiky a otevřeného soupeření s aparáty se všichni členové kultury stávají funkcionáři aparátů a jsou jimi programováni k magickému chování, které zase zpětně posiluje a upevňuje programy – což Flusser nazývá *sociální zpětnou vazbou*.

### **Sociologické důsledky fungování technických obrazů**

Vilém Flusser tedy uvažuje programované aparáty a člověka jako jejich funkcionáře v širokých kulturně-kritických souvislostech. Ve spojitosti s fotografií nahlíží jakožto programy abstrakce fotografického průmyslu či jeho metaprogram *“socio-ekonomického aparátu”* a všímá si také, že *“Moc přešla z vlastníka předmětů na programátora a operátora. ... Toto obrácení moci od věcného k symbolickému je výstižným znakem toho, co nazýváme ‘informační společností’ a ‘postindustriálním imperialismem’.”* (77) Pojmy a postupy kulturní a sociální kritiky je třeba změnit, už jen na základě toho, že lidé spolupracují s aparáty na symbolickém záměru, tedy nejedná se o práci s cílem fyzicky měnit a přizpůsobovat okolí.

Nové koncepty bude podle Flussera potřeba *“vynalézt”* pro pojímání a zkoumání vyjadřování a celé sociální a kulturní reality v této nové telematické společnosti. Pozornost bude dle Flussera třeba soustředit právě na *vztahy mezi* technickými obrazy a člověkem. Flusser tvrdí, že mezi obrazy a člověkem existuje již dnes určitá zpětná vazba, která vlastně vytváří uzavřený obvod. Obrazy se živí dějinami a ty začínají vysychat. *“Politická manifestace už nesměřuje k tomu, aby změnila svět, nýbrž aby byla fotografována.”* (78) Obrazy překódovávají linii historie, založenou na *“dějinném vědomí”* neopakovatelnosti specifických seskupení prvků v časové linii, a linii kauzality, na kruhy.

Z faktu, že v pojetí Viléma Flussera technické obrazy vznikají jako zkonkrétňování rozpadlého universa bodů, vychází podle něj také odlišný způsob jejich percepce – je principiálně povrchní. Pokud bychom technické obrazy zkoumali zblízka a do hloubky, zjistili bychom, že se jedná o v jednotlivých bodech se ukazující “symptomy chemických nebo elektronických procesů”. Ty jsou však něčím, čím se nemáme zabývat, o čem je lépe nevědět, abychom se mohli věnovat obrazům. To vnáší do lidského každodenního prožívání odsouvání, nezáměr o hluboká vysvětlení.

Takové nové povrchní naladění a vědomí je právě vědomím budoucí telematické kybernetické společnosti, v níž budou dialogicky tvořivě rychlostí světla propojeny lidské i umělé paměti, vyměňující si obrazy jako “čisté informace”. Takto se z poněkud jiného pohledu V. Flusser v práci *Do universa technických obrazů* vyjadřuje, že půjde o společnost “čisté estetiky”, protože se bude pouze možno tázat, co na obrazech vnímám a prožívám; etická, epistemologická či ontologická kritéria budou z obrazů odstraněna. U fikcí je důležité, že jsou vytvořeny; nevytvořené je chaos bodů – nic. Kritéria jako “reálný / fiktivní”, “pravý / umělý” není možné v universu technických obrazů aplikovat. Zde je jediným kritériem, v jehož poli tvoří fantazie, “konkrétní / abstraktní”.

## **V. Flusser – způsob pojednání obrazu**

Přestože Vilém Flusser pojednává obraz jako podstatně spjatý s organizací komunikace a zacházení s informacemi ve společnosti a se způsoby vnímání a prožívání a přestože si ve společnosti konce 20. století všímá stále vyšší “pojmovosti obrazů” a “imaginativnosti textů” (viz výše, podkapitola *Role tradičního a technického obrazu v kulturních dějinách*, s. 47), je pro jeho chápání obrazu určující právě striktní oddělení obrazu na jedné straně od textu a pojmového lineárního myšlení a vyjadřování na straně druhé.

Flusser chápe technický obraz jako médium zásadní pro transformaci charakteristik komunikace ve společnosti. Fungování technického obrazu je však pro něj zcela jasně vymezeno oproti fungování (vytváření informací prostřednictvím) textu a s ním souvisejícího lineárního pojmového myšlení - to je nejnápadnější a hlavní odlišnost od pojetí Rodowickova, v návaznosti na Lyotarda, Foucaulta a Deleuze.

## 6.► DIGITÁLNÍ TECHNICKÉ OBRAZY – FLUSSER, RODOWICK

**V. Flusser** zmiňuje jako důležité, že se v *programech* aparátů od počátku (např. již programech prvních fotoaparátů) projevuje myšlení postupující a vyjadřující se v číslech. Takové myšlení dominuje i vědeckému diskursu – podle Flussera můžeme tendenci k tomuto vysledovat už u Descarta. (*“Pro takovou adekvaci myslící věci s rozprostraněnou věcí jsou vhodná pouze čísla.”*) (79)

**D. N. Rodowick** poukazuje (80) na ještě vyšší složitost charakteristik přerušení mezi způsobem vytvoření obrazu a tím, co je vnímáno jako jsoucí *na* obraze (jako jeho referent - pokud bychom měli vycházet z pojetí obrazu jako záznamu reality či jako zobrazení referentu) v případě digitální fotografie. (Flusser považuje za *technické obrazy* všechny obrazové plochy vytvářené pomocí aparátů, tedy i pomocí fotografického přístroje vytvářejícího klasické analogové fotografie). U digitální fotografie světelné impulsy nejsou, jako při vytváření klasické fotografie, registrovány na fotosenzitivním povrchu, jehož struktura jakožto materiálu by se takovým modelováním měnila. V digitálním médiu jsou světelné impulsy konvertovány do numerické formy binárního kódu, ve které jsou coby informace uchovávány, a poté jsou přístrojem převáděny do formy smyslově vnímatelné (v níž se tímto, jak by mohlo být řečeno s Flussere, propojují a seskládávají nulrozměrné body). Proces vytváření digitální fotografie tak není kontinuálně isomorfní. Jeho druhá část – tedy převádění do vnímatelné formy v médiu elektronickém nebo fyzickém – odpovídá procesu počítačového generování obrazů nebo zvuku (tedy, opět podle Flussera bychom mohli říci, produkování fikcí). První fáze – převádění světelných impulsů pak navíc není nezbytnou podmínkou fáze druhé – vytváření vnímatelného obrazu.

