



UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra Elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Tereza Jarošová

Vizuální gramotnost v digitální době

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Radana Šafaříková, Ph.D.**

Praha 2015

Prohlášení

Tímto prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

.....

podpis

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala vedoucí své diplomové práce Mgr. Radaně Šafaříkové, Ph.D. za inspiraci a cenné rady. Svému otci, který nerozumí umění, za motivaci. Své matce, pro kterou zrezivělá lopata v galerii není uměním, za veškerou podporu. Své sestře, milovnici krajinek v pastelových barvách, za obrovskou pomoc. A přáteli, spoluobdivovateli umění, za netrpělivost.

Abstrakt

Diplomová práce s názvem *Vizuální gramotnost v digitální době* se primárně soustředí na otázku porozumění obrazu v kontextu současné digitální doby, jež se vyznačuje zejména hojností vizuálních zobrazení. Pomocí analýzy principů nových médií a estetiky surface play, kterou zakládají vizuální komunikační strategie, se snaží definovat nové požadavky na percepční schopnosti diváků a zároveň vyplývající důsledky pro jejich kognitivní funkce. Dále jsou v této práci aplikovány poznatky současné kognitivní psychologie a neurobiologie na umělecké směry 20. a 21. století a obecné umělecké tendence. V závislosti na analýze a aplikaci získaných poznatků je v závěru přehodnocena samotná vizuální gramotnost ve své stávající definici, která neodpovídá vzniklým požadavkům a nezohledňuje současnou úroveň gramotnosti diváků.

Klíčová slova

Vizuální kultura, nová média, digitální obraz, vizuální gramotnost, kompetence, vnímání, kognitivní funkce, mentální obsahy, umění, porozumění

Abstract

Final thesis titled Visual Literacy in the Digital Era is primarily focused on understanding image in the context of contemporary digital era, which is characterized particularly by abundance of visual images. Using analysis of principles of New Media and Surface Aesthetics, that is based on visual communication strategies, it tries to define new demands on viewers' perceptual capabilities and also emerging consequences for their cognitive functions. Farther there are applied findings of contemporary cognitive psychology and neurobiology on artistic movements of 20th and 21st century and general artistic tendencies. In dependence on the analysis and application of gained findings there is in conclusion reassessed Visual Literacy in its existing definition, which is not sufficient for new demands that has arisen and do not take account of current level of viewers' literacy.

Keywords

Visual Culture, New Media, digital image, Visual Literacy, competence, perception, cognitive function, mental contents, Art, understanding

Obsah

1. Úvod	7
2. Vizuální digitální kultura	10
2.1 Vizuální komunikační strategie a principy nových médií	15
2.2 Digitální obraz	20
2.3 Masmédia	23
2.3.1 Publikum.....	25
3. Gramotnost	28
3.1 Mediální gramotnost	29
3.2 Vizuální gramotnost	32
4. Vnímané: viděné a věděné	36
4.1 Vidění – vizuální vnímání	37
4.2 Věděné	41
4.2.1 Mentální modely.....	43
4.2.2 Obrazivost.....	44
4.3 Strukturně relační model vnímání	46
4.4 Digitální demence	47
5. Umění	54
5.1 Perceptuální a konceptuální umění	54
5.1.1 Nápodoba, zobrazení a exemplifikace.....	62
5.2 Dějiny a muzeum umění	63
5.3 Podíl diváka	67
6. Závěr	77
Bibliografické zdroje	81

1. Úvod

„Umění, kterému nikdo nerozumí, není umění.“

Jan Bauch

Téma vizuální gramotnosti nabývá na významu zejména vzhledem k rozšíření obrazové komunikace, která souvisí s rozvojem nových médií.¹ „Nelze popřít, že za poslední století došlo k výraznému zmnožení obrazů a tato tendence je stále silnější. Snadno můžeme podlehnout dojmu, že obrazy zaujímají v našem každodenním životě stále významnější místo, že jejich příval je nekonečný a že tedy žijeme v éře obrazu (...).“² Předpokladem této práce je, že se spolu s kulturou, kterou označujeme jako digitální, proměňují metody vizuálního zobrazování a spolu s tím struktura lidského vnímání a požadavky na schopnost vizuálním zobrazením porozumět. Lze předpokládat, že spolu s vývojem naší kultury se postupně vizuální gramotnost stane nejen otázkou případného kulturního ochuzení jedince, ale především podmínkou jeho budoucí ekonomické produktivity.³ Jedna z definic popisuje vizuální gramotnost jako „percepční zřetelnost a schopnost i dovednost pochopit vizuální informace a dále s nimi komunikovat.“⁴ Tato práce se pomocí odborné literatury pokouší analyzovat diskurz současné kultury a v jejím kontextu pak i otázku porozumění vizuálním zobrazením. Hlavní hypotézou práce je, že kompetence zahrnuté ve vizuální gramotnosti jsou obsaženy v naší schopnosti percepce a problém porozumění vizuálnímu zobrazení spočívá v kognitivních funkcích jedince. Analýza toho, co Jacques Aumont označuje jako

¹ Tomu se například věnovalo i celé symposium České sekce INSEA v roce 2010 v Hradci Králové. INSEA (International Society for Education through Art) je mezinárodní společnost „rozvíjející spolupráci v oblasti výchovy uměním a k umění.“ *EDUART* [online]. 2002 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://www.eduart.cz/>

² AUMONT, Jacques. *Obraz*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2005, s. 324.

³ KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazů a prožitky umění v soudobé společnosti*. 1. vyd. Praha: Argo, 2000, s. 16.

⁴ KUČERA, Radek. *ABZ slovník cizích slov. ABZ slovník cizích slov* [online]. 2005-2006 [cit. 2013-08-17]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/vizualni-gramotnost>

dispozitiv⁵ (prostředky a techniky vizualizace, médium a distribuce obrazů) nám umožní odhalit konkrétní dopady současné vizuální kultury na tyto funkce. Ty poté aplikujeme na oblast umění, které může být nástrojem ke kultivaci percepce i kognitivních funkcí.

Velkou motivací k sepsání této diplomové práce bylo, že jsem se v praxi velmi často setkávala s námitkami návštěvníků galerií (diváků uměleckých děl), že dílům současného umění nerozumí a proto nevidí důvod se jimi zabývat. Jako tehdejší lektorku programů zprostředkujících umění mne zajímalo, proč nerozumí (navíc, když mým úkolem bylo jim pomoci porozumět) a zda skutečně nerozumí.

V úvodní kapitole se snažíme definovat ty aspekty současné vizuální kultury, které mohou ovlivnit vnímání diváků - utvářet jejich percepční vzorce a ovlivňovat jejich mentální obsah. Jedná se zejména o široké prostoupení společnosti novými médii. Ta jsou tvořena různými principy, které mají v první řadě vliv na novou vizualitu – digitální obraz a zároveň vytváří určité návyky, které si uživatelé informačních a komunikačních technologií přenáší do každodenního života. Zároveň se od těchto principů odvíjí vizuální komunikační strategie, které zakládají novou estetiku – tzv. estetiku surface play. Dále se tato kapitola věnuje masmédiím a jejich konstruování obsahů sdělení šířených skrze nová média a v návaznosti na to si popíšeme dvě základní teorie přístupu mediálního publika. Tématem navazující kapitoly je všeobecná gramotnost a probíhající přehodnocování jejího obsahu v rámci vzrůstajících požadavků na všeobecnou schopnost porozumění. Dovednost číst a psát ještě člověku nezaručuje to, že nějakému textu porozumí a proto se ve vzdělávacích osnovách objevuje tzv. Funkční gramotnost, která je rozšířena právě o podmínku porozumění a schopnosti nabyté znalosti svévolně využívat. Zároveň se postupně prosazuje teorie multigramotnosti, podle které každá oblast života vyžaduje specifické znalosti a kompetence. Z této teorie také vychází mediální a vizuální gramotnost. V podkapitolách, které se těmito gramotnostmi zabývají, popisujeme kompetence, které mají zahrnovat a v návaznosti na ně se pokoušíme zjistit, zda je nutné tyto gramotnosti oddělovat. Kapitola 4. Vnímání: viděné a věděné obsahuje pro tuto práci stěžejní poznatky převážně z kognitivní psychologie. Nejprve se zabýváme viděním a

⁵ Cit. d. 2.

zrakem, abychom zjistili, zda jeho případné nedostatky nemohou ovlivňovat naši schopnost porozumět vizuálním zobrazením. Naše poznávací procesy fungují v neoddělitelném spojení retinálních a cerebrálních procesů, a proto se velká část kapitoly věnuje zejména tomu, co nazýváme jako „vědění“. Vědění se zakládá zejména na našich mentálních modelech, které vznikají z našich zkušeností se světem. Vzhledem k tomu, že se zabýváme vizuálními zobrazeními, pak naši pozornost soustředíme na obrazivost – specifický druh mentálních obsahů. Strukturně relační model vnímání shrnuje jednotlivé úrovně vnímání, které jsme probrali. Tento model aplikujeme v následující podkapitole, kde úroveň society (digitální kultura) vztahujeme k biologické (zrak, vizuální vnímání) a psychosomatické (mentální obsahy) úrovni vnímání individua. V páté kapitole nakonec analyzujeme pomocí dosavadních zjištění vnímání uměleckých děl. S přihlédnutím k vývoji zobrazovacích tendencí (od perceptuálních ke konceptuálním) v umění 20. a 21. století a podílu diváka na tvorbě významu uměleckého díla, odhalíme, zda je divák vizuálně gramotný nebo skutečně uměleckým dílům nerozumí.

2. Vizuální digitální kultura

To v jaké době, kultuře či věku se právě nacházíme, označujeme různými přívlastky, které vychází z okruhu našeho zájmu – oborové perspektivy. V literatuře se tak můžeme setkat s postmoderní společností, společností vědění, vizuální kulturou, digitálním věkem apod. Použité termíny vyjadřují danou oblast zájmu, ale zároveň mají vždy interdisciplinární přesahy. To znamená, že s fenomény, které popisují, se můžeme setkat i v jiných oborech. Stejně tak mohou tyto fenomény přesahovat do jiných oblastí kultury a společnosti. A stejně tomu je i v našem případě. Vzhledem k tomu, že „(...) smysl společnosti je naplňován pouze prostřednictvím jedince, v kvalitě jeho mysli, vědomí, myšlení, prožívání“, pak není dané společnosti (...) Smysl společnosti „imanentní, ale je odvozen od kvality individuální mysli a jejího vývoje.“⁶ Vztah mezi jedincem a společností je dialektický, a proto můžeme na základě zkoumání společnosti odhalit právě kvalitu myšlení a vědomí jedince.

Od poloviny 80. let se objevují cenově dostupné počítače a proto můžeme předpokládat, že většina společností má dnes v domácnosti počítač.⁷ To spolu s rychlým vývojem informačních a komunikačních technologií (dále jen ICT) znamená obrovský nárůst dostupných informací. ICT postupně využíváme ve všech oblastech svého každodenního života, a z těchto důvodů bývá současná společnost označována jako informační⁸. Například „podle nedávného odhadu deníku Washington Post přibude na

⁶ SAK, Petr. Informační společnost - nová fáze evoluce. In: SAK, Petr a Jiří MAREŠ. *Člověk a vzdělání v informační společnosti: [vzdělávání a život v komputerovaném světě]*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, s. 11-36.

⁷ V České republice se nárůst této vybavenosti zvyšuje až od roku 2001. V té době vlastnila osobní počítač pouze pětina domácností. V roce 2014 bylo počítačem vybaveno 72,4% domácností a z toho jich je 72,1% připojeno k internetu. Informační společnost v číslech: B Domácnosti. In: *Český statistický úřad* [online]. 2015, 15. 3. 2015 [cit. 2015-04-03].

Dostupné z: https://www.czso.cz/documents/10180/20561093/061004-15_B.pdf/70b6fb06-d9d6-4593-9a3f-d2a5087da25b?version=1.0

⁸ Například Cit. d. 6.; ERIKSEN, Thomas Hylland. *Tyranie okamžiku: [rychlý a pomalý čas v informačním věku]*. 2. vyd. Překlad Daniela Zouneková, Míluše Juříčková. Brno: Doplněk, 2009.

Můžeme se také setkat s označováním generací jako X, Y, Z. Generace Y střídá generaci X, které obě spadají do generace Z (popřípadě M jako multitasking nebo I jako internet). Ať už přiřkneme těmto generacím jakékoli písmeno, označují souhrnně lidi, kteří se narodili do doby, kdy byl již přístupný internet. Generace X, kterou se označují lidé narození v rozmezí 1965 – 1985 byla značně ovlivněna rozvojem nových médií, informačních technologií a internetem. Lidé z této generace se práci s technologiemi učili snáz, protože se

internet každý den neuvěřitelných sedm milionů stránek.“⁹ a “objem digitálních dat se dnes měří na gigabyty, terabyty, petabyty a exabyty (jeden exabyt se rovná kvintilionu bytů nebo miliardě gigabytů).“¹⁰ Vzniká paradox současné doby, že díky tomu, že můžeme kdykoli získat v podstatě jakoukoli informaci, tak si zároveň uvědomujeme, že za celý svůj život nemůžeme všechny informace pojmout. Sociální antropolog Thomas Hylland Eriksen¹¹ upozorňuje, že místo toho, abychom byli informováni lépe než dřív, tak jsme spíš čím dál zmatenější. Postupně směřujeme k tomu, že v brzké budoucnosti nebudeme schopni ani udržet myšlenku. Naše vědomí se postupně zaplňuje informační vatou (fragmenty informací narušující souvislou sumu vědění) a „záplava informací v naší hektické době postupně zaplňuje každou volnou skulinu a hrozí tedy, že se život promění v hysterický sled překypujících okamžiků, kde nebude platit žádné „před“ a „po“, kde zanikne rozdíl mezi „tady“ a „tam“.“¹² Neustále se upíráme pouze k tomu, co bude následovat. Náš život zrychluje a ubývá času na zpracování alespoň části informací. Bez vědomého zpracování - pouhým pasivním přijímáním - si informaci nevěďadíme do souvislosti a nemůže se z ní stát konkrétní vědomost. Pouze se uloží do volného mentálního prostoru bez potenciálu dalšího využití a nemá tedy žádnou hodnotu například pro tvorbu nových paměťových stop¹³. Pokud bychom se snažili pojmout všechny dostupné informace, pak by to podle Eriksenova příkladu bylo stejné, jako „pořídít si

díky rychlému pokroku stala součástí jejich každodenního života. Přesto jsou to stále lidé, kteří média a technologie využívají takřkajíc pro svou potřebu – pracují s počítačem, sledují zprávy a zároveň stále čtou noviny (tisk). Generace, které následují se, řečeno s nadsázkou, rodí již připojeni na internet. Jsou to jedinci, kteří jsou již plně medializovaní a digitalizovaní. Manfred Spitzer shrnuje ve své knize *Digitální demence* (2014) fakta, která platí pro tzv. Digital natives: „Typický jednadvacetiletý člověk v průměru za svůj život: - odeslal, respektive přijal 250 000 e-mailů nebo textových zpráv (SMS); - strávil 10 000 hodin s mobilem; - hrál 5000 hodin videohry; - strávil 3500 hodin na sociálních sítích (např. Facebook).“ SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. 1. vyd. Překlad František Ryčl. Brno: Host, 2014, s. 186.