Rodowick nachází u fotografických obrazů vytvářených klasickým fotoaparátem a fotoaparátem digitálním dva různé druhy indexovosti, korespondující právě se dvěma

odlišně založenými procesy zaznamenávání a zpracování zaznamenaného. Součástí indexovosti digitálního obrazu může být analogické rozpoznávání elementů na obraze, tak jako by byly světelnými stopami materiálních objektů - takové identifikování objektů však Rodowick pojímá jen jako funkci prostorového rozpoznávání. (81)

D. N. Rodowick charakterizuje počítačové technologie jako technologie simulace. Informace jsou uchovávány a zpracovávány bez vztahu závislosti na výsledném "output" médiu vyjádření. Zdůrazňuje, že z hlediska produkce počítačem tak nelze činit rozdíl mezi prostorovým a časovým, vizuálním a textuálním; v rámci binárního kódu nedisponujeme určeními pro činění takových specifikací.



## 7.► K FOTOGRAFICKÉMU REALISMU JAKO CHARAKTERISTICE OBRAZU V ZÁPADNÍ TRADICI REPREZENTACE

### Rodowick: Fotografický realismus jako charakteristika digitálního obrazu

Jak uvádím v 1. kapitole, podkapitole *Filmový obraz v době figurálního / době digitálních médií*, D. N. Rodowick považuje „fotografický realismus“ za důležitý soubor charakteristik digitálních obrazů (v uvedeném eseji se věnuje explicitně digitálním obrazům filmovým), charakteristik společných s významnou částí západních obrazů vznikajících analogovými technikami. Jako zásadní pro fotografický realismus Rodowick zmiňuje organizování obrazové plochy podle pravidel lineární geometrické perspektivy. Digitální fotografické přístroje a kamery nebo počítačové programy vytvářející CGI, stejně jako přístroje využívající techniky analogové nebo západní malíři přinejmenším od období renesance, tak velmi často organizují barevné elementy na obraze podle stejných pravidel pro zobrazování.

Přestože tedy Rodowick tematizuje současné nové způsoby a organizace vyjadřování (figurální) a zároveň omezení pro pojmání obrazu, která se odvozují z tradiční estetiky a dějin umění, všímá si na druhé straně toho, že obraz vytvořený digitálními technologiemi si (ve svých mnohých výskytech a pro svá mnohá užití) uchovává určité rysy s liniemi původu v technice perspektivního zobrazení a technice fotografické. Charakteristiky typické pro fotografický realismus jsou často cílem produkování (například právě filmového) obrazu. U digitálních obrazů pouze nenacházíme *materiální* indexovost obrazu – odkazování jeho elementů k věcem a událostem, které by byly fyzicky způsobily zaznamenání a tak vytvoření obrazu.

## **Bolter & Grusin: Fotorealismus a logika imediace**

Podobné charakteristiky vysledovávají u digitálních zobrazení Jay David Bolter a Richard Grusin v práci *Remediation. Understanding New Media*. (82) Pojímají je v širším kontextu své teorie *remediace* [*remediation*]: jedná se jim o genealogii (uvádějí, že ve Foucaultově smyslu zkoumání linií původu) nových médií, a to sice co se týče aspektu kulturní logiky *remediace* – logiky, podle níž nová média využívají vlastností a praktik předchozích existujících médií. Ta souvisí s dalšími dvěma logikami či strategiemi, které samotnou logiku *remediace* uvádějí do pohybu: *imediace* [*immediacy*] a *hypermediace* [*hypermediacy*]. *Médium* J. D. Bolter a R. Grusin definují jako: *“Formální, sociální a materiální síť praktik, které generují logiku, podle níž jsou opakovány a remediovány přídavné instance, jako například fotografie, film či televize.”* (83) *Remediace* se děje *“ve jménu reálného”*. (84) *Imediace* a *hypermediace* se pak týkají logiky a strategie (vizuální) prezentace – ta je v případě každé z nich podřízena jinému cíli. Strategií *imediace* je snaha o popírání praktik *mediování*, především *materiálních* (snaha o iluzivní *“interfaceless interface”*). Souvisí s představou přirozeného kontinuálního vztahu mezi zobrazeným a zobrazením, přičemž médium je považováno za plně transparentní. *“Malba umělce 17. století Pietra Saenredama, fotografie Edwarda Westona a počítačový systém virtuální reality se v mnoha důležitých ohledech liší, ovšem všechny jsou snahou dosáhnout imediace zanedbáváním nebo popíráním přítomnosti média a procesu mediace. Všechny chtějí umístit diváka do stejného prostoru s objekty, na které se dívá.”* (85) Strategií *hypermediace* na druhé straně je, aby si divák neustále uvědomoval existenci média. Jako příklad je uváděn *“windowed style”* současných internetových stránek, kde si je divák stále vědom existence interface a možnosti vybírat si z odkazů, nebo vizuální prezentace televizního zpravodajství, jakož i středověký iluminovaný rukopis, ve kterém jsou včleněny části textové a kresby).

Obě strategie významně působí při vývoji nových médií. Toto působení Bolter a Grusin popisují: *“Naše kultura chce jak multiplikovat svoje média, tak vymazat všechny stopy mediace: v ideálním případě chce svoje média vymazat právě v samotném procesu jejich multiplikace.”* (86) Některá média se ovšem primárně řídí logikou mediace, jiná logikou hypermediace.

Charakteristiky fotografického realismu nacházíme v rámci pojetí Boltera a Grusina především v logice imediace, kterou je snaha o transparentnost média. Explicitně uvádějí *photorealismus [photorealism]* jako častý soubor vlastností například počítačově vytvářených obrazů. (87) Nejvýznamnějšími rysy fotorealismu jsou: jediné stanoviště pozorovatele, monokulární pohled a *“fotografický smysl správné kompozice”*.

V rámci logiky imediace Bolter a Grusin zmiňují nejen snahu o “vymazání” média, nýbrž také lidského subjektu. Obojí je u klasické fotografie popíráno pomocí mechaniky a chemie čoček, clony a filmu, u digitálních obrazů pomocí matematizace a algoritmizace perspektivy a stínování - tak jak je stanovena v programu. Klasická fotografie tak vzniká stále kontinuálním, holistickým procesem, kdežto digitální grafika na základě diskrétních, algoritmicky definovaných kroků. Digitální fotografie pak kombinuje oba způsoby “vymazání”.

Bolter a Grusin připomínají rovněž pojednání (například Martina Jaye) spojitostí mezi albertiánskou perspektivou a descartovskou matematizací prostoru – které kupříkladu Jay nazývá *karteziánským perspektivalismem [cartesian perspectivalism]*. (88) Divák přehlíží a kontroluje prostor obrazu z jednoho *vantage point* a matematizovaná perspektiva navíc umožňuje transparentnost mediace, protože je univerzálně aplikovatelná na jakýkoli prostorový kontext. Je to technika používaná s cílem, aby sama sebe “vymazala” jako mediální praktiku. Organizace obrazu podle principů albertiánské perspektivy vytváří iluzi jakéhosi *“albertiánského okna”*, za

kterým spojitě pokračuje prostor, v němž se divák nachází. (89) S používáním *camera obscura* (90) a vynálezem fotografie je potom technika lineární perspektivy automatizována. Digitální obrazy podle Boltera a Grusina dále rozšiřují právě představu “albertiánského okna”. Jednak matematickou dokonalostí aplikování pravidel perspektivy i stínování a barvení, jednak algoritmizací procesu vytváření obrazu, která je pro digitální obraz navíc i specifickým způsobem “vymazávání” subjektu – tvůrce obrazu.

Nejkoncentrovanějším a nejpropracovanějším současným produktem snahy o imediaci jsou podle Boltera a Grusina imersivní systémy virtuální reality, v nichž se má divák nacházet už uvnitř samotného “albertiánského okna”, uživatel do něj explicitně vstupuje. Poté je mu umožněno se v systému za takovým “oknem” pohybovat a měnit svůj zorný úhel z *vantage point*.

O samotné charakteristice fotorealismu se Bolter a Grusin vyjadřují, že “[fotorealismus] definuje realitu jako (potenciální – L.K.) nacházení se na fotografii”. (91)

Dále se vyslovují k transparentnosti média analogové fotografie ve smyslu podobném Flusserovu pojetí aparátu: Přestože se u klasické fotografie jedná o kontinuální proces vytváření, je to proces automatizovaný a transparentnosti média (tedy přístupu k ne-mediované realitě) zde není dosaženo v o nic větší míře než u digitálního obrazu. (Automatické procesy a chemické postupy vyvíjení obrazu nemohou poskytovat transparentní přístup k realitě.) Nicméně, snaha o imediaci a přesvědčení o ní, coby určitá kulturní logika a strategie, existuje dle Boltera a Grusina v případě obou typů fotografie stejná. Fotografie můžeme posuzovat podle toho, jak s takovým přesvědčením o fotorealismu zachází; například mnohé fotografie jako umění (či ostatně i jiné typy uměleckého zobrazení) artikulují právě tuto představu tradičně vycházející z pojmu fotografie.

## **Craig Owens: Klasický systém zpodobení – typický dále i pro fotografii**

V širších historických souvislostech se Craig Owens v článku *Reprezentace, přivlastnění a moc* (92) vyjadřuje o zobrazovacích malířských médiích od 17. století jako o *klasickém systému zpodobení* [classical system of representation]. Termín si vypůjčuje od Louise Marina (93), v jehož pojednání obrazu (stejně jako ve Foucaultově) vyzdvihuje, že ke zkoumání produkce obrazů (obecně systémů zpodobení) přistupuje jako ke zkoumání *“integrální součást(i) sociálních procesů rozlišení, vyloučení, začlenění a vládnutí”* a že chce systémy reprezentace zkoumat jako *“nástroje moci”*. (94)

Pro klasický systém zpodobení jsou podle Owense typické dvě charakteristiky, týkající se statutu obrazu: Plocha obrazu je transparentním oknem, ve kterém si divák prohlíží zobrazené. Současně je tato plocha také podkladem, na němž se, dokonale analogicky realitě, zobrazují objekty. Tato druhá charakteristika klasického systému zpodobení dodává obrazům určitý ontologický status. Oba rysy jsou vlastně v jistém smyslu protikladné – první akcentuje přítomnost obrazu *pro* diváka, který vzhledem k obrazu zaujímá *vantage point*, druhý rys dodává obrazu status objektivního zaznamenání skutečnosti, nezávisle na jejím vnímání. Obě, na první pohled protichůdné, charakteristiky ovšem u obrazů klasického systému zpodobení existují současně a obě vyžadují *“utajování všech důkazů o existenci nástrojů zpodobení, [což] klasickému obrazu zajišťuje jeho autoritativní postavení, jeho nárok na vlastnictví určité formy pravdy nebo epistemologické hodnoty.”* (95) Owens dále cituje Marinovu formulaci: *“plátno jako takové je simultánně postulováno a neutralizováno; technicky a teoreticky musí být považováno za transparentní. Jako neviditelné a zároveň jako nezbytná podmínka viditelnosti odrážející transparentnost teoreticky definuje plochu zpodobení.”* a k tomu dodává: *“Potvrzení a zároveň negace zobrazovacího nástroje nejenže zajišťují transparentnost klasického*

*zpodobení, ale určují také (ontologický a epistemologický) status subjektu zpodobení.*" (96) Subjekt obrazu je subjektem "absolutně svrchovaným", když tvoří obrazovou reprezentaci, transformuje se do objektivní Mysli, pro niž se pak obraz také ukazuje a pro takový subjekt obraz odráží realitu jeho znaky (realita se tak stává analogickou jeho diskursu, jeho znakovému universu).

Owens z Marina a také Foucaultova pojednání klasického systému zpodobení vyzdvihuje zaměření se právě na strategie vytváření obrazu, které dávají vznik transparentnosti zpodobení, které jsou však právě samy skryté, neviditelné.

Právě takový status obrazu coby znakové reprezentace reálného je problematizován v nových teoretických přístupech, podnětem je k promýšlení statutu obrazu je, mimo jiné, právě digitální vytváření obrazu.

## 8.► DAVID NORMAN RODOWICK: DIGITÁLNÍ OBRAZY – ad SIMULAKRUM, NAPODOBENÍ, PODOBNOST

Co se týče povahy mediality obrazu v “multimediálním universu”, bude bezprostředně nejdůležitější tematizace a zkoumání v oblasti Rodowickovy otázky uvedené v 1. kapitole (na s. 9) jako první, týkající se povahy reprezentace a komunikace. Analýza těchto témat se bude ve značné míře týkat Rodowickem uvedené sémiotické oblasti, ve které můžeme pracovat s konceptem figurálního (a ve které máme mimo jiné zkoumat, jakým může být obraz, pokud se jej pokusíme pojímat mimo konceptuální založení v opozici jazykového a vizuálního), a rovněž sémiotického aspektu ze čtyř v 1. kapitole uvedených hlavních různých stránek posunu k digitální audiovizuální kultuře.