⁹ BURKE, Peter. *Společnost a vědění*. 1. české vyd. Překlad Martin Pokorný. Praha: Karolinum, 2013, s. 303.

¹⁰ Tamtéž, s. 324.

¹¹ ERIKSEN, Thomas Hylland. *Tyranie okamžiku: [rychlý a pomalý čas v informačním věku]*. 2. vyd. Překlad Daniela Zouňková, Miluše Juříčková. Brno: Doplněk, 2009.

¹² Tamtéž, s. 12.

¹³ Paměťová stopa znamená obsah uložený v našem mozku, který se vytváří na základě našeho vnímání a prožívání a její hloubka se mění podle intenzity elektrických impulzů skrze synapse. Viz SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. 1. vyd. Překlad František Ryčl. Brno: Host, 2014.

telefonní seznam celého světa a encyklopedii o 10 000 svazcích a obě knihy začít číst od první stránky. Ani kdyby člověk četl celý život, nedostal by se dál než k Abrahámovi a amébě.¹⁴ Takový nárůst informací je možný díky procesu digitalizace, která je stěžejním principem nových médií a od níž se odvíjí všechny další principy, na kterých média pracují. Tyto principy popsal teoretik nových médií Lev Manovich v knize *The language of new media*¹⁵. Manovich původně definuje digitalizaci jako *číslnou reprezentaci*, protože digitální kódování je reprezentováno číselně - jedničkami a nulami a jakákoli hodnota se dá vyjádřit pomocí čísel. Například obraz se v důsledku toho stává souborem matematických funkcí, kdy v něm „uplatněním vhodného algoritmu můžeme kupříkladu automaticky odstranit zrnitost z fotografie, vylepšit její kontrast, ovlivnit kompozici nebo zmírnit proporce.“¹⁶ Samotný proces digitalizace spočívá ve vzorkování a kvantizaci. Data jsou vzorkována v pravidelných intervalech (například v pixelové mřížce digitálních obrazů) a převádí nepřetržitá analogová data na diskrétní digitální. Diskrétní jsou data dělena do zřetelných jednotek. Frekvence vzorkování nakonec určuje rozlišení zobrazení, rozvržení dokumentu, skladbu zvukové stopy apod. Následně jsou vzorky kvantizovány - je jim připsána číselná hodnota (u obrazů například 0 – 255 na škále šedé barvy 8 bitového obrazu). Neomediální objekt se v prostředí počítače (nebo databáze) odlišuje velikostí svých dat a typem souboru a dalšími údaji, které o jeho vlastnostech neříkají v podstatě nic. Aby byla zachována rozpoznatelnost těchto dat a tím také jejich použitelnost pro uživatele, jsou mu reprezentována skrze rozhraní (které je samo o sobě také reprezentací operačního systému). Obraz si pak zachovává pro nás srozumitelnou vizuální strukturu, díky které stále dokážeme identifikovat zobrazení. Takový obraz tedy „na úrovni reprezentace stojí na straně lidské kultury a automaticky vstupuje do dialogu s ostatními obrazy (...). Na jiné úrovni je to pro počítač čitelný soubor, obsahující čísla udávající barevné hodnoty pixelů.“¹⁷ Jakožto datový soubor není neomediální objekt buď vizuální, audiální nebo textové povahy, může se transformovat do tzv. multimediálních celků. Jeho

¹⁴ Cit. d. 11, s. 27.

¹⁵ MANOVICH, Lev. *The language of new media*. 1st ed. Cambridge: MIT Press, 2002.

¹⁶ MANOVICH, Lev. Principy nových médií. In: DVORÁK, Tomáš. *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2010, s. 33-50, s. 34.

¹⁷ Tamtéž, s. 47.

příjemce se tak v rámci jednoho nového média setká s informací, která obsahuje najednou obraz, text i mluvené slovo. Digitalizace také umožňuje převádět původní tzv. stará média na nová (analogová na digitální) a tím se definitivně smazává hranice mezi médii (internetová vysílání umožňují poslech rádia, sledování televizního vysílání a čtení novinových článků na jediné webové stránce). I to je jeden z důvodů, proč je třeba přehodnotit koncept vizuální gramotnosti.

Lev Manovich v již zmiňované knize upozorňuje, že informační kulturu lze z výše popsaných důvodů chápat jako paralelní ke kultuře vizuální. Vizuální kultura je součástí každého období a získává na důležitosti pokaždé, když se vynoří nějaký specifický obraz, který způsobí obrat k obrazu (je tedy podmíněna historickým modelem vizuality).¹⁸ Neomezuje se pouze na umělecká díla, ale zkoumá společenské utváření procesu vidění v každodenním životě. Přesto je nutné podotknout, že studia vizuální kultury (vizuální studia) jako obor se „většinou zabývají tématy jako vliv společenských a politických autorit na vizuální kulturu, reprodukovatelnost děl, pozici diváka, masové zobrazování, globalizaci kultury apod.“¹⁹ Naším hlavním cílem je přehodnotit koncept vizuální gramotnosti pomocí analýzy faktorů, které ji ovlivňují, a proto se snažíme nalézt konkrétní aspekty vizuální digitální kultury, které poslouží právě tomuto cíli. „Spojením obrazu s novými médii a digitální technologií se vytváří nový druh obrazu a zobrazení“ a ten „postupně transformuje podstatu vidění (vision), jež je chápána jako kulturní.“²⁰

Náš každodenní život se dnes odehrává se zrakem upřeným na obrazovku a naše zkušenosti jsou tím čím dál více vizuálnější. Pod neustálým vizuálním nátlakem se nacházíme i v momentě, kdy chceme být mimo dosah médií, protože naše prostředí je přeplněno vizuálním smogem. „Vizuálním znečištěním (smogem) jsou především

¹⁸ Například po vynálezu fotografie. „(...) pictorial turns are all alike: each involves a specific picture that emerges in a particular historical situation.“ MITCHELL, W. J. T. *Visual Literacy or Literary Visualcy?* In: ELKINS, James (ed.). *Visual literacy*. New York: Routledge, c2008, s. 11-29, s. 15.

¹⁹ FILIPOVÁ, Marta (ed.) a Matthew RAMPLEY (ed.). *Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister, 2007, s. 18.

²⁰ KŮST, František. *Estetická role nových médií*. In: FILIPOVÁ, Marta (ed.) a Matthew RAMPLEY (ed.). *Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister, 2007, s. 111-134, s. 112.

přebujelé komunikační prvky v prostředí, které není určeno především komunikaci (příroda), nebo je určeno komunikaci jiné (př. koncertní sál). Znečišťující jsou zejména vizuální prvky nutící člověka k přepínání z celostní komunikace na lineární (text), nebo obrazové prvky odvádějící pozornost z daného typu prostředí jinam (většina vizuální reklamy s fotografiemi výrobků, přímořských letovisek apod.)²¹ V takovém prostředí se utváří naše percepční zkušenost a s ní i naše vzorce vnímání. Postupně jsme v dekódování všednodenních obrazů kolem nás zřetelně omezováni časem. Veškeré vizuální podněty skenujeme (i nevědomě) a ukládají se do naší sensorické paměti, jejíž kapacita není velká a musí neustále uvolňovat místo novým informacím. Dokáže sice udržet několik vizuálních (popř. hmatových a sluchových) podnětů najednou, ale velmi záhy je „zapomíná“.²² Postupně pod množstvím podnětů klesá naše schopnost koncentrace a s tím i porozumění. Ambicí zábavního průmyslu, do kterého můžeme zahrnout i veškerá média, je „vtěsnat co nejvíce obrazů do časové jednotky, metou je dosáhnout co nejvyššího IPM (image per minute).“²³ V důsledku toho se stává běžnou praxí komprimovat veškeré informace do co nejstravitelnější podoby a tu pak znovu zkomprimovat.²⁴ K udržení pozornosti využívají tvůrci sdělení zejména rychlosti a to vede ke stručnosti, která je kompenzována doplněním obrazu. Ze sdělení se postupně vytrácí vnitřní souvislost a u příjemců schopnost celostního vnímání a k tomu přispívá i užívání ilustračních záběrů. Například social media manažeři jsou při správě sociálních sítí nabádáni k tomu, aby text vždy doplnili obrazem, protože to zvyšuje atraktivitu sdělení, i když pouze redundantně doplňuje význam textu nebo mu vůbec neodpovídá. Paradoxně se tedy pozornost příjemců zajišťuje zvýšením vizuálních podnětů. Důsledkem bývá to, že „následující vjem ubíjí předchozí.“²⁵ Postupně dochází ke zdůrazňování „transparentnosti“ a „čitelnosti“ Současný konzument jako by se bál

²¹ FASSATI, Tomáš. *Praktická vizuální komunikace: učebnice druhé gramotnosti*. Benešov: Muzeum umění a designu Benešov, 2009, Kapitola 4: Vnímání, s. 51

²² Více například v INGRAM, Jay. *Cesta za tajemstvím mozku*. Ostrava: OLDAG, 1996. nebo ZINČENKO, V. P., VERGILES N. Ju., *Utváření vizuálního obrazu*. Praha: ACADEMIA, 1975.

²³ Cit. d. 3, s. 110.

²⁴ Eriksen jako příklad uvádí výzkum zveřejněný na začátku 70. let, který se zabýval kalifornskými školáky. Tato studie naznačuje, že žáci byli schopni se nepřetržitě soustředit pouze po dobu přibližně sedmi minut. Po této době následovalo neklidné těkání očima a vrtění se na židlích a to proto, že byli zvyklí, že po sedmi minutách následuje ve vysílání reklamní pauza. Cit. d. 11, s. 71.

²⁵ Tamtéž, s. 144.

podpovrchových, neviditelných vrstev.”²⁶ Nad smysluplností sdělení vítězí jeho nenáročnost, která má šanci zabrat i ten nejmenší prostor v našem vědomí. Postupně dochází k ochuzování vidění „především ve smyslu ztíženého soustředění, přesycení obrazovými vjemy, a rozpadu pozorovacích schopností.“²⁷ Nová média budují pomocí vizuálních strategií (dále jen VKS) novou estetiku. Původně platná estetika podívané (spectacle²⁸), která vychází z iluzivně zaměřených obrazů, jež měly vyvolat v divákovi nadšení a při tom maskovat svou nereálnost, se stává obsahem estetiky nové. „Samotný termín podívaná odkazuje zejména k filmu a k jeho vizuálnímu svádění speciálními efekty, které jsou v protikladu k divákově snaze pozorně sledovat vyprávění a vývoj postav.(...) Při manipulaci s obrazem se totiž estetika podívané nechává inspirovat koncepty a strategiemi devatenáctého století, jako jsou atrakce, show, vnoření, údiv, ohromení, vzrušení, iluze, fikce, napodobenina aj.“²⁹ Estetika nových médií - estetika surface play³⁰ nechává sdělení proplouvat mnoha diskurzů a zůstává jen na povrchu. Tato estetika „zdůrazňuje výrazné posílení pozice obrazu v rámci současné kultury jako celku a dotýká se jak logiky a uzpůsobení konstrukce nových médií (estetika surface play), tak jimi neseného obsahu (estetika podívané), přičemž v obou vztahových rovinách jsou reprezentovány důležité rysy vizuální kultury.“³¹

2.1 Vizuální komunikační strategie a principy nových médií

Definovat konkrétní aspekty vizuální digitální kultury se pokusíme pomocí Františkem Kůstem definovaných VKS nových médií: *neukončenost, kontinuita, smyčka,*

²⁶ HÁJEK, Václav. *Jak rozpoznat odpadkový koš: eseje o stereotypech ve vizuální kultuře*. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2011, s. 44.

²⁷ Cit. d. 3, s. 112.

²⁸ Termín je také spojený s Debordovou Společností spektaklu (1967), kde vyjadřuje názor, že spektakl necharakterizuje pouze kulturu a média, ale celý tehdejší sociální svět.

²⁹ KŮST, František. Vizuální komunikační strategie nových médií. In: VOLEK, Jaromír (ed.) a Pavlína BINKOVÁ (ed.). *Média a realita: sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2003, s. 94-117, s. 98.

³⁰ Kůst vysvětluje, že tento termín není zcela jednoznačně přeložitelný do češtiny a definuje jej jako diskurzivní hru nebo hru diskurzů. Přesto se dá slovo surface jednoznačně přeložit jako povrch a tím naznačuje, že tato estetika je zaměřená jen na povrchní potěšení, což odpovídá i požadavkům konzumentů po nenáročném a zábavném – povrchním.

³¹ Cit. d. 29, s. 117.

hyperrealita, interakce, vnoření a fragmentaci a doplněných principy nových médií: *číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a kulturní překódování*, jak je popsal Lev Manovich³².

V kapitole výše jsme vysvětlili základní princip *číselné reprezentace* – digitálního kódování a k němu nyní doplníme VKS *fragmentace*, která s tímto principem úzce souvisí, abychom pomocí tohoto doplnění obsáhli komplexněji problematiku neomediálních obrazů a multimediálních celků. Jako vizuální strategie spočívá *fragmentace* v rozkládání objektů na dílčí části, což vede až k rozpixelování³³ samotného obrazu. Čtenáři může momentálně připadat paradoxní hledat souvislost mezi fragmentací, tedy dělením na jednotlivé prvky a digitalizací, která naopak umožňuje spojovat v celky a smazávat hranice mezi soubory (obrazovými, textovými a zvukovými). Každý neomediální objekt je fragmentární, skládá se z oddělených prvků, které jsou nositeli číselného kódu a je pro nás reprezentován jako celek – pixely jsou seskupeny do podoby zobrazení. I samotné objekty jsou v rámci médií (jakožto celku) samostatnými prvky – diskrétními jednotkami. Veškeré prvky i soubory jsou tedy v rámci svých celků nadále fragmentované. Ještě lépe je možné tuto problematiku vysvětlit pomocí principu *variability*, který je vyvozen z dalšího principu, *modularity*. Neomediální objekty zůstávají fragmentované proto, aby byly variabilní – upravitelné a bylo tak možné vytvořit velké množství verzí daného objektu (různá velikost, rozlišení, barevnost,...). Variabilita je možná díky *modularitě* - „fraktální struktuře“ neomediálních objektů. Objekt sám o sobě má na všech úrovních stejnou modulární strukturu (jako fraktál) právě díky tomu, že „prvky média, ať již jde o obrazy, zvuky, tvary nebo chování, jsou reprezentovány jako kolekce diskrétních vzorků (pixely, polygony, voxely, znaky, skripty).“³⁴ Tyto fragmentované vzorky se sdružují do většího měřítka a zároveň si udržují oddělené identity, aby neztratily nezávislost, která poskytuje uživateli možnost upravovat jednotlivé objekty i celek. Například webová stránka obsahuje množství objektů – obrázky v různých formátech, klipy nebo videa, odkazy a texty, které

³² Cit. d. 15.

³³ Pixel – přesmyčka *picture element* – obrazový bod s určitou barevnou hodnotou. Například FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001, s. 12.

³⁴ Cit. d. 16, s. 36.

mají své nezávislé funkce. Není tedy problém cokoli změnit, smazat, nahradit bez toho, aby to vedlo k zániku celku nebo objektu. Na podobném principu pracují i grafické programy, když dělí obraz do jednotlivých vrstev. Digitální prostředí je z podstaty neukončené, potencionálně zůstává navždy otevřeno a to nás přivádí k další VKS, *neukončenosti*. Veškerá práce s počítačem je z principu neukončená a zahrnuje v sobě i nerealizované akce. Data v počítači mohou být kdykoli upravena, či přepsána. Digitální obraz můžeme v grafickém editoru upravovat do nekonečna. Neukončenost však probíhá ve více rovinách – v prostoru, příběhu a čase. Neukončený prostor digitálních médií již není tím co je, ale přestává být, protože podléhá neustálému odvozování něčeho nového ze sebe sama. Příkladem je hypertext, banner a veškeré interaktivního rozhraní počítačových technologií, kdy se jedním kliknutím otevře nové okno, nová záložka prohlížeče, webová stránka apod. Webové stránky jsou zároveň neustále aktualizovány. „Aktuální stav média je stavem zcela jedinečným.“³⁵ Neukončenost příběhu spočívá v seriálnosti, která se řídí principy povrchnosti, napodobování a opakování. Vytváří se neustálá pokračování různých pořadů, popřípadě se natočí remake filmu, nenáročný na sledování a odkazující pouze k již známému – vycházející ze zažitých narácí (*smyčka*). Neukončený čas se řídí principem *kontinuity*, kdy vizuální obrazy musí plynout bez přerušení – kontinuálně a proto se stále méně setkáváme s klasickým filmovým střihem (ten nahrazuje například prolínání).

Díky digitálnímu kódování můžeme matematickým algoritmem (pro nás skrze kliknutí myši a nástrojů, které poskytuje software) odstranit například z obrazu šum, zvýšit jeho kontrast a obecně upravovat jeho vlastnosti. Díky modularitě pak nehrozí, že bychom tímto zásahem obraz zničili a můžeme vytvořit nekonečný počet jeho variant. Na takovém digitálním obraze můžeme vidět ostře každý detail (i ty vzdálené), což je pouhým okem nemožné. Digitální obraz je dokonalejší než náš zrak, reálnější než skutečnost, *hyperreálný*. „Jedním z výrazných rysů proměny současné vizuality je vzrůstající technologizace a abstrakce vidění. Stroje již dávno neslouží jen k vytváření, přenosu a

³⁵ Cit. d. 29, s. 94-117, s. 103; „Pokud bychom použili tento princip na kulturu všeobecně, znamenalo by to, že každá volba, která dává kulturnímu objektu jeho jedinečnost, může potencionálně zůstat vždy otevřená. Velikost, rozlišení, formát, barva, tvar (...), všechno to může být proměnlivé, svobodně upravováno uživatelem.“ (If we apply this principle to culture at large, it would mean that every choice responsible for giving a cultural object a unique identity can potentially remain always open. Size, degree of detail, format, color, shape, (...) – all these can be defined as variables, to be freely modified by a user.) Cit. d. 15 s. 62.

příjmu obrazů, ale také k manipulaci s obrazy a k jejich interpretaci. Naprostá většina obrazů, které v dnešním světě vznikají, je dnes, namísto lidským okem, zpracovávána automatem.³⁶ Nemusíme pracně soustředit svůj zrak na jednotlivé detaily, protože je můžeme přiblížit až na jednotlivé pixely. Texturu viděného můžeme libovolně měnit (ačkoli jen v digitálním prostoru počítače). Svůj zrak negativně přizpůsobujeme okamžité reakci na viděné. Habitovali³⁷ jsme se na současné vizuální prostředí, které určují média, zejména díky *automatizaci*. Veškeré naše aktivity spojené s počítačem se postupně zjednodušují pomocí neustálých (a opět automatických – bez zásahu uživatele) aktualizací. Například internetové stránky automaticky přizpůsobují tak, že „každý návštěvník webové stránky automaticky dostává tu verzi, která je mu na základě databáze přizpůsobena, ať se jedná o jazyk textu, obsah nebo reklamy.“³⁸ Programy nám nabízí přednastavené šablony a máme možnost vybrat si z menu vytvořené tvary, fonty a další mediální formy.

Dále Kúst definuje vizuální komunikační strategii, která má mít velmi těsný vztah k divákovi – *interaktivita*. Připisovat novým médiím interaktivitu je ovšem redundantní. Interakce je „možnost aktivně ovlivňovat a proměňovat zobrazení“³⁹ a souhlasíme tedy s Manovichem⁴⁰, že je přímo imanentní novým médiím. Počítače jsou založeny na tom, že lze ovládat v reálném čase pomocí obrazovky (operačního systému a ikonám). Jakmile je nějaký objekt reprezentován v počítači, stává se automaticky interaktivním. Neomediální díla utvrzují uživatele v tom, že jejich volby – a následně i myšlenky a touhy, na kterých jsou založeny – jsou jedinečné, nikoli předem naprogramované a sdílené s ostatními.⁴¹ Interaktivita poskytovaná novými médii je předem naprogramovaná a rozhodně neomezená. Nová média fungují za pomoci databází, na těch je založen operační systém, software i internet. Data jsou v nich organizována podle dvou vzorů – hierarchického uspořádání (větvojový typ) a nehierarchického systému odkazů (hypertext – hyperlinky).

³⁶ Cit. d. 3, s. 105.

³⁷ Naučené snížení citlivosti vůči specifickému podnětu In: PETRŮ, Marek. *Fyziologie mysli: úvod do kognitivní vědy*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 189.

³⁸ Cit. d. 16, s. 45.

³⁹ Cit. d. 29, s. 111.

⁴⁰ Cit. d. 15.

⁴¹ Cit. d. 16, s. 44.

Větvový typ je založen na logice a především hierarchizaci, kde každý objekt má své přesně vymezené místo. Hypertextový vzorec je oproti tomu založen na tom, že každá informace a každý objekt mají stejnou důležitost, jako kterékoli jiné a lze je mezi sebou libovolně propojovat. Tyto dva typy uspořádání pak vymezují i způsoby interakce s novými médii: buď uživatel vybírá z menu („větvový typ“) nebo kliká na odkaz (hypertext). Těmito dvěma typy interakce je uživatel navigován skrze databáze, kdy každá z nich je „jedna obrovská knihovna grafiky, fotografií, videa, zvuků, designových vzhledů, softwarových kódů a textů; a všechny prvky jsou zdarma, jelikož mohou být uloženy do uživatelského počítače jediným kliknutím myši.“⁴² Digitální materiál uložený v těchto databázích je nekonečně rozsáhlý.

Poslední VKS - *vnořením* se podle Kůsta vyznačují zejména 3D kina, simulátory a počítačové hry, které se skutečně snaží pohltit diváka obrazem. Přihlédneme-li však znovu k „jazyku nových médií“, pak zjistíme, že jsme obrazem pohlceni pokaždé, když pracujeme s ICT.

Vizuální kultura prostoupená digitálními médii a jejich vizuálními strategiemi ovlivňovat naše vnímání už jen tím, že pracujeme s médii takřka každodenně a zapojujeme se do aktivit jako je "vkládání a analyzování dat, spouštění simulací, hledání na internetu, hraní počítačových her, sledování videí, poslouchání hudby online“ apod. Při této práci využíváme stále stejné nástroje: „monitor, myš; webový prohlížeč; internetový vyhledávač; vyjmout; vložit; kopírovat; smazat a vyhledávací příkazy.“⁴³ Tyto opakované akce nás učí automatickým reakcím a formují kulturní vybavenost, kterou si přenášíme do našeho percepčního i kognitivního systému a následně i do našeho prožitku výtvarných děl.⁴⁴ Navíc se setkáváme s kulturními objekty, jako jsou texty, fotografie, filmy, hudba i

⁴² „In this one gigantic library of graphics, photographs, video, audio, design layout, software code and texts; and each and every element is free since it can be saved to user`s computer with a single mouse click.“ Tamtéž, s. 125.

⁴³ „Now a subject of information is engaged in even more activities during a typical day: inputting and analyzing data, running simulations, searching the Internet, playing computer games, watching streaming video, listening music online, trading stocks, and so on. Yet in performing all these different activities the user in essence is always using the same few tools and commands: a computer screen and mouse; a Web browser; a search engine; cut; paste; copy; delete and find commands.“ Tamtéž, s. 77.

⁴⁴ Například cit. d. 3, s. 94.

uměleckými díly skrze počítačové rozhraní. Samotná kultura jako celek je digitalizována. Dnes můžeme s digitalizovanými kulturními objekty svévolně zacházet. Kultura minulá i současná je filtrována skrze počítač jako médium. Manovich nakonec přichází i s přesvědčením, že se rozhraní člověk-počítač rozšiřuje ještě o kulturu. „Způsoby, jak počítače modelují svět, jak zobrazují data a nechávají nás s nimi zacházet, klíčové operace skryté za všemi počítačovými programy (jako jsou hledání, spojování, třídění a filtrování) a konvence rozhraní mezi člověkem a počítačem (...) to vše ovlivňuje kulturní vrstvu nových médií, její organizaci, nové žánry a obsahy.“⁴⁵ A to je poslední princip nových médií: *kulturní překódování*.

2.2 Digitální obraz

Jak jsme si řekli, naše vzorce vnímání (percepční a kognitivní styl) dnes konstruují média svými principy a vizuálně komunikačními strategiemi. „Protože člověk, na rozdíl od ostatních živých bytostí, žije na základě především získaných a jen v menší míře zděděných genetických informací, má struktura nosiče informací rozhodující vliv na naši formu života.“⁴⁶ Podle Manoviche obraz v tradičním smyslu již neexistuje. A pro to, co vidíme skrze nová média, zatím chybí termín.⁴⁷ My se alespoň pokusíme naznačit specifika počítačového obrazu, který má mnoho společného s tím, co Vilém Flusser nazývá obrazem technickým⁴⁸. „Technické obrazy jsou výrazem pokusu složit bodové prvky kolem nás a v našem vědomí do povrchů a zaplnit mezery zejíící mezi nimi. Pokusem dosadit prvky, jako fotony nebo elektrony z jedné strany a informační bity z druhé, do obrazu. Něco takového nedokáže ani ruce, ani oči, ani prsty. Tyto prvky totiž nejsou ani uchopitelné, ani viditelné, ani zachytitelné. Proto se musí vynalézt aparáty, které pro nás dokáží uchopit neuchopitelné, představit neviditelné, koncipovat nepochopitelné. A tyto aparáty musí být – aby mohly být námi kontrolovány – opatřeny tlačítky. Tyto aparáty jsou předpokladem

⁴⁵ Cit. d. 16, s. 47.

⁴⁶ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001, 162 s. Eseje (OSVU), sv. 3. ISBN 80-238-7569-8. S. 11

⁴⁷ Cit. d. 15, s. 103.