Rodowick navrhuje zaměřit se na zkoumání změn charakteristik “sémiotických objektů” a procesu čtení – obecně na to, jak se v digitální kultuře mění povaha *diskursu* – nebo tedy toho, co je za *diskursivní* považováno.

Pro vytváření sémiotického prostředí v digitální audiovizuální kultuře je podle Rodowicka zásadní, že analogový způsob produkce – záznamu znaků a operací se znaky - je nahrazen procesem založeným na digitalizaci. Formy reprezentace jsou založeny algoritmickými operacemi s binárním kódem. Prostor, v němž se znaky ukazují se stává abstraktním komputačním prostorem. Kritérium (posuzování) vzájemných vztahů znaků *napodobení* [*resemblance*] je nahrazeno kritériem *podobnosti* [*similitude*]. V “ěře reprezentace” se napodobením význam odvozuje od autority originálu coby “autentizačního modelu”, podle něž jsou různé kopie řazeny a uspořádávány. Z hlediska podobnosti ovšem znaky nejsou uspořádány středovým konceptem designace nebo reference.

## Michel Foucault: *Napodobení a podobnost*

V tomto ohledu Rodowick navazuje (v práci *Reading the Figural*) na Foucaultovo odlišení *napodobení* [*ressemblance*] a *podobnosti* [*similitude*]. Můžeme je sledovat například v práci *Ceci n'est pas une pipe* (ve slovenském překladu *Toto nie je fajka*). (97) Michel Foucault se v této práci věnuje způsobu, jakým znamenají obrazy v novověkém západním malířství. Pojímání významu obrazu je podle něj organizováno dvěma základními principy: Prvním z nich je oddělení vizuální reprezentace od jazykového, diskursivního vyjádření a tyto dvě oblasti jsou pak chápány jako podřízeny jedna druhé, ať už je v různých případech subordinující výtvarná reprezentace či jazyková signifikace. Druhý princip postuluje totožnost vizuálního napodobení s reprezentací jakožto afirmací – tak se do vizuální oblasti v jisté explicitně nepřiznané a v prezentaci prvním principem skryté formě znovu dostává diskurs. (... *“ticho spočívalo na diskursivním prostoru”* ...) (98) Tento vztah dvou principů dle Foucaulta konstituuje specifické napětí v západním malířství a pojmání obrazu.

Michel Foucault v *Ceci n'est pas une pipe* vychází konkrétně z obrazu Reného Magritta se stejným názvem: *Toto není dýmka* – tedy vlastně ze dvou verzí tohoto obrazu. Na obou verzích je viditelná kresba dýmky a pod ní nápis jako ze školního sešitu *Toto není dýmka*. Na pozdější z nich je stejný obraz jakoby zarámován na tabuli stojící na prkenné podlaze, přičemž vidíme další mnohem větší nakreslenou dýmku v neurčitelném prostoru nahoře nad tabulí. Takové uspořádání obrazu, ještě umocňované jakoby “odkazováním ke” školnímu prostředí názornosti a vysvětlující funkce, vyvolává vzhledem ke čtení obrazu založeném v tradici západního malířství značné konfuze a pochybnosti o významu a vztazích jeho jednotlivých prvků a významu obrazu jako celku. Foucault mluví dokonce o neurčité tísní, vznikající z tendence spojovat nápis s kresbou a z nemožnosti nalézt instanci, která by nám



umožnila obraz konzistentně uchopit z toho hlediska, zda je tedy tvrzení nápisu pravdivé, či nikoli.

Obraz nás mate, protože k němu přistupujeme s předpokladem dvou výše uvedených principů. Foucault si všímá toho, jak tyto principy svými obrazy problematizuje a ruší právě René Magritte.

Na Magrittových obrazech vzniká zvláštní a složitý vztah mezi obrazem samým a jeho názvem. Když Foucault srovnává, jak první uvedený princip vylučuje na svých obrazech Paul Klee, který nechává výtvarné napodobování a znaky jazykové reference setkávat v jiném než tradičním prostoru obrazu, v novém ne-geometrickém neurčitěm prostoru, píše, že *“Magritte tajně podkopává prostor, který zdánlivě udržuje v tradičním uspořádání. Podrývá jej však slovy. ...”*. (99) Výtvarné a jazykové prvky jsou na Magrittových malbách odděleny, název se vnucuje jako legenda k výtvarnému, avšak zároveň záměrně zpochybňuje jeho identitu jakožto reprezentujícího (výtvarná figura je “roztříštěna” či donucena “vystoupit ze sebe samé”). V některých případech se nápisy objevují přímo na předmětech na obraze či dokonce barevných skvrnách, které mají být tvarovanými masami (jejich objemnost poznáme podle stínu, který vrhají). – Tak se například na obraze *Postava kráčející k horizontu* (100) zjevují obě krajní limity předmětu, který má být reprezentován – barevný tvar mající (perspektivně) působit jako objem a jeho jméno – není zde ovšem samotný předmět, který má být reprezentován. (Iluzorní) prostor, ve kterém byly napodobovány objekty, Magritte takto ukazuje jako povrch – Foucault jej nazývá “náhrobní deskou” reprezentovaných předmětů.

Druhý princip – ztotožnění napodobení s tvrzením reprezentace - je rušen na obrazech Vasilije Kandinského, kde elementy obrazu získávají svůj vlastní život jako předměty, které by mohly snad odkazovat jen ke své vlastní životnosti či ke tvůrčímu gestu. Foucault zmiňuje, že na Magrittových obrazech naopak nacházíme objekty,

které se zdají přesně reprezentovat, až hrát určitou hru se zdvojnásobáním reprezentací v jednom obraze (jako například v případě dvou zobrazených dýmek, z nichž jedna má ještě napodobovat druhou). Navíc na Magrittových obrazech působí vymezená diskursivní tvrzení, avšak ta nepodporují naše určení, co mají dané figury reprezentovat. Proces reprezentace a jeho produkt je sledován, ovšem Magritte od nich odlučuje diskursivní afirmace.

Právě zde si Michel Foucault všímá toho, jak na sebe vizuální i diskursivní prvky obrazu vzájemně poukazují (a prostřednictvím jiných poukazují i na sebe sama), problematizují tak, co je reprezentací čeho, a tak i když si v sobě výtvarné elementy jako určité dědictví nesou efekty procesu napodobení, na obraze vzniká síť *podobností* – elementy se tak vzájemně negují jako tvrdící reprezentace, ale pozitivně se vzájemnými přenosy potvrzují jako *simulakra*.

Foucault nachází v obrazech Reného Magritta odlišení *napodobení* [*ressemblance*] a *podobnosti* [*similitude*]:

*“Napodobení má jednoho ‘patrona’: originální prvek, který, vycházejíc ze sebe samého, pořádá a hierarchizuje všechny kopie, až po ty nejslabší. Napodobení předpokládá primární referenci, která předepisuje a třídí. Podobnost se rozvíjí v řadách, které nemají ani začátek, ani konec, je možné jimi projít v jednom i druhém směru a nepodléhají žádné hierarchii, ale šíří se od jednoho malého rozdílu k druhému. Napodobení slouží reprezentaci, co nad ním vládne; podobnost slouží opakování, které jí probíhá.”*

(101)

O napodobení dále Foucault říká, že umožňuje rozpoznat vzor, podle něž se řídí. Podobnost umožňuje uvidět, co je skryté rozpoznatelným a rozpoznatelností, jednotlivá simulakra na sebe odkazují vzájemně a tak jsou vytvářeny jejich reverzibilní vztahy podobného k podobnému.

Michel Foucault poznamenává, že tvrzení reprezentace se není možno zbavit předpokladem, že obraz je sám svým vlastním modelem. Takový předpoklad by totiž implikoval vnitřní odstup zobrazovaného a zobrazujícího "v" obraze. Pokud bychom u Magrittových obrazů měli předpokládat nějaký model, byl by vlastně jen jedním ze členů sérií podobného; co bychom v rámci reprezentace předpokládali jako model, se na některých jeho malbách ukazuje přímo na plátně.

Bud' je tedy u Magritta reprezentační odstup rušen sériemi podobného nebo postupem zdvojení reprezentujících, mezi nimiž opět dochází k vzájemnému odkazování tak, že je zpochybněn model jakožto autorita (například dvě slunce na obraze *Le Soir qui tombe*).

Foucault nahlíží do procesu, kterým je umožněno prvkům na Magrittových obrazech rozehrát hru podobností. Takový proces vidí jako postup vytvoření *kaligramu* a poté jeho rozložení na stránku grafickou a slovní, přičemž každá ze stránek si uchovává určité možnosti působení, které měla jako součást kaligramu. Kaligram "vkládá výpovědi do prostoru figury a způsobuje, že text hovoří to, co kresba reprezentuje." (102) Je tedy tautologií, využívající vlastností písma, jež odkazuje k lineárně se rozvíjející výpovědi a zároveň vytváří spojitě znaky na ploše – tak je diskursivní reference v jednom kaligrafickém znaku zároveň odkazováním viditelným – Foucault tak vidí kaligram jako nastavenou "dvojitou past" na věci. Magritte, například na obraze *Toto není dýmka*, tuto dvojitou past znovu otevírá a po jejím otevření už nenalzáme, co do ní bylo chyceno – věc samu. Vizualní a diskursivní se dostává každé na oddělenou stranu (dole na Magrittově kresbě je věta

složená z písmen, nahoře dýmka vznášející se v neurčitěm prostoru), mezi nimi nacházíme mezeru, která byla předtím kaligramem zacelena. Z obrazu mizí předmět, který má být napodobován a není zde ani společný prostor, na němž by vztahy reprezentace mohly vznikat.

D. N. Rodowick se v *Reading the Figural* o Magrittových obrazech vyjadřuje dokonce jako o vyznačujících konec modernity jako filosofické epochy. (103) Víra v reprezentaci, v jejímž středu je tvrzení a reference, se “rozpadá pod svojí vlastní vahou”.

Z Foucaultova pojednání Magrittových obrazů je podle Rodowicka možné vycházet při zkoumání forem vyjadřování a procesů čtení, které vytvářejí *audiovizuální archiv* [audiovisual archive] v éře *figurálního*.

## ► ZÁVĚR – K VÝZNAMU OBRAZU V SOUČASNÝCH NOVÝCH MÉDIÍCH

OBRAZ (či pojem obrazu) je v současné kultuře něčím, co vyžaduje promýšlení v různých ohledech; právě pole OBRAZU prezentuje možnosti promýšlení charakteru komunikace, tvoření i vědění a myšlení – na poli OBRAZU se takové možnosti setkávají.

D. N. Rodowick vychází v takovém uvažování z fungování obrazu v nových digitálních médiích – problematizuje právě způsob, jakým můžeme digitální výtvořiny považovat stále za obraz, tak jak byl pojem obrazu vymezen tradičně v rámci filosofie a estetiky. Ovšem Rodowick tento způsob tematizuje v souvislostech s pojetími a skrze konceptualizace některých významných autorů 20. století, z nichž nejdůležitější jsou uvedena pojednání Lyotardova, Deleuzova a Foucaultova, a také v souvislosti s analýzami filmové teorie.

Rodowick tak tvrdí, že je ve spojitosti s digitálním způsobem tvorby potřeba modifikovat pojetí vizuality a obrazu.

Chceme-li uvažovat možná pojetí významu obrazu, v odlišnosti od tradičních estetických konceptů, je možné věnovat pozornost důležitým pojednáním E. H. Gombricha, zejména jeho pojetí obrazu jako substitutu, které problematizuje chápání významu obrazu jako napodobení jemu vnější skutečnosti. Fungování substitutu Gombrich pojímá z psychologického hlediska vnímání, ovšem zároveň i z hlediska sociálně kulturního – substitut je vytvořen a funguje pro členy určité kultury.

Vnímání dvojrozměrného obrazu jako trojrozměrné scény je (v psychologickém aspektu) nestandardní situace; ovšem takový je obraz je také substitutem a pro přístup k jeho sdělení je podle Gombricha potřeba určitého kódu. Iluzionistický realistický obraz Gombrich sleduje v souvislosti se změnou kódování a jemu odpovídajícího nastavení k přístupu k obrazu ve starověkém Řecku – “řeckou

revolucí". Obraz jako substitut dostává odlišnou funkci a ta souvisí s fungováním celé kultury (dle Gombricha s mentálním nastavením členů kultury).