⁴⁸ Cit. d. 46.

vytváření technických obrazů. Vše ostatní přichází až potom.⁴⁹ Těmito aparáty jsou v našem případě právě obrazovka spolu s vizuální reprezentací operačního systému počítače (případně televizního vysílání). „Obrazová plocha - obrazovka – je prostorem, kde probíhá aktualizace významu neseného novými médii, je místem reprezentace digitálních objektů.“⁵⁰ Vizuálně obrazná vyjádření dnes sledujeme na obrazovce a v podstatě se tak stáváme společností obrazovky.⁵¹ Obrazovka sama o sobě (jakožto technický nástroj) umožňuje nastavit vlastní rozlišení, barevnost a kontrast a tím značně ovlivňuje vzhled zobrazovaných objektů. Stejně jako renesanční díla, tak i obrazovka, nám určuje postavení (úhel pohledu), z něhož ji lze nahlížet. V tomto smyslu není zážitek obrazovky nijak nový a předchází i samotnému počítači a digitalizaci. Prostor obrazovky je ohraničen, stejně jako obrazy rámem a její plochu, zjednodušeně řečeno, pokrývají světelné body, které jsou okem nepostřehnutelné. Monitor počítače je v podstatě interaktivním obrazem s ovladatelnými prvky – ikony, okna, lišty apod. Vzhled (zobrazení) tohoto interaktivního obrazu se mění každým zásahem ze strany uživatele. Obrazovku většinou pokrývá několik oken najednou a jejich uspořádání se v procesu interakce proměňuje. Za konstantní prvky obrazu můžeme považovat ikony, které reprezentují dokumenty, fotografie, programy atd., ačkoli máme možnost upravovat jejich řazení, mazat je a „instalovat“ nové. Náš zrak v případě obrazovky neputuje po prvcích jednoho obrazu, ale po několika svébytných zobrazeních, což znamená značný rozdíl v koncentraci informací na jedné ploše oproti tradičnímu obrazu. Objem informací v digitálním zobrazení je v podstatě neomezený, protože za každým souborem se skrývá další soubor atd. „Nová stránka se obvykle objeví v původním okně a vymaže předešlý text a obrazy, ačkoli někdy může kliknutí vést k vytvoření nového okna uvnitř původního či okna, jež původní překryje. Nově otevřená stránka si získává naši pozornost díky zastření (vzájemném prostoupení), rozčlenění (juxtapozici) či překrytí (zmnožení) původní stránky.“⁵² Obraz se tak stává rozhraním i

⁴⁹ Tamtéž, s. 21.

⁵⁰ Cit. d. 20, s. 113.

⁵¹ Cit. d. 15, s. 99.

⁵² BOTLER, Jay David a Richard GRISUN. Imediace, hypermediace, remediace. In: DVOŘÁK, Tomáš. *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2010, s. 69-93, s. 87.

nástrojem.⁵³ Pohybujeme se v obraze a zároveň se skrze něj dostáváme k obrazům dalším a často zcela odlišným od toho předchozího. Obrazy dnes můžeme vygenerovat s pomocí počítače bez větší námahy a stejně tak je upravovat. Obraz je pak jedinečný vždy a pouze v aktuálním momentě (viz cit. 35). Počítačový obraz je v první řadě digitální kód (viz 1.1 Vizualní komunikační strategie a principy nových médií), tedy text a jako takový nepředstavuje vlastní plochu, je mozaikou sestávající z bodových prvků - pixelů, které vytváří jeho vizuální reprezentaci. Každý pixel má jinou barvu a tonalitu. Takové množství dat vyžaduje značný úložný prostor (paměť pozn. TJ) v počítači a zároveň jeho přenos po síti zabere (oproti textovému souboru) mnoho času. Z těchto důvodů se software a hardware, využívaný k vytvoření, uložení, manipulaci a přenosu digitálních obrazů, neobejde bez komprese – procesu zmenšování obrazových souborů pomocí vymazání některých dat.⁵⁴ Nejčastějším komprimovaným formátem, s nímž se setkáme, je tzv. JPEG. Tento formát se snaží zachovat kvalitu zobrazení (rozlišení) i při zmenšení souboru. Přesto je ztráta na kvalitě zobrazení znatelná a navíc tento formát omezuje i možnost následných úprav obrazu. Digitální obraz svým založením (pixelizací) a technologickou konstrukcí narušuje naše rozlišování na skutečné/zdánlivé, nahrazuje jej ovšem kritériem konkrétní a abstraktní a to ve smyslu konkretizace abstraktního, což je pro naše zkoumání vnímání a následného porozumění obrazu zásadní. Digiobraz „reprezentuje a stejně tak se podílí na konstrukci nějakého vnějšího referentu: fyzicky existujícího objektu, dějinné informace prezentované v nějakém dokumentu, systému kategorií momentálně využívaných kulturou jako celkem nebo nějakou sociální skupinou či zájmy.“⁵⁵ S ohledem na cíle této práce je nutné upozornit, že digitální obrazy zároveň nejsou reprodukcující, ale produkující. Digitální (technické) obrazy se mají „dešifrovat nikoli na základě toho, co

⁵³ Image-interface a image-instrument In: Cit. d. 15, s. 41.

⁵⁴ „A single digital image consists of millions of pixels. All of this data requires considerable storage space in a computer, at also takes a long time (in contrast to a text file) to transmit over a network. Because of this, the software and hardware need to acquire, store, manipulate, and transmit digital images uniformly rely on lossy copression – the technique of making image files smaller by deleting some information.“ (JPEG) Tamtéž, s. 69.

⁵⁵ „Thus, any new media object – a Web Site, a computer game, a digital image, and so on – represents, as well as helps to construct some outside referent: a physically existing object, historical information presented in other documents, a systém of categories currently employed by culture as a whole or by some social groups or interests.“ Tamtéž, s. 40, překlad TJ.

ukazují, nýbrž kam ukazují.“⁵⁶ V podstatě nás digitální obrazy učí tomu „představovat“ si to nejabstraktnější (soubor pixelů) jako něco konkrétního (objekt). Zde je možné nalézt paralely s uměleckými díly, čemuž se budeme věnovat v kapitole 4. Umění.

2.3 Masmédia

Oproti obrazovce monitoru, kde se objevuje několik oken najednou a naše oční pohyby se tím pádem zrychlují, je televizní obrazovka naopak zpomaluje. Zároveň výzkumy mozkových proudů (pomocí EEG) poukázali na snižující se aktivitu u mozkových procesů a celkově v metabolismu člověka. „Souhrnně lze konstatovat, že je utlumována celková vůle člověka, jakmile se zdržuje před obrazovkou, lhostejno jaké obsahy sleduje a jak silně se ho ukazované obrazy a obsahy emocionálně dotýkají. Zde také spočívá vysvětlitelný důvod toho, proč je tak snadné médium s obrazovkou zapnout a proč bývá tak obtížné ho zase vypnout, tento důvod spočívá v médiu samotném.“⁵⁷ Způsobu trávení volného času zatím kraluje televize. „V současnosti třetinu veškerého svého času a dvě třetiny svého disponibilního času lidé tráví s médii, z toho nejvíce času zabírá televize.“⁵⁸ ICT vyžadují oproti televiznímu přijímači interaktivitu (kromě zapnutí, vypnutí a přepínání). Masmédia jsou pro tuto práci podstatná nikoliv z hlediska toho, jak ovlivňují způsoby našeho vidění, ale proto, jak konstruují význam viděného. „Ať už vnímáme svět prostřednictvím řeči, tištěného slova nebo televizní kamery, naše média – metafory nám jej předem klasifikují, člení, rozšiřují, redukují, přibarvují.“⁵⁹ Konotativní rovina⁶⁰ masmédií neovlivňuje naše percepční vzorce, ale náš kognitivní systém ve fázi

⁵⁶ Cit. d. 46, s. 40.; Digitální (technický) obraz „obrací významové vektory“ a to tak, že „nic nepředstavují, nýbrž něco promítají.“ Jejich význam není utvářen objekty vnějšího světa, ale promítají jej ven směrem k uživateli zmiňovaných aparátů. Tamtéž, s. 47 - 48.

⁵⁷ BUERMANN. *Jak (pře)žít s médii: příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky*. Vyd. 1. Hranice: Fabula, 2009, s. 27.

⁵⁸ Cit. d. 6.

⁵⁹ POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti: veřejná komunikace ve věku zábavy*. Vyd. 1. Překlad Irena Reifová. Praha: Mladá fronta, 1999, s. 18

⁶⁰ Způsoby, kterými masmédia předávají svá sdělení v podobě dominantních či preferovaných významů. HALL, Stuart. Kódování/dekódování. In: DVORÁK, Tomáš. *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2010, s. 105-116, s. 111.

vyšších mentálních procesů – přiřazování významu (viz kapitola 4. Vnímané: viděné a věděné).

Masmédia vytváří nový žánr, který se označuje jako „infotainment“ (information + entertainment: informace a zábava), popřípadě mediatainment⁶¹. Tento žánr je založen na co nejzábavnějším zprostředkování informací na úkor jejich kvality. „Naše politika, náboženství, zpravodajství, sport, vzdělání i obchod se proměnily ve stejnorodý doplněk zábavy, aniž by proti tomu veřejnost protestovala nebo to vůbec zaregistrovala. V důsledku toho všeho se pozvolna ocitáme v nebezpečí, že se ubavíme k smrti.“⁶² Program hlavně nesmí nudit, a proto jsou sdělení prokládána (i na úkor souvislosti) čímkoli, co je zábavné, popřípadě senzační nebo šokující a to vše doplněné rychlým střídáním témat. Média si libují v opakování, které vede k předvídatelnosti a vytváří stereotypy (víceméně ustálené vzorce myšlení, vnímání, komunikace). Ty „jsou v masové kultuře schematicky zjednodušeny, neustále s drobnými obměnami opakovány, případně také ironizovány. (...) Stereotypy tvoří známý a srozumitelný vesmír, ve kterém se můžeme cítit bezpečně.“⁶³ Mediální publikum tomu, co se opakuje, věří a následně automaticky zvnitřňuje předkládaný význam. Většina mediálních produktů je „uzavřená“ – nabízí jednoznačný význam, který nemá být zpochybňován. Přesto je možné se setkat produkty, které jsou interpretaci otevřenější – poskytují příjemci potenciální význam, ale zároveň naznačují svou žádoucí interpretaci.⁶⁴ V konečném důsledku to vede k pasivitě na straně příjemců a jediná aktivita, kterou vynakládají, je volba sledovaného kanálu, případně programu (podobně je to jako v případě ICT volba z menu, nebo přesměrování odkazem). Média si zakládají na tom, aby bylo možné informace přijímat snadno a přímočaře, protože nejistota vede k nízké sledovanosti.⁶⁵ „Televize, na rozdíl od čtení a psaní, používá kód, který za kód takřka ani nelze pokládat. Televize sice v žádném případě nezachycuje skutečnost, nicméně se jí po vizuální a akustické stránce podobá mnohem víc než věty a odstavce.

⁶¹ Infotainment In: Cit. d. 59, s. 12; Mediatainment In: Cit. d. 20, s. 114.

⁶² Cit. d. 59, s. 12.

⁶³ Cit. d. 26, s. 9.

⁶⁴ JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: Stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 149.

⁶⁵ Cit. d. 59, s. 163.

Televize je srozumitelná i dvouletým dětem, což vysvětluje, proč lidé televizi tak často využívají jako „paní na hlídání“.⁶⁶ To, co se lidé dozvídají, se dokonce již neřídí jejich demografickým rozlišením a informace se dostávají ke všem členům populace. Postupně se vytrácí rozdíly mezi pořady určenými pro muže, ženy a děti. Pořady se nevyrábí na míru, ale pro unifikované publikum. Masmédia šíří konvence a myšlenkové stereotypy (aby se divák nemusel namáhat) a „naše vědění vyvozené z masmédií, se spojuje do struktury, jež zpevňuje samu sebe.“⁶⁷ Panuje představa, že to, co se objeví v masmédiích, musí být důležité a to i přesto, že u většiny informací nemůžeme rozpoznat hodnotu, kterou mají pro nás samotné. Jenže aby pro nás informace získaly na důležitosti, je nutné, aby nám byly známy veškeré relevantní informace. Pokud nejsme schopni dávat získané informace do souvislostí, nedokážeme jim porozumět a nestanou se z nich tedy ani vědomosti, neporozumíme jim. Porozumění vyžaduje vědomou práci s informacemi – vnitřní aktivitu. A jak jsme již zmínili, tak přival informací vede spíše k pasivitě. Příjemce nedokáže filtrovat podstatné od nepodstatného a stává se aktivním pouze v tom, že se snaží přijímat co nejvíce informací a doufá, že pokud jich bude mít dostatek, tak začnou samy od sebe dávat smysl. Očekáváme, že informace se sama od sebe stane poznatkem a tím pádem i vědomostí. „Především v televizních zprávách a na internetu jsou jen zřídka vytvářeny příčné odkazy mezi různými zprávami, a tím ukazovány souvislosti.“⁶⁸

2.3.1 Publikum

Přístup diváků k mediálním obsahům se, stejně jako modely práce s novými médii, přenáší do jejich každodenního života a následně do jejich pozorování výtvarných děl. Na tomto místě uvedeme zásadní teorie týkající se postoje a práce příjemců k mediálním sdělením, které mohou přispět k hlubšímu pochopení návyků, jež pěstují masmédia. Teorie užítí a uspokojení⁶⁹ se začala prosazovat ve 40. letech minulého století v rámci výzkumů

⁶⁶ MEYROWITZ, Joshua. *Všude a nikde: vliv elektronických médií na sociální chování*. 1. české vyd. Překlad Jan Jiráček, Kateřina Jonášová, Irena Reifová. Praha: Karolinum, 2006, s. 71.