Podobně akcentuje fungování obrazu jako substitutu i D. Summers, ovšem kritizuje některá Gombrichova východiska, a sice pojednávání sdělení obrazu jako jazyka – tvůrce obrazu i divák k němu mají přístup skrze znalost kódu. Podle Summense funguje substitut v prostoru, který vzniká zároveň s ním, ve kterém je substitut – obraz – účinný a ve kterém platí pravidla jeho fungování; takový subjektivní prostor je zároveň prostorem sociálním. Pomocí pojmu subjektivního prostoru ukazuje Summers význam obrazu jakožto neredukovatelně spjatý s podmínkami prezentace zobrazení. To platí i pro obrazy, které Summers vymezuje jako virtuální – vymezení má blízko ke Gombrichovým iluzionistickým zobrazením, obrazům majícím na dvojrozměrném povrchu zobrazovat trojrozměrnou scénu. Jsou ustavovány společně se subjektivním prostorem, který je sociální a je zároveň určitými dispozicemi reálného prostoru.

Takové pojetí může být přínosné i pro pojednávání vyjádření, která jsou vytvořena digitálními technologiemi. Jak zdůrazňuje D. N. Rodowick, zobrazení vytvořená digitálně nevznikají spojitým procesem použití a uchovávání materiálů – což také právě ustavuje specifický subjektivní prostor jejich fungování (jak by bylo možné říct z pohledu Summersova pojednání) nebo iniciuje specifický způsob proplétání viditelného s vyjádřitelným – vyslovitelným (jak uvádí Rodowick v návaznosti na Foucaulta). Zároveň si více autorů u digitálních obrazových vyjádření všímá charakteristik, společných s perspektivním realistickým malířským vyjádřením či fotografickým obrazem – jistou konstelaci těchto charakteristik nazývají fotorealismem či fotografickým realismem.

Specifickým pojednáním obrazu v nových médiích je pojednání V. Flussera – v rámci jeho širšího pojetí technického obrazu. Technický obraz je zásadně oddělen

od pojmů a textů, je jejich abstrakcí. Z Flusserova pojetí je možné zdůraznit chápání významu obrazu – je třeba jej hledat ve směru gest tvůrců technických obrazů (fikcí), spolupráce tvůrců fikcí s aparáty, kterým daly vznik pojmy vědy, nikoli ve směru označovaného / reprezentovaného.

To ukazuje také k tématu simulakra a podobnosti, které zdůrazňuje Rodowick v problematizaci povahy signifikace vyjádření v digitálních médiích. V tomto ohledu je podnětné právě Foucaultovo pojednání zobrazení jako sérií podobností, v odlišnosti od zobrazení jako napodobující reprezentace. V tematizacích mediality obrazu se u všech uvedených autorů, v různých aspektech, jedná právě o problematizaci pojetí reprezentace obrazem.

## Poznámky:

1. Lyotard, J.-F.: *Discours, figure*, Paris, Klincksieck 1971
2. Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 2001, s.45
3. tamtéž, s. 206
4. Rodowick, D. N.: *Paradoxes of the Visual*, in: *October 77*, 1996, Summer, s. 59 - 62
5. Lessing, G. E.: *Laokoön čili o hranicích malířství a poezie*, Praha, Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění 1960
6. Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 2001 s.45 a 46
7. tamtéž, s. 49
8. tamtéž, s. 44
9. tamtéž, s. 46
10. tamtéž
11. tamtéž, s. 49
12. tamtéž, s. 51
13. tamtéž, *Preface*, x
14. tamtéž, *Preface*, xi
15. Rodowick, D. N.: *Audiovisual Culture and Interdisciplinarity of Knowledge*, in: *New Literary History* 26, 1995
16. Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 2001, s. 210
17. Rodowick, D. N.: *Audiovisual Culture and Interdisciplinarity of Knowledge*, in: *New Literary History* 26, 1995, s. 1
18. *Virtuální život filmu. Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem.* (Szczepanik P.; Kučera J.), in: *Iluminace* 15, 2003, 2, 89-106, s. 103
19. Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 200, s. 50
20. Deleuze, G.: *Foucault*, Praha, Herrmann & synové 2003
21. Foucault, M.: *Archeologie vědění*, Praha, Herrmann & synové 2002, s. 136
22. Deleuze, G.: *Foucault*, Praha, Herrmann & synové 2003, s. 72
23. tamtéž, s. 84
24. Například v Kracauer, S.: *The Mass Ornament: Weimar Essays*, z němec. originálu *Das Ornament der Masse*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag 1963 přeložil T. Y. Levin, Cambridge, Harvard University Press 1995



25. Deleuze, G.: *Foucault*, Praha, Herrmann & synové 2003, s. 57
26. Deleuze, G.: *Foucault*, Praha, Herrmann & synové 2003, s. 60
27. Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 2001, s. 44
28. Rodowick, D. N.: *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, Duke University Press 1997
29. Tato formulace se objevuje v první Rodowickově publikované verzi *Reading the Figural* - článku v *Camera Obscura*, 1991, 24, s. 10 - 45
30. Rodowick, D. N.: *Dr. Strange Media; or, How I Learned to Stop Worrying and Love Film Theory*, in: *Publication of Modern Language Association*, 116.5, 2001, s. 1396 – 1404
31. Na období klasických filmových teorií potom podle Rodowicka navazuje období teorií moderních (asi do roku 1968) a poté současné teorie – mj. v Rodowick, D. N.: *The Crisis of Political Modernism: Criticism and Ideology in Contemporary Film Theory*, Berkeley, University of California Press 1994
32. česky: Metz, Ch.: *Imaginární signifikant: psychoanalýza a film*, Český filmový ústav 1991
33. Rodowick, D. N.: *Dr. Strange Media; or, How I Learned to Stop Worrying and Love Film Theory*, in: *Publication of Modern Language Association*, 116.5, 2001, s. 1398
34. tamtéž, s. 140
35. Belting, H.: *Konec dějin umění*, Praha, Mladá fronta 2000
36. tamtéž, s. 131
37. tamtéž, s. 8
38. tamtéž, s. 9
39. tamtéž, s. 23
40. tamtéž, s. 58
41. tamtéž, s. 74
42. Především:
  - Gombrich, E. H.: *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon 1985
  - Gombrich, E. H.: *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, New York & London, Phaidon Press 1978
  - Gombrich, E. H.: *Norm and Form*, London, Phaidon 1966
  - Gombrich, E. H.: *New Light on Old Masters*, Oxford, Phaidon 1986
43. Gombrich, E. H.: *Meditations on a Hobby Horse*, in: *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, London & New York, Phaidon Press 1978
44. Gombrich, E. H.: *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon 1985, s. 411
45. "Musíme vzít v úvahu možnost ‚stylu‘ jako souboru konvencí zrozených z komplexních tenzí." (překl. L.K.), *Meditations on a Hobby Horse*, s. 8

46. Gombrich, E. H.: *Standards of Truth: The Arrested Image and the Moving Eye*, in: Mitchell, W. J. T., ed.: *The Language of Images*, Chicago, The University of Chicago Press 1980, s. 181 - 217
47. Gombrich, E. H.: *Umění a iluze, Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon 1985, s. 218
48. Gombrich, E. H.: *Illusion and Visual Deadlock*, in: *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, New York & London, Phaidon Press 1978, s. 151 - 159
49. Gombrich, E. H.: *Umění a iluze, Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon 1985, s. 268
50. tamtéž, s. 139, Gombrich se vyjadřuje k práci Henriette Antonie Groenewegen-Frankfort *Arrest and Movement: An Essay on Space and Time in the Representational Art of the Ancient Near East*, London, Faber & Faber 1951
51. Gombrich, E. H.: *Umění a iluze, Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon 1985, s. 141
52. Gombrich, E. H.: *Standards of Truth: The Arrested Image and the Moving Eye*, in: Mitchell, W. J. T., ed.: *The Language of Images*, Chicago, The University of Chicago Press 1980, s. 190
53. Summers, D.: *Reálná metafora: pokus o novou definici "konceptuálního" zobrazení*, in: Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*, Jinočany, H&H 2005, s. 121-154
54. Freud, S.: *Jenseits des Lustprinzips*, dostupné ve slovenštině jako *Za princípom slasti a iné eseje*, sestavili a z něm. orig. přeložili A. Bžoch a M. Krankus, Bratislava, Kaligram 2005
55. Summers, D.: *Reálná metafora: pokus o novou definici "konceptuálního" zobrazení*, in: Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*, Jinočany, H&H 2005, s. 137
56. tamtéž, s. 133
57. tamtéž, s. 142 a 143
58. tamtéž, s. 145
59. tamtéž, s. 150
60. tamtéž, s. 147
61. tamtéž, s. 151
62. tamtéž, s. 152
63. Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, Praha, Hynek 1994, Slovníček pojmů
64. Flusser, Vilém: *Do universa technických obrazů*, Praha, OSVU 2001
65. Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, Praha, Hynek 1994, s. 13
66. tamtéž, s. 17
67. tamtéž, s. 11

68. Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*, Praha, OSVU 2001, s. 48
69. tamtéž, s. 24
70. Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, Praha, Hynek 1994, s. 32
71. tamtéž, s. 33
72. Gombrich, E. H.: *Standards of Truth: The Arrested Image and the Moving Eye*,  
in: Mitchell, W. J. T., ed.: *The Language of Images*, Chicago, The University of Chicago  
Press 1980, s. 181 – 217
73. tamtéž, s. 184
74. Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, Praha, Hynek 1994, s. 30
75. tamtéž, s. 40
76. tamtéž, s. 42
77. tamtéž, s. 27
78. Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*, Praha, OSVU 2001, s. 55
79. Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, Praha, Hynek 1994, s. 28
80. Například v Rodowick, D. N.: *Dr. Strange Media; or, How I Learned to Stop Worrying  
and Love Film Theory*, in: *Publication of Modern Language Association*, 116.5, 2001,  
s. 1396 – 1404
81. tamtéž, s. 1399
82. Bolter, J. D.; Grusin, R.: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass.,  
MIT Press, 1999
83. tamtéž, s. 273 – Glossary
84. tamtéž, s. 65
85. tamtéž, s. 11
86. tamtéž, s. 5
87. tamtéž, s. 28, 114 – 130
88. Jay, M.: *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French  
Thought*, Berkeley, University of California Press 1993
89. Leon Batista Alberti (1407 – 1472) v díle *Della Pittura* z roku 1435 pojednává také  
o matematických zákonech techniky perspektivy, pro využití malíři. Jedná se o první  
známé matematické pojednání perspektivní techniky zobrazování prostoru na  
dvojrozměrný povrch.
90. *camera obscura* – zařízení umístěné v prostoru tvaru krychle či kvádrů, v němž světlo  
prochází otvorem nebo čočkou v jedné stěně a na protější stěnu je promítán obraz, který  
je zde viditelný obráceně, v lineární perspektivě. Používáno od renesanční doby.
91. Bolter, J. D.; Grusin, R.: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass.,  
MIT Press 1999, s. 99
92. Owens, C.: *Reprezentace, přivlastnění a moc*, in: Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*

Jinočany, H&H 2005, s. 189 - 220

93. Marin, L.: *Toward a Theory of Reading in Visual Arts: Poussin's The Arcadian Shepherds*, in: Suleiman, S. J.; Crosman I., eds.: *The Reader in the Text: Essays on Audience and Interpretation*, Princeton, Princeton University Press 1980, s. 293 – 324
94. Owens, C.: *Reprezentace, přivlastnění a moc*, in: Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*, Jinočany, H&H 2005, s. 193
95. tamtéž, s. 208
96. tamtéž, s. 209
97. Foucault, M.: *Toto nie je fajka*, Bratislava, Archa 1994
98. tamtéž, s. 71
99. tamtéž, s. 44
100. tamtéž, s. 50
101. tamtéž, s. 56
102. tamtéž, s. 20
103. Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 2001, s. 64 a dále