⁶⁷ LUHMANN, Niklas. *Realita masmédií*. Vyd. 1. Překlad Katrin Vodrážková. Praha: Academia, 2014, s. 10.

⁶⁸ Cit. d. 57, s. 119.

⁶⁹ KRSEK, Ivo. Uses and Gratifications | RPM č. 10. In: *Revue pro média: Časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. Brno, 2001-2005, 5. listopadu 2011 18:30:36 [cit. 2015-02-02]. Dostupné z: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/usesandgratifications.htm>

dopadu masmédií na chování publika. Stojí především na tezi, že lidé jsou schopni užívat média k vlastnímu užitku a volba informací je u každého příjemce psychologicky a sociálně podmíněna. Tato teorie připisuje příjemcům aktivní účast a zohledňuje způsoby recepcce a mechanismy výběru mediálních sdělení, které vyvozuje z odezvy těchto příjemců. Nezohledňuje ovšem fakt, že jednotlivá masmédiá nemohou riskovat, že před jejich sdělením upřednostní příjemce například jiný kanál, program, pořad a aplikují strategie, které mají aktivně u publika v podstatě zabránit (protože by mohla vést k nižší sledovanosti). V tomto směru je pro analýzu mediálních příjemců také zkoumat strategie, které utváří mediální sdělení. To učinil Stuart Hall⁷⁰, když předložil teorii kódování a dekódování. Ta se zakládá právě na předpokladu, že než může dojít uspokojení a užití musí být informace v první řadě vyhodnocena jakožto smysluplná a tím pádem i smysluplně dekódována. Až „soubor dekódovaných významů, jež „mají určitý účinek“, který s velmi komplexními percepčními, kognitivními, emocionálními, ideologickými nebo behaviorálními důsledky příjemce ovlivňuje, baví, instruuje nebo přesvědčuje.“⁷¹ Nestačí tedy zohlednit to, že každý jednotlivec operuje jinými dispozicemi, které se do procesu dekódování nevyhnutelně projektují, ale zároveň i strukturu daného sdělení podle určitého kódu. Kód strukturování a kód dekódování nemusí být shodné a s velkou pravděpodobností také nebudou, minimálně proto, že sdělení je vytvářeno s určitými záměry a pro jiné je dekódováno. Hall tedy upozorňuje na to, že to, co je nazýváno „zkreslením“ a „nedorozuměním“ má původ právě v nesymetrii mezi kódy producenta sdělení a jeho příjemcem. Přesto „pokud dekódování nejsou zcela scestná, bude kódování ve výsledku vytvářet některá z omezení a parametrů, v jejichž rámci se jednotlivá dekódování budou pohybovat.“⁷² Interpretace daných sdělení není teda zcela neomezená. Pokud by skutečně diváci jednali v rámci těchto teorií, pak by to mohlo přispět k přehodnocení jejich pasivního postoje nejen k médiím, ale i k výtvarnému umění. Aby bylo možné na umění aplikovat teorii užití a uspokojení, museli by potenciální diváci pochopit přínos, který jim může umění poskytnout. To může být ve společnosti, která se

⁷⁰ Cit. d. 60.

⁷¹ Tamtéž, s. 107-108.

⁷² Cit. d. 60, s. 113.

zaměřuje na hmotné statky celkem obtížné. Mohli bychom využít diváckou touhu po smyslových zážitcích, které diváci vyhledávají (viz str. 13 spektakl). Zde se však objeví problém, který naznačuje Hall. Divák musí být schopen dekódovat obrazové sdělení obdobně jako je tomu v případě toho mediálního. Ale jak jsme si řekli, mediální sdělení komprimují svá sdělení do podoby stále jednodušších a jednoznačných forem, kdežto umění jde v opačném směru. U médií i umění se v posledních desetiletích objevuje požadavek na specifickou gramotnost, která je podmínkou pro diváckou schopnost interakce.

3. Gramotnost

Všeobecně se předpokládá, že jedinec se plně socializuje, až když je gramotný. Schopnost číst a psát „je často chápána jako součást základních lidských práv, jako předpoklad plné sociální participace jednotlivce, jako podmínka jeho svobodného a nemanipulovatelného života, jako základ jeho osobní prosperity, stejně tak jako prosperity celé společnosti.“⁷³ A jako taková se nejčastěji užívá v kontextu s politickou, či ekonomickou silou, která vychází z gramotnosti toho kterého národa. Bylo by ovšem chybné ji spojovat s úrovní dosaženého vzdělání obyvatel. Netýká se pouze schopnosti číst, psát a počítat, ale především toho, umět tyto znalosti kontextuálně využívat. Z tohoto důvodu se v současnosti častěji užívá termín *Funkční gramotnost*⁷⁴. Většina z nás považuje, ve svém každodenním životě, gramotnost za samozřejmost. (To dokládá i fakt, že nyní čtete text, který byl někdo schopen napsat, a připadá vám to zcela přirozené.) Gramotnost ovšem obnáší zvládnutí i gramatických a diskurzivních kompetencí. Ty jsou „velmi dobře rozvíjeny již prostřednictvím mluvené řeči“ a tak „je pro jedince, který se učí číst a psát ve své rodné řeči mnohem snazší je zvládnout i v psané podobě.“⁷⁵ Není-li nám konkrétní jazyk takřkajíc vlastní, nebude jeho ovládnutí takto přirozené. Proces učení se číst začíná u schopnosti identifikovat jednotlivá písmena a po té zkusíme předčítat nahlas. Velmi často zde bývá mezikrok, kterým je slabikování (od kterého se v současnosti ovšem upouští a nahrazuje jej hláskování). Díky slabikování se postupně učíme „předvídat“ o jaké slovo se jedná a nakonec jsme schopni jej přečíst najednou, jako celek. Schopnost přečíst jednotlivá slova určitého textu nám ovšem nezaručí, že textu, jakožto celku, porozumíme. Díky současným průzkumům na různých úrovních vzdělávání se odhaluje, že porozumění textu – tedy schopnost jej shrnout a především vyselektovat z něj podstatné informace – není u žáků a studentů samozřejmá. „Čtení vyžaduje od čtenáře náležitého soustředění. (...) Stane se, že sám text klade porozumění velké překážky a čtenář, nechce-li knihu nebo text odložit, musí vynaložit značné úsilí, aby se s nimi vypořádal. Čtení nepředkládá

⁷³ RABUŠICOVÁ, Milada. *Gramotnost: staré téma v novém pohledu*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2002, 199 s. sv. 8. ISBN 80-862-5114-4, s. 10.

⁷⁴ Tamtéž.

⁷⁵ Tamtéž, S. 36.

hotové obrazy, čtenář je odkázán na svou vlastní představivost.(...).⁷⁶ Narážíme zde na zajímavou formulaci „nepředkládá hotové obrazy“, ačkoliv mluvíme o textu. Čtení se pojí primárně s myšlením a tedy i představivostí (obrazivostí). Když se tedy učíme číst, musíme „zvládnout dva druhy zpracování informací: nejdříve identifikaci písmen a slov, potom přiřazení informací z paměti k těmto slovům.“⁷⁷ Takto funguje naše vnímání všeobecně, jak si vysvětlíme v kapitole 4. Vnímání: viděné a věděné. Na konci předešlé kapitoly jsme upozornili na to, že se v současné době rozvíjí teorie multigramotnosti, jejíž teze spočívá v tom, že ke každé specifické oblasti života bychom si měli osvojit určité schopnosti a dovednosti. Postupně je gramotnost, díky rozvoji vzdělanosti považována za samozřejmost a získává „spolu s různými přídavnými jmény i řadu nových významů. V současnosti známe například gramotnost funkční, počítačovou, technickou, literární, sociální, ekonomickou, zdravotní, spotřebitelskou, vizuální...Ve výčtu bychom mohli pokračovat dál a dál.“⁷⁸ Z hlediska tématu naší práce se budeme zabývat nejen gramotností vizuální, ale i mediální.

3.1 Mediální gramotnost

Vzhledem k rozvoji informačních technologií a nebývalému přívalu a dostupnosti informací je pochopitelné, že se vzdělávání zaměřuje právě na toto odvětví gramotnosti (jež je zároveň o dost podstatnější, než finanční gramotnost zařazená již na první stupeň základních škol z důvodu ekonomické krize). Když člověk umí číst, pak si vybírá, co čte. Oproti tomu „elektronické obrazy a zvuky naopak samy razantně vstupují do lidského prostředí a lze je přijímat bez výrazného úsilí. Tištěná sdělení si člověk v jistém smyslu musí sám vyhledávat, zatímco elektronická sdělení si jej najdou sama a takřka se ho dotýkají.“⁷⁹ Skladba informací v elektronické podobě není lineární (text) a dnes už je

⁷⁶ KOLEKTIV AUTORŮ. *Čtenářská gramotnost ve výuce: metodická příručka*. Praha: Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků (NÚV), divize VÚP, 2011. ISBN 978-80-87000-99-1. Dostupné z: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2011/11/ctenarskagramotnost_final.pdf

⁷⁷ Cit. d. 21, Kapitola 3: Zrak, s. 47.

⁷⁸ Cit. d. 76.

⁷⁹ Cit. d. 66, s. 77.

převážně vizuální⁸⁰, proto se zdá zbytečné oddělovat mediální gramotnost od té vizuální. Současná výuka (výchova) mediální gramotnosti si klade za cíl kultivovat příjemce mediálních sdělení zejména ve schopnosti rozumět předkládaným obsahům skrze analýzu jejich kódování. A v rámci tohoto vymezení se věnuje přímo masmédiím a nikoliv novým médiím obecně (ačkoliv se v rámci analýzy věnuje i internetu). V ČR se setkáme se dvěma základními přístupy k mediální výchově. První přístup je tzv. kritický a zaměřuje se tedy na kritickou reflexi a analýzu mediálních obsahů. Druhým je dovednostní, jež se zaměřuje na praktickou tvorbu mediálních sdělení, skrze kterou se studenti učí (mas)médiím rozumět.⁸¹ Kritický přístup vyžaduje nabytí poznatků nutných pro získání odstupu od médií. K nabytí určité kompetence skutečně potřebujeme dostatečný repertoár (pozn. 87) prvků a jejich možných spojení, ale ten nám stále nezajistí, že budeme schopni porozumět významu předávaných obsahů. I při hře v šachy mohou využívat své znalosti všech možných tahů a sledovat tahy soupeře, ale pouze díky tomu, že porozumím rozestavení figurek na hracím poli v dané situaci (a co to pro mě znamená), mám šanci na vítězství. Pokud toho nejsem schopen, pak mohu hrát šachy, kolikrát budu chtít a nedokáži vyhrát (viz dovednostní přístup). Masmédia můžeme vnímat jako okno, skrz které lze nahlížet na věci – vidět něco na vlastní oči a pomáhají nám rozšířit rozhled. Stejně tak mohou být zrcadlem, jež publiku poskytuje představu věrného obrazu světa přesto, že je stranově obrácený a poněkud zkreslený. Případně můžeme média vnímat jako filtr (gatekeeping⁸²), protože média nevyhnutelně třídí získané zkušenosti a zároveň se snaží omezit možné jiné náhledy na ně, nebo jako vykladače, kteří dávají smysl matoucím a útržkovitým sdělením. Ať už je náš přístup k masmédiím jakýkoliv, v zásadě jde o to, jak porozumíme jimi zprostředkovaným obsahům. Mediální výchova směřuje pouze ke schopnosti orientovat se v mediálních produktech a nezohledňuje celou oblast nových médií, jejich principů a dále dopadů na kognitivní schopnosti případných příjemců. Zajímá se tedy o následky a neřeší příčinu. Pokud máme něčemu skutečně porozumět, musíme si uvědomovat to, co Jacques

⁸⁰ Tamtéž, s. 73.

⁸¹ PLÁŠEK, Radovan. Mediální výchova a mediální gramotnost v kontextu českého školství: (nástin předpokladů, možností a limitů). *Mediální studia* [online]. 2004, roč. 2004, č. 8, s. 1-7, s. 4. [cit. 2013-01-17]. ISSN 1801-9978. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue08/esej_plasek_rpm08.pdf

⁸² Zkreslování informací zejména prostřednictvím jejich výběru a filtrování jejich zprostředkovateli.

Rancière⁸³ nazývá distance a především toužit po vlastní emancipaci. Distance je nedílnou součástí „dívání se“, je to vztah, který se neustále projevuje ve vztahu mezi divákem a performerem (v tomto případě masmédií), mezi učitelem a studentem. Jde jednoduše o distanci mezi tím, co známe a co ještě neznáme, ale můžeme se stejně tak naučit. Což je podmínka poznávání, vnímání a v neposlední řadě i komunikace o tom, co je skrze distanci přijímáno. Uvědomění si vlastního poznávání a z něj plynoucího porozumění je cesta k emancipaci, která je dle našeho názoru zásadní pro to, abychom dokázali využívat jakoukoliv specifickou gramotnost. Vzhledem k tomu, že „každé mediální sdělení něco předvádí. V tištěné zprávě, stejně jako na fotografii, v televizní inscenaci či filmu, jsme schopni rozeznat nějaké téma a prvky, které známe z předcházející zkušenosti (ať s médií, s mimomediální skutečností či s fantazijními představami),“⁸⁴ pak je náš kognitivní styl, který při kontaktu s médií využíváme, prvořadý. Původně se předpokládalo, že stačí (ačkoli víme, že často tomu tak není a nebylo) k využívání médií umět číst. S jejich vývojem se nyní jako zásadní problém jeví porozumět zejména obrazu a jeho spojení obrazu s psaným nebo mluveným slovem a teprve po té odhalovat procesy (kódování), které stojí za vznikem jednotlivých sdělení.⁸⁵ A manipulativní techniky a sociální dopady médií můžeme přenechat mediálním studiím, protože takové poznatky jsou pro rozvíjení gramotnosti, jakožto nabývání schopnosti porozumět obsahům a být k tomu kompetentní, ne příliš podstatné.⁸⁶ U těchto specifických gramotností je využíván stejný postup jako při výuce gramotnosti jako takové – naučit se rozeznávat jednotlivé prvky, jejich skladbu a následně je umět číst. Umět je číst v případě mediální gramotnosti znamená dokázat vysvětlit, jak bylo zkonstruováno a nikoliv jej interpretovat. Opět zde narážíme na stejný problém – umět „číst“ neznamená čtenému porozumět. Gramotnost v kterékoliv oblasti by měla být řešena zejména z hlediska poznávacích procesů, které využíváme v té které oblasti a spolu s tím pak možnosti, jak tyto poznávací procesy lze kultivovat tak, abychom

⁸³ RANCIÉRE, Jacques. Emancipovaný divák: emancipated spectator. In: *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny: Notebook for art, theory and related zones*. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2007-, 2009 (6/7): 127-142. ISSN 1802-8918.