## Použitá literatura:

- Aumont, J.: *Obraz*, z franc. orig. přeložil L. Šerý, Praha, Akademie múzických umění 2005
- Aumont, J.: *Proměnlivé oko aneb mobilizace pohledu*, in: Szczepanik, Petr, ed.: *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha, Herrmann & synové 2004, s. 167 – 189
- Barthes, R.: *Mytologie*, z franc. orig. přeložil J. Fulka, Praha, Dokořán 2004
- Barthes, R.: *Nulový stupeň rukopisu*, in: *Kritika a pravda*, z franc. originálů přeložili J. Čermák, J. Dubský a J. Štěpánková, Praha, Liberec, Dauphin 1997
- Barthes, R.: *Světlá komora: poznámka k fotografii*, z franc. orig. přeložil M. Petříček, Praha, Fra 2005
- Bazin, A.: *Ontologie fotografického obrazu*, in: *Co je to film?*, z franc. originálů uspořádal a přeložil L. Oliva, Praha, Čs. filmový ústav 1979
- Belting, H.: *Konec dějin umění*, z němec. orig. přeložil J. Hlavička, Praha, Mladá fronta 2000
- Benjamin, W.: *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*, in: Benjamin, W.: *Dílo a jeho zdroj*, z němec. orig. přeložili V. Saudková a J. Střítecký, Praha, Odeon 1979, s. 16 - 47
- Best, S.; Kellner, D.: *The Postmodern Turn*, New York, The Guilford Press 1997
- Bolter, J. D.; Grusin, R.: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1999
- Bordwell, D., Staiger, J.; Thompson K.: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York, Columbia University Press 1985
- Bordwell, D.; Thompson, K.: *Film Art / An Introduction*, New York, A. A. Knopf 1986
- Bystřický, J.: *Virtuální a reálné*, Praha, Sofis 2002
- Bystřický, J., Mucha I.: *Normy, zprostředkování a estetický význam*, Pelhřimov, Vydavatelství 999 2003
- Bystřický, J.; Mucha I.: *Simulace, systémy, kontingence*, Pelhřimov, Vydavatelství 999 2002
- Carroll, N.: *Definování pohyblivého obrazu*, z angl. orig. přeložila K. Hyánková, in: *Illuminace* 13/2001, č.2, s. 5 - 32
- Derrida, J.: *Freud and the Scene of Writing*, in: *Writing and Difference*, from the French orig. translated by A. Bass, Chicago, The University of Chicago Press 1978, s. 196 – 231
- Derrida, J.: *Texty k dekonstrukci*, sestavil a z franc. orig. přeložil M. Petříček, Bratislava, Archa 1993
- Derrida, J.: *Truth in Painting*, from the French orig. translated by G. Beunington and I. McLeod, Chicago, The University of Chicago Press 1987
- Deleuze, J.: *Foucault*, z franc. orig. přeložil Č. Pelikán, Praha, Herrmann & synové 2003

- Flusser, V.: *Do universa technických obrazů*, z němec. orig. přeložil J. Fiala, Praha, OSVU 2001
- Flusser, V.: *Jazyk a skutečnost*, z portug. orig. přeložil K. Palek, Praha, Triáda 2005
- Flusser, V.: *Komunikológia*, z němec. orig. přeložila A. Münzová, Bratislava, Mediálny inštitút 2002
- Flusser, V.: *Za filosofii fotografie*, z němec. orig. přeložili B. aj. Kosekovi, Praha, Hynek 1994
- Foucault, M.: *Archeologie vědění*, z franc. orig. přeložil Č. Pelikán, Praha, Herrmann & synové 2002
- Foucault, M.: *Slová a věci: archeológia humanitných vied*, z franc. orig. preložili M. Marcelli a M. Marcelliová, Bratislava, Kalligram 2000
- Foucault, M.: *Toto nie je fajka*, z franc. orig. přeložil M. Marcelli, Bratislava, Archa 1994
- Gombrich, E. H.: *The Arrested Image and the Moving Eye*, in: Mitchell, W. J. T., ed.: *The Language of Images*, Chicago, The University of Chicago Press 1980, s. 181 – 217
- Gombrich, E. H.: *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, New York & London, Phaidon 1978
- Gombrich, E. H.: *New Light on Old Masters*, Oxford, Phaidon 1986
- Gombrich, E. H.: *Norm and Form*, London, Phaidon 1966
- Gombrich, E. H.: *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování*, z angl. orig. přeložila M. Tůmová, Praha, Odeon 1985
- Hubík, S.: *Sociologie vědění: základní koncepce a paradigmatá*, Praha, Sociologické nakladatelství 1999
- Jameson, F.: *Postmodernism: Or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke Univ. Press 1991
- Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*, Praha, H&H 2005
- Lessing, G. E.: *Laokoön čili o hranicích malířství a poezie*, z němec. orig. přeložil A. Otoupalík, Praha, Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění 1960
- Lytard, J.-F.: *Discours, figure*, Paris, Klincksieck 1971
- Metz, Ch.: *Imaginární signifikant: psychoanalýza a film*, z franc. orig. přeložil J. Pechar, Praha, Český filmový ústav 1991
- Marin, L.: *Toward a Theory of Reading in Visual Arts: Poussin's The Arcadian Shepherds*, in: Suleiman, S. J.; Crosman I., eds.: *The Reader in the Text: Essays on Audience and Interpretation*, Princeton, Princeton University Press 1980, s. 293 – 324
- Mitchell, W. J. T., ed.: *The Language of Images*, Chicago, The University of Chicago Press 1980

- Owens, C.: *Reprezentace, přivlastnění a moc*, z angl. orig. přeložila L. Vidmarová,  
in: Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*, Jinočany, H&H 2005, s. 189 – 219
- Palek, B., ed.: *Sémiotika*, Praha, Karolinum 1997
- Rodowick, D. N.: *The Crisis of Political Modernism: Criticism and Ideology in Contemporary Film Theory*, Berkeley, University of California Press 1994
- Rodowick, D. N.: *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, Duke University Press 1997
- Rodowick, D. N.: *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*, Durham & London, Duke University Press 2001
- Rodowick, D. N.: *Audiovisual Culture and Interdisciplinarity of Knowledge*,  
in: *New Literary History* 26, 1995
- Rodowick, D. N.: *Paradoxes of the Visual*, in: *October* 77, 1996, Summer, s. 59 - 62
- Rodowick, D. N.: *Dr. Strange Media; or, How I Learned to Stop Worrying and Love Film Theory*, in: *Publication of Modern Language Association*, 116.5, 2001, s. 1396 – 1404
- Virtuální život filmu. Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem.* (Szczepanik P.; Kučera J.), in: *Iluminace* 15, 2003, 2, s. 89-106
- Sontag, S.: *O fotografii*, z angl. orig. přeložil P. Vančát, Praha, Litomyšl: Paseka; Brno, Barrister & Principal 2002
- Summers, D.: *Reálná metafora: pokus o novou definici "konceptuálního" zobrazení*, z angl. orig. přeložila L. Vidmarová, in: Kesner, L., ed.: *Vizuální teorie*, Jinočany, H&H 2005, s. 121-154