⁸⁴ Cit. d. 64, s. 118.

⁸⁵ Tamtéž, s. 97.

⁸⁶ VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě: gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Vyd.1. Praha: Karolinum, 2009, 245 s. ISBN 978-802-4616-254. S. 7

z nich nabyli dlouhodobé kompetence⁸⁷. Vzhledem k tomu, že mediální sdělení jsou v současnosti převážně vizuální, pak skutečně není nutné oddělovat mediální a vizuální gramotnost, protože se týká stejných poznávacích procesů, které jsou ovlivňovány současnou vizuální kulturou s digitálními obrazy a masmediálními komprimovanými obsahy.

3.2 Vizuální gramotnost

„Vizuální gramotnost – schopnost vnímat a interpretovat obrazy a znaky – však, na rozdíl od takových dovedností jako čtení a psaní, není moderní společností definována jako sociální právo.“⁸⁸ V České republice se na problematiku vizuální gramotnosti nahlíží zejména v kontextu výtvarně-edukačních činností (výtvarné výchovy, jakožto klíčového předmětu v učení se kritickému a uvědomělému vnímání obrazů). Začlenění vizuální gramotnosti do Rámcově vzdělávacích programů řeší schopnost interpretace vizuálních zobrazení pouze v rámci primárního, popřípadě ještě sekundárního vzdělávání. Individuálně pak na půdě samotných uměleckých institucí existují programy zaměřené na zprostředkování umění. Angloamerická oblast se otázce vizuální gramotnosti věnuje v mnohem větším rozsahu a zároveň také delší dobu. Dokládá to existence Mezinárodní asociace vizuální gramotnosti (International Visual Literacy Association)⁸⁹, jejíž spoluzakladatel John L. Debes ustavil obsáhlou definici vizuální gramotnosti takto: „Vizuální gramotnost se týká skupiny zrakových kompetencí, které lidská bytost může rozvíjet díváním se a zároveň sjednocováním ostatních smyslových zkušeností. Jejich

⁸⁷ „Kompetence“ je součtem všech možných spojení prvků podle pravidel. Například kompetence ke hře v šachy je součtem všech možných konstelací šachových figurek podle pravidel a tato kompetence je větší než kompetence hrát dámu. (...) Tento součet prvků lze nazvat „repertoárem“ a součástí pravidel „strukturou“ a lze říci, že „kompetence“ je funkcí daného repertoáru na dané struktuře. Kompetence se zvětšuje, zvětšuje-li se repertoár.“ In: Cit. d. 46, s. 108; „Získání každé schopnosti začíná nácvikem konkrétních vnitřních nebo vnějších úkonů. Dokud člověk dokáže uskutečňovat pouze tento konkrétní úkon, můžeme mluvit jen o dovednosti, nikoli však ještě o schopnosti. Teprve, když dovede vytvořenou dovednost volně používat v podobných situacích, můžeme mluvit o schopnosti. (...) Kdykoli mluvíme o kompetenci, máme na mysli dané situaci přizpůsobené suverénní používání různých dovedností a schopností, které se nám zdaří i tehdy, když příslušnou situaci zažíváme poprvé.“ In: Cit. d. 57, s. 175 – 177.

⁸⁸ Cit. d. 3, S. 16.

⁸⁹ International Visual Literacy Association. IVLA. *International Visual Literacy Association* [online]. 2012 [cit. 2013-08-17]. Dostupné z: <http://www.ivla.org/drupal2/index.php>

rozvoj je základem lidského učení. Jejich pomocí dokáže vizuálně gramotný člověk rozlišovat a interpretovat vizuální jevy, předměty, symboly, přirozené, či vytvořené, s nimiž se ve svém prostředí setkává. Kreativním využitím těchto kompetencí má možnost komunikovat s ostatními. Jejich vědomím používáním je schopen porozumět a užívat si mistrovská díla vizuální komunikace.⁹⁰ Samotná asociace sdružuje odborníky z rozličných oblastí od pedagogů přes umělce a designéry až po vědce. Snaží se o multidisciplinární přístup k tématu „plného porozumění způsobu jakým vyvozujeme význam toho, co vidíme a jak interagujeme s vizuálním prostředím“⁹¹ Jediným „ekvivalentem“ je v našem prostředí projekt EduArt.cz, který se zaměřuje na tvořivou výuku v kontextu informačních a komunikačních technologií.⁹² Snaží se tedy rozšířit působnost výtvarné výchovy, s jejímž využitím chce „poskytnout prostředky k porozumění údělu života ve vizuální civilizaci“. Jak jsme naznačili, tak každá gramotnost je zbytečná, pokud ji nedokážeme prakticky využívat. Gramatické a diskurzivní kompetence se učíme přirozeně užíváním mluveného jazyka. Ale ne každý ovládá výtvarné vizuální vyjadřování, tím pádem se čtení vizuálních sdělení neučí takto přirozeně. Otázkou zůstává, zda musí člověk vládnout výtvarným talentem, aby mohl porozumět uměleckému dílu. To, že umíme číst, nám také nezaručuje, že porozumíme konkrétnímu psanému textu. Ani IVLA ani Eduart nekonkretizují prostředky, jimiž je možné vizuální gramotnosti dosáhnout, nepopisují žádné konkrétní nástroje, kterými by bylo možné kultivovat to, co souhrnně

⁹⁰ “Visual Literacy refers to a group of vision-competencies a human being can develop by seeing and at the same time having and integrating other sensory experiences. The development of these competencies is fundamental to normal human learning. When developed, they enable a visually literate person to discriminate and interpret the visible actions, objects, symbols, natural or man-made, that he encounters in his environment. Through the creative use of these competencies, he is able to communicate with others. Through the appreciative use of these competencies, he is able to comprehend and enjoy the masterworks of visual communication.” Překlad Tereza Jarošová

International Visual Literacy Association. IVLA. *International Visual Literacy Association* [online]. 2012 [cit. 2013-08-17]. Dostupné z: <http://www.ivla.org/drupal2/content/what-visual-literacy-0>

⁹¹ „(...) fuller understanding of the way we derive meaning from what we see and the way we interact with our visual environment.“ Tamtéž. *What is the IVLA?*

⁹² „Jejím cílem je rozšiřovat působení výtvarné výchovy nejen co do počtu zúčastněných, ale zejména kvalitou nabídky tak, aby v době vizuální civilizace uměl obor výtvarné výchovy poskytnout prostředky, kterými bychom dokázali tomuto svému údělu porozumět a tvořivě se s ním vyrovnat.“ Eduart.cz: centrum pro tvořivou výuku a pro využití informačních a komunikačních technologií ve škole. *EDUART* [online]. 2002 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://www.eduart.cz/>

označíme jako vizuální kompetence.⁹³ V definici Johna Debesa zaznívá, že je možné tyto kompetence rozvíjet „díváním se a zároveň sjednocováním ostatních smyslových zkušeností“ a z této formulace tedy můžeme vyvodit, že pokud se díváme, tak lépe uvidíme a nakonec i porozumíme. V tom případě jsme tedy všichni přirozeně vizuálně gramotní, a čím více se díváme a vnímáme, tím jsme gramotnější. A v případě EduArtu by to znamenalo, že nás výtvarná výchova těmito kompetencemi vybaví. Není zde prostor na analýzu osnov výtvarné výchovy, abychom mohli odhalit její případný přínos. Vyjdeme tedy z předpokladu, že je předmět výtvarné výchovy v tomto případě roven předmětu českého jazyka a skrze vlastní tvorbu (u ČJ psaní) se učíme rozumět obrazům. Opět se dostáváme k tomu, že nestačí mít dostatečně široký repertoár a automaticky jej aplikovat na danou situaci, abychom byli kompetentní.

W. J. T. Mitchell například popisuje vizuální gramotnost jako „zručnosti: bohaté, vysoce kultivované a kvalifikované zkušenosti a techniky vizuálního pozorování“.⁹⁴ V digitální době je skutečně čtení „vizuálních kódů časového a prostorového průběhu jistým druhem specializace, která se tříbí v interpretaci uvedených zobrazení. Divák z počátečních etap televize by se v průběhu takového multiinformačního přenosu orientoval s většími obtížemi, porozumění takto transformovaným vizuálním formám je možné právě zásluhou dosažené vizuálně-znakové kvalifikace diváka – z typů obrazů, které s jejich interpretací vstřelal již předtím.“⁹⁵ Nejsme tedy všichni přirozeně vizuálně gramotní? A pokud ne, jak můžeme tuto gramotnost nabýt? Samotný pojem vizuální gramotnost odkazuje ke vzdělávání (ve čtení a psaní). A také se v něm projevuje, jak píše James Elkins⁹⁶, stejná kontradikce, jako když řekneme, že „čteme“ obrazy a že přes veškerou snahu nalézt jakýkoli obdobný výraz pro kompetence, které zahrnuje, selhává. „Pokud je dívání stejné jako čtení, pak pouze na nejzákladnější a doslovné úrovni. Čtení je

⁹³ Peter Dallow také upozorňuje na to, že není dosud zcela jasné, co přesně je vizuální gramotností míněno a ani to, jaké konkrétní dovednosti má vlastně obsahovat. DALLOW, Peter. *The Visual Complex: Mapping some Interdisciplinary Dimensions of Visual Literacy*. In: ELKINS, James (ed.). *Visual literacy*. New York: Routledge, c2008, s. 91-103, S. 96.

⁹⁴ „(...) visual literacy – that is, connoisseurship: rich, highly cultivated, and trained experiences and techniques of visual observation.“ Cit. d. 18, s. 13-14.

⁹⁵ Cit. d. 86, s. 199.

⁹⁶ ELKINS, James (ed.). *Visual literacy*. New York: Routledge, 2008, s. 2.

pro nás mnohem obtížněji získaná schopnost.“⁹⁷ Samotné vidění se na rozdíl od čtení zdá být přirozeně získanou dovedností (prostorové rozlišování popředí a pozadí, figury a podkladu). Čistě vizuální vnímání se od vizuální gramotnosti ovšem liší. Pokud se gramotnost („obecná“) týká našeho jazyka, tak vizuální gramotnost se bude týkat jazyka vizuálního. Zde se objevuje ona obtíž, že ne každý z nás tento jazyk ovládá jako svůj mateřský. Jaroslav Vančát⁹⁸ však upozorňuje na to, že abychom dokázali číst, musíme si nejprve osvojit abecedu, tedy znaky, s jejichž pomocí později dokážeme číst slova. „Na rozdíl od obecné obratnosti v písemném vyjadřování (díky gramotnosti poznámka TJ), v oblasti vizuálněobrazného vnímání je situace emancipace pro psychosomatické individuum dále zásadně ztížena – jeho omezenou schopností vizuálněobrazné znaky jako nositele vlastních obsahů obraznosti samostatně tvořit.“⁹⁹ Vzhledem k tomu, že dokážeme číst, ale nejsme všichni spisovatelé, pak předpoklad, že musíme být schopni vizuální zobrazení tvořit, abychom jim mohli porozumět, není pravdivý.

Vizuální gramotnost, stejně jako tu mediální nelze zakládat na schopnosti „číst“. Podstatou je v obou případech naše schopnost porozumět obsahu (významu), který nesou mediální nebo obrazová sdělení. A označení gramotnost je užívanou pouze na základě předpokladu, že v každé oblasti máme možnost si osvojit určitý repertoár a strategie, pomocí kterých jsou tato sdělení vytvářena a na jejich základě odhalit význam. A to, jak jsme řekli u mediální gramotnosti, nám ještě nezaručuje, že porozumíme. Pro to se v následující kapitole budeme věnovat procesu porozumění, ke kterému může dojít jedině skrze vnímání.

⁹⁷ „If seeing is like reading, it is so only at the most rudimentary and literal levels. Reading strikes us immediately as a much more difficult acquired skill.“ Cit. d. 18, s. 11.

⁹⁸ Tamtéž, s. 11.

⁹⁹ Cit. d. 86, s. 77.

4. Vnímané: viděné a věděné

„Není nic těžšího než vědět, co vlastně vidíme.“

Maurice Merleau-Ponty

K odhalení systému našeho poznávání nám může pomoci kognitivní psychologie¹⁰⁰, jež se zabývá psychologii poznávacích procesů. Teoretický postulát kognitivní vědy spočívá v tvrzení, že výklad poznání se neobejde bez mentální reprezentace, která se komplexně rozprostírá od biologické po sociokulturní formu subjektu. S rozvojem technologií a novému způsobu distribuce informací a především obrazů v digitální podobě se objevují nové nároky na vnímání (a spolu s tím i gramotnost). To se zároveň pod vlivem tohoto vývoje proměňuje. „Jedním z klíčových rysů modernosti se zdá být právě setrvalá krize pozorovacích schopností. Na jedné straně nekonečné zavádění nových produktů, obrazových technologií, stimulů a objemu informací, jež tříští pozornost, na straně druhé pak touž společností zaváděné nové metody řízení a usměrňování vnímání.“¹⁰¹ Úkolem této kapitoly je popsat procesy, které probíhají během vnímání a jsou tedy nedílnou částí poznávání (a porozumění). To, jak vyplývá již z názvu kapitoly, nelze omezovat pouze na proces vidění – zrakového vnímání. „Teprve integrace výsledků zrakového vnímání jejich vyspělým zpracováním našeho mozku, které je schopno zajistit jejich celistvost a trvalost, vede k vytvoření obrazových struktur, které nahlížíme.“¹⁰² Následně se obrazové struktury ukládají do našeho vědomí a skrze ně se vztahujeme ke světu. Vnímání je nejdůležitějším nástrojem pro naše poznávání a sestává z komplexních operací, které se neomezují pouze na jeden smysl či vjem. Každý vjem je zpracováván od nejnižších k nejvyšším mozkovým funkcím, které dodávají těmto vjemům význam, třídí je a vytváří naši zkušenost. Viděné a věděné funguje v nerozlučném spojení retinálních a cerebrálních procesů. Procesy, které se odehrávají v meziprostoru mezi okem a myslí

¹⁰⁰ „Většinou je kognitivní věda chápána jako empiricky založené úsilí zodpovědět odvěké epistemologické otázky, zvláště takové, které jsou soustředěny na podstatu poznání, jeho zdrojů, vývoje, komponent a strukturace.“ SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, s. 33.

¹⁰¹ Cit. d. 3, s. 145.

¹⁰² VANČÁT, Jaroslav. *Poznávací a komunikační obsah výtvarné výchovy v kurikulárních dokumentech*. 1. vyd. Praha: Sdružení MAC, 2003, s. 21.

(mozkem) jsou pro téma vizuální gramotnosti zcela stěžejní. V době nových médií a zejména digitalizace předpokládáme vznik nového způsobu vidění, neboť „je aktivním interpretativním procesem, utvářeným komunitou a institucemi, spíše než nevinnou otevřeností vedoucí k jakési přirozené simulaci a v tomto duchu je vidění aktualizací neseného významu a jeho správného dekodování. Je svázáno se změnou v konstrukci obrazů a se vznikem nového rozhraní.“¹⁰³ Spolu s proměňujícími se systémy zobrazování se budou také proměňovat způsoby našeho vizuálního vnímání, ale z hlediska ontogenetického vývoje si zachovává určité principy, které se v rámci biologické úrovně individua nemění a ty si představíme v následujícím textu.

4.1 Vidění – vizuální vnímání

Zrakové vnímání úzce souvisí s hledáním nejlepší interpretace objektů, situací apod., které se odehrávají ve vnějším světě. Na to, jak důležitý je mezi našimi smysly zrak poukazuje i fakt, že 70% smyslových receptorů, je soustředěno v očích a na zpracování zrakového vjemu se podílí přibližně jeden milion neuronů (například u sluchového pouze 30 tisíc).¹⁰⁴

Dlouhou dobu převládal (a do jisté míry se objevuje dodnes) názor, že proces vidění probíhá na základě přímého odrazu – reflexe skutečnosti skrze oční sítnici přímo do mysli. „Reflexivní model počítá s tím, že realita se našemu zraku zjevuje sama od sebe, že je tedy sama zdrojem vizuálně vnímaných kvalit. Podle tohoto modelu osvětlení předmětu způsobuje odraz (reflexi) jeho vzhledu do zrakového aparátu, odkud se prostřednictvím neuronových drah dostane do mozku, kde je reflektován coby skutečnost a při reflexi tohoto procesu „odraz skutečnosti“. Na jeho základě může být také vytvořen obrazový znak, který vykazuje „podobnost“ vzhledem k takto nahlížené skutečnosti. Na základě představy, že se skutečnost každému takto zjevuje sama, přivlastňuje si takový subjekt kompetenci rozhodnout, zda se v zobrazení této podobnosti podařilo či nepodařilo

¹⁰³ Cit. d. 20, s. 114.

¹⁰⁴ ŠIKL, Radovan. *Zrakové vnímání*. 1. vyd. Praha: Grada, 2012, s. 12.

dosáhnout.“¹⁰⁵ Samotný proces zrakového vnímání sice začíná promítnutím sledované scény na sítnici pozorovatele. Ale tento promítnutý „obraz“ nemá s tím, který se nachází ve vnějším světě, mnoho společného. Náš mozek spíše vytváří symbolické popisy. „Neobnovuje původní obraz, ale reprezentuje jeho rozličné vlastnosti a příznaky úplně jinými prostředky – samozřejmě nikoliv inkoustovými klikyháky, nýbrž prostřednictvím své vlastní abecedy nervových impulsů. Tato symbolická kódování vznikají dílem přímo na sítnici, ale z větší části v mozku. Sotva do něj vstoupí, dochází k jejich rozdělování, přetváření a slučování v rozsáhlém systému zrakových mozkových oblastí, díky němuž jste schopni ten který objekt nakonec rozpoznat.“¹⁰⁶ Zároveň abychom mohli něco vůbec rozpoznat, musíme mít k dispozici „dostatečně rozsáhlý paměťový asociační sklad, s nímž je vnímaný objekt porovnáván.“¹⁰⁷ V momentě kdy „mozek dospěje k nějakému dílčímu řešení percepčního „problému“ (kupříkladu k identifikaci objektu, k jeho lokalizaci či k určení jeho pohybových parametrů), je tento poznatek okamžitě signalizován nižším zpracovatelským stanicím. Opakované cykly takového iteračního procesu pomáhají vyřazovat slepé uličky a chybná řešení tehdy, díváte-li se na „zrnité“ obrazy, jako jsou třeba maskované objekty.“¹⁰⁸ Když mozek vyhodnotí tato řešení, jako úspěšná bude je využívat i nadále a vytvářet si tak schémata, která mu pomáhají ušetřit vynakládanou energii během rozpoznávání. „Vidění je dynamický proces, v němž mozek, převážně automaticky, filtruje, vyřazuje a rozvažuje informace a ty srovnává k individuálním již uloženým záznamům.“¹⁰⁹ Vstupní vizuální informace je určitým způsobem zjednodušována a strukturována tak, aby ji lidská mysl byla schopna smysluplně interpretovat. Člověk pak „aplikuje svůj dosavadní strukturovaný systém rozčlenění vizuálně obrazných znaků, které má jeho mysl k dispozici z dosavadních interakcí jako

¹⁰⁵ Cit. d. 102, s. 14.

¹⁰⁶ RAMACHANDRAN, V. *Mozek a jeho tajemství, aneb, Pátrání neurovědů po tom, co nás činí lidmi*. Vyd. 1. Překlad Helena Čížková. Praha: Dybbuk, 2013, S. 75; Cit. d. 3.

¹⁰⁷ Cit. d. 104, s. 176.

¹⁰⁸ Cit. d. 106, s. 84

¹⁰⁹ Seeing is a dynamic proces in which the brain, largely automatically, filters, discards, and reflects information, and compares it to an individual's stored record. In: STAFFORD, Barbara. *The Remaining 10 Percent: The Role of Sensory Knowledge in the Age of the Self-Organizing Brain*. s. 31-57 In: Cit. d. 96, s. 32; GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007, s. 15.

zčásti uvědomělou a zčásti mimovědomou vizuální zkušenost.¹¹⁰ K tomu využívá zákony a principy, které popsala například Gestaltpsychologie¹¹¹ a tím primárním je zákon figury a pozadí. Jedná se o základní percepční aktivitu, kdy selektujeme informačně nosné a subjektivně významné (figuru) z pro nás méně zajímavého okolí (pozadí) a to z jednoduchého důvodu úspory energie. Z praktického hlediska nelze vnímat oboje jako objekt.¹¹² Dále naše vnímání operuje principem úspornosti nebo také minima a principem obvyklosti. Tyto principy spolu úzce souvisí, protože v rámci principu úspornosti/obvyklosti budeme ze dvou možných informačních uspořádání (interpretace) určité figury vnímat to jednodušší, které má více redundance a jeho popis vyžaduje méně informací (tedy i námahy). Redundance v tomto případě znamená předvídatelnost informací nesených některými částmi obrazu. Podobně funguje princip obvyklosti – volíme takovou interpretaci, aby byla v co největším souladu s našimi předchozími zkušenostmi, či podle toho, že v nich rozpoznáme nám blízké charakteristiky.¹¹³ Dále se naše vizuální vnímání řídí principem symetrie, který zajišťuje, že se nám vnímané objekty jeví jako rovnovážně rozložené. Máme tendenci objekty vnímat tak, jakoby tvořily souměrné celky. Inklinujeme k tomu vyhodnocovat předměty, které jsou blízko u sebe, jako tvořící skupinu. Zákon¹¹⁴ seskupování například znamená jednoduše to, že zrakový systém inklinuje k tomu, aby podobné prvky nebo rysy jednoho obrazu sdružoval do skupin. Veškeré principy, kterými naše vizuální vnímání operuje, jsou podřazeny tzv. zákonu pregnance, který zajišťuje, že se naše mozek snaží vnímané klasifikovat a organizovat do mentálně uchopitelných struktur¹¹⁵ a to pro to, aby bylo naše vnímání stálé a nekolísalo nerozhodně od jednoho objektu k druhému. Naše mysl (mozek) je uzpůsobena

¹¹⁰ Cit. d. 102, s. 18.

¹¹¹ Tvarová psychologie. Základní ideou je, že „Celek je více než suma jeho částí.“ Podle teorie tvarové psychologie má člověk tendenci ke spojování rozpojeného a v náhodně umístěných bodech má tendenci vidět význam. Pro Gestalt teorii je vnímání procesem uspořádávání poznatků do kategorií a také souborem vrozených zákonů. Gestaltismus: Tvarová psychologie. *Studium psychologie: "Web o psychologii, přehledně a v souvislostech"* [online]. 2012 [cit. 2014-03-22]. Dostupné z: <http://www.studium-psychologie.cz/dejiny-psychologie/2-gestaltismus-tvarova-psychologie.html>

¹¹² Cit. d. 104, s. 23; Cit. d. 21, Kapitola 4: Vnímání, s. 33.

¹¹³ Tamtéž; Tamtéž.

¹¹⁴ Pro Ramachandrana právě vnitřní logická struktura nějaké kvality. Cit. d. 106.

¹¹⁵ Cit. d. 21, Kapitola 3: Zrak, s. 36; Cit. d. 2, s. 14; Cit. d. 109, s. 32.

tak, aby přiřazovala vlastnosti předmětům automaticky na základě předchozích zkušeností. Z neurologického hlediska lze tento proces (a tedy i percepční principy a zákony) popsat tak, že vizuální informace (zrakový vjem) přichází do nové zrakové dráhy, která „vybíhá ze sítnice do oblasti V1, prvního a největšího z našich korových vizuálních schémat, a zde se větví na dvě poddráhy neboli toky, dráhu 1, často nazývanou dráha „jak“, a dráhu 2, známou i coby dráha „co“. Můžete to brát tak, že dráha „jak“ (někdy se jí říká i dráha „kde“) se zabývá souvztažnostmi mezi různými viditelnými objekty v prostoru, zatímco dráha „co“ se soustředí na vztahy mezi jednotlivými rysy v rámci jednoho takového objektu.“¹¹⁶ Dráha „co“ se tedy stará o to, co je který objekt a co pro nás znamená (jaký má význam). Tato dráha pokračuje z fusiformní oblasti do dalších částí spánkových laloků, kde se k putující vizuální informaci přiřadí název objektu a také jemu (na základě vzpomínek – předešlých zkušeností) odpovídající význam. „Tento proces vyhledávání relevantních informací je spojen s mohutnou aktivací spánkových laloků, ale zde se soustředí i na několik „kritických míst“, mezi nimi i na Wernickeovu jazykovou oblast a lobulus perietalis inferior (LPI), jež mají co do činění s výlučně lidskými schopnostmi, jako je třeba pojmenovávání, čtení, psaní a počítání. Jakmile tato kritická místa vyjeví význam viděného, předávají o něm zprávu amygdale uložené v předním cípu spánkového laloku, aby k dané věci (nebo člověku) přiřadila odpovídající emoce.“¹¹⁷ Existuje i dráha 3 „co s tím“, která reflexivněji poskytuje emoční reakce na objekty. Vidění nevzniká v oku, ale v mozku a skutečně není pouhým nástrojem, který opticky přenáší odraz skutečnosti v nezměněné podobě. Vizuální vjem je zpracováván různými mozkovými centry a vyhodnocován na základě našich předchozích zkušeností. Cokoliv, co vidíme, vyvolává v našem mozku asociace a pokud je cokoli viděného pro nás nezařaditelné, pak to nelze poznat. V. Ramachandran tuto skutečnost uvádí na příkladu zrakové agnózie u svého pacienta po mrtvici. Pacient po té přestal rozpoznávat obličeje, včetně toho vlastního.

¹¹⁶ Cit. d. 106, s. 91.

¹¹⁷ Tamtéž, s. 92; „Při experimentu je na sítnici oka promítnut obrázek asi na dobu 20 ms. Za dalších zhruba 80 ms se aktivují neurony thalamu, odkud jde informace dále do primární zrakové kůry (V1). Odtud aktivace sériově postupuje směrem k hierarchicky vyšším zrakovým oblastem V2, V4 a IT. Předpokládá se, že nejvyšší oblast tzv. WHAT vizuálního systému, což je ta část zrakového systému, která je odpovědná za klasifikaci a rozeznávání objektů, je inferotemporální kůra (IT), kde se aktivita objeví za „dlouhých“ 150 ms od začátku prezentace obrázku.“ In: Cit. d. 37, s. 283.

Dokonce se ukázalo, že má problém rozeznat běžně známé předměty, u nichž se pouze pokoušel rozumově odvozovat, o co se jedná na základě jejich částí. „Při pohledu na mrkev konstatoval: „Je to dlouhý předmět s nějakým chumáčem na konci – že by malířská štětka?“¹¹⁸ Velice zajímavé je i to, co se odehrálo, když spatřil rytinu londýnské katedrály (tedy obraz), kterou vlastnil několik let. „Prohlásil, že si uvědomuje, že ji kdysi od někoho dostal, ale zapomněl, co je na ní vyobrazeno. Podařilo se mu nakreslit podivuhodně přesnou kopii rytiny vyvedenou do posledních detailů – a to včetně tiskových kazů! Ale ani poté nepřišel na to, co obrázek zachycuje. Oči mu sloužily dokonale, jen nevěděl, co vidí (...).“¹¹⁹ Z tohoto příkladu je evidentní, že bez jisté mentální „zásobárny“ našich zkušeností, nebo pokud se náš přístup k ní přeruší, nevíme, na co se díváme. Vizualní stránka nám zůstává v paměti, ale ta obsahová – význam věci – nám navždy uniká. Tento pocit popisují diváci současných uměleckých děl a není to proto, že by utrpěli mozkovou mrtvici.

4.2 Věděné

„Přemostěním kanálu mezi přirozeným světem a myslí člověka médii a novými technologiemi neznamena pouze imprintaci obsahů mediální a virtuální reality, ale i zaplnění mysli a blokaci toků mezi myslí a dalšími sférami (...), významné omezení předmětů myšlení a tím nepřímou i samotného myšlení.“¹²⁰ Případ zrakové agnózie nám osvětluje důležitost mentálních obsahů („zásobárny asociací“), bez kterých bychom nedokázali pochopit význam viděného. Naše mentální obsahy se utváří v průběhu celého života a pod vlivem kultury. „Každé malé dítě si v sobě nese sbírku předsudků (...). Dítě přirozeně přebírá úsudky svého bezprostředního okolí, bez ohledu na jejich správnost. (...) Z úst dítěte k nám tedy zaznívají úsudky rodičů, sourozenců, vychovatelů, dalších reálných kontaktních osob a případně i přejeté mediální obsahy (...).“¹²¹ Na základě našeho vřazení do určité kultury se utváří i vzorce vnímání, kterými se řídíme z velké části nevědomě. Norman Bryson tvrdí, že „když se učím mluvit, jsem umístěn do systému diskurzů, které

¹¹⁸ Cit. d. 2, s. 72.

¹¹⁹ Tamtéž, s. 72-73.

¹²⁰ Cit. d. 6, S. 26.

¹²¹ Cit. d. 57, s. 184

existovaly dávno přede mnou...podobně tedy, když se učím dívat společensky, to znamená, když začnu své sítnicové zážitky interpretovat pomocí rozpoznávacích kódů, jež se ke mně dostávají z mého okolí, zařazují se do systémů vizuálního diskurzu, který na svět přišel dřív než já...“¹²² Kategorizace vizuálních vjemů, o které jsme se zmiňovali v předešlé kapitole, se tedy děje pod vlivem kulturních determinací. Na příkladech percepčních principů a zákonů jsme zjistili, že „percepce nefunguje tak, že by zběsile kolísala mezi milionem možností, nýbrž bez váhání směřuje k té správné interpretaci, ke které nemůže dospět jinak než využitím určitých předdeklarovaných poznatků nebo skrytých předpokladů o tom, jak to na světě vypadá (...).“¹²³ Z toho vyplývá, že poznáváme více na základě našich předchozích zkušeností a potvrzených úspěšných řešení. „Informace získávaná z pozorované scény či obrazu aktivuje zobrazení uložená v paměti, která se podílejí na utváření toho, co v danou chvíli „vidíme“.“¹²⁴ Souhrn předchozích zkušeností subjektu, jeho mentálních obsahů se nazývá apercepce¹²⁵. Naše mysl není čistým prostorem, kam by se krátkodobě promítali vizuální informace. Obsahuje množství sensorických a somatických informací v podobě mentálních představ. „Mentální představy nejsou přesně tvarově shodné se zrakovými vjemy, ale jsou s nimi funkčně shodné.“¹²⁶ Nejedná se tedy o přesný obraz viděné věci, ale právě o mentálně kódované informace – mentální reprezentace. Tyto reprezentace můžeme rozdělit na aktuální (právě se aktivující) a dispoziční (uložené a roztríděné paměťové obsahy). Dispoziční se dále dělí na sémantické, epizodické, ikonické, lexikální a konceptuální podle jejich povahy. A nově získávané obsahy se nejčastěji vřazují do obsahů již uložených a strukturovaných. Ty se následně mohou upevňovat a případně i upravovat.¹²⁷ Mozek si k tomu, aby si zapamatoval velké množství informací, vytváří určitá schémata, která usnadňují jejich třídění. „Schéma vzniká v závislosti na opakované percepční nebo motorické zkušenosti. (...) představuje

¹²² In: Cit. d. 19, s. 18.

¹²³ Cit. d. 106, s. 77.

¹²⁴ Cit. d. 3, S. 155.

¹²⁵ Viz například KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl., V Grada Publishing 1. Praha: Grada, 2008, 435 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.

¹²⁶ Cit. d. 21, Kapitola 7: Zastupování poznatků, s. 5.

¹²⁷ Cit. d. 100, s. 62.

abstrakci od jednotlivého, tj. ve schématu jsou uchovány pouze podstatné vztahy mezi částmi celku - psychologického tvaru. (...) Funkcí schématu je organizace zkušenosti.“¹²⁸

4.2.1 Mentální modely

Mentální model můžeme definovat jako „hypotetický konstrukt, který obsahuje většinou neostře ohraničenou množinu informací, jež jsou vztaženy k určitému předmětu či jevu okolního, ale i vnitřního světa a které byly získány buď přímým, nebo zprostředkovaným poznáním, a to nejen poznáním záměrně řízeným, ale i poznáním živelně probíhajícím.“¹²⁹ Při každém aktu vnímání se tedy aktivují naše mentální modely, které přiřazují aktuálně vnímanému námi uložené vlastnosti, předpoklady a významy. Vše, s čím se setkáváme, porovnáváme s našimi mentálními modely a vyhodnocujeme buď jako zavedené nebo jako nové, které vyžaduje naše modely přeorganizovat.¹³⁰ Modely jsou vytvářeny jako síť (označovaná jako sémantická – spojená na základě významu a tato síť obsahuje mezi sebou spojené „uzly“ (nódy). Aktivace jednoho uzlu aktivuje další s ním spojené.¹³¹ Nové modely vznikají převážně v dětství a ve vyšším věku nelze předpokládat, že bychom byli schopni vytvářet si zcela nové modely. Proto je nutné nové poznatky začleňovat k těm stávajícím. „Během utváření modelu jsou jeho obsahy snadno ovlivnitelné, ale je-li už model zpevněný a uložený v dlouhodobé paměti a jen příležitostně je používán nebo s ním subjekt operuje, klade značný odpor proti přijetí změny, proti jakémukoli zásahu.“¹³² Pokud bychom se snažili vytvořit uzel zcela nový, mohlo by to vést ke zhroucení celé struktury.

Mentální modely jsou založeny na abstrahovaných informacích a vlastnostech - selektují pouze některé kvality z komplexních vlastností a ty pak dále reprodukují. Můžeme předpokládat, že samotné percepční principy a zákony vychází právě z našich mentálních modelů. Každopádně většina z modelů stojí na kulturně podmíněných

¹²⁸ Tamtéž, s. 145.

¹²⁹ Tamtéž, s. 58.

¹³⁰ Cit. d. 102, s. 19.

¹³¹ Cit. d. 100, s. 73.

¹³² Tamtéž, s. 133.

předlohách předmětů, které jsme si v rámci společnosti osvojili. Stejně tak jsou to předlohy, které jsme převzali z našeho okolí automaticky například z médií apod.¹³³ Mentální modely si nezakládají na přesnosti a úplnosti informací o objektu uvažování a mohou vznikat i na základě subjektivního výběru informací o něm. Utváří se zejména pod vlivem intuitivních znalostí, předpokládaných souvislostí a každodenní zkušenosti, která je do značné míry podmiňována právě kulturou.

4.2.2 Obrazivost

Ke specifickému druhu mentálních reprezentací patří tzv. mentální obrazy. Jak zde již bylo naznačeno, nemůže se jednat o obrazy v pravém slova smyslu. I tento druh mentálních reprezentací je ve své podstatě symbolickým popisem, který vytváří náš mozek. Své mentální obrazy si velmi dobře dokážeme vybavit, ale v momentě, kdy bychom je chtěli někomu popsat, zoufale se nám nedostává správných termínů. A pokud by se nám podařilo mentální obraz, nebo lépe představu, popsat, pak v momentě, kdy se nás někdo zeptá na nějaký specifický detail, nedokážeme si ho vybavit. Představy si tvoříme jako určitou skladbu vizuálních podnětů, které nakonec tvoří naši obrazivost¹³⁴, která není „statickým výsledkem vnímání, získaným z jednoho pozorovacího stanoviště, ale z kontinuálního pohybu psychosomatického individua, který respektuje jeho tělesnost a její interakce – je tudíž zavádějící představovat si ji ve stavu obrazové plochy, snímku, perspektivní sestavy.“¹³⁵ Výzkumy potvrdily, že obrazivost je součástí jakéhokoli procesu vidění a s vizuálním vnímáním sdílí společné neurobiologické mechanismy.¹³⁶ Což je zřejmě výsledek našich potřeb v průběhu biologického vývoje, kdy „se dělicí čára mezi vizuálním vjemem objektu a jeho uchopením v průběhu evoluce primátů čím dál tím více rozostřovala, rozpíjela se během evoluce člověka i hranice mezi vizuálním vjemem a

¹³³ Tamtéž, s. 124-125.

¹³⁴ Vančát odlišuje termíny obrazovost a obrazivost. Obrazovost označuje přesnou skladbu a vlastnosti nějakého zobrazení tak, jak je možné je vidět ve skutečnosti, kdežto obrazivost je naše schopnost si vytvářet obrazy bez nutnosti jejich materiální podstaty.

¹³⁵ Cit. d. 86, s. 57.

¹³⁶ Cit. d. 3, s. 155.

vizuální představivosti.¹³⁷ Schopnost vytvářet si vnitřní mentální model světa vychází z naší potřeby vyhnout se případným rizikům a selháním. Na našem mentálním modelu můžeme testovat různé varianty a na jejich základě předvídat výsledky, které lze očekávat i ve skutečnosti.¹³⁸ Bez představivosti by neexistovalo vědomí, protože její pomocí strukturujeme naši zkušenost a proto jsou obrazivé představy „považovány za významný zdroj, někdy však přímo i za základ lidského myšlení, a tedy i lidské struktura existence.“¹³⁹ Naše obrazivost je spoluutvářena znaky, s nimiž se setkáváme v rámci společnosti a v komunikaci se societou si utvrzujeme jejich významy. Jaroslav Vančát¹⁴⁰ nazývá vnímání, do kterého se zapojuje i obrazivost jako vizuálně obrazné (v kontrastu k jednoduchému zrakovému vnímání, které rozpoznává vizuální skladbu prvků viděného objektu). Podstatné je, že obrazivé představy nevznikají pouze na základě interakce s realitou, ale mohou být jejich kombinací a tedy obsahovat i něco, co nebylo nikdy spatřeno. Obrazivost může tedy obsahovat kombinace konvenčních i nekonvenčních vizuálních znaků, stejně tak zavedených i nových vizuálně obrazných vyjádření, která ji mohou aktivovat.¹⁴¹ Víme, že „divák nikdy nemá k pozorovaným obrazům abstraktní vztah, který by byl „čistý“ a odtržený od konkrétní skutečnosti. Ve skutečnosti se naopak vidění vždy odehrává v kontextu, určovaném mnoha způsoby: v kontextu sociálním, institucionálním, technickém, ideologickém.“¹⁴² J. Aumont souhrn těchto faktorů označuje jako divácký dispozitiv. Abychom mohli analyzovat dispozitiv současného diváka, pokoušíme se odhalit, jak funguje jeho vnímání. Dosud jsme popsali percepci na biologické a psychosomatické úrovni a několikrát jsme narazili na to, jak jsou tyto úrovně ovlivňovány naším zařazením do společnosti a kultury. Jaroslav Vančát navrhl komplexní model vnímání, který zahrnuje všechny tyto úrovně daného individua, včetně té sociální.

¹³⁷ Cit. d. 106, s. 70.

¹³⁸ Tamtéž, s. 282.

¹³⁹ Cit. d. 86, s. 49.

¹⁴⁰ Cit. d. 102, s. 11.

¹⁴¹ Cit. d. 86, s. 49.

¹⁴² Cit. d. 2, s. 6.

4.3 *Strukturně relační model vnímání*

Naše existence se nezakládá pouze na interakci naší biologické struktury s okolím, ale zároveň na interakci struktury psychosomatické a sociální a naše vnímání tedy dostává svou podobu až v rámci jeho propojení na buněčné (biologické) spolu s psychosomatickou úrovní naší osobnosti se sociálně podmíněným znakovým systémem. Až v tomto propojení se nám vyjevuje význam objektů ve světě. „Strukturní úroveň society je introspektivně zaměřeným individuem reflektována intuitivně. Její obsah tzn. vůči ostatním ověřený a s nimi sdílený obsah interpretace vizuálně obrazných prostředků, je pocíťován jako daný, s vyšším významem než obsah osobní, přestože jsou oba (!) – každý z nich – závislé na jedinečné, osobní obrazivosti individua (!).“¹⁴³ Intuitivní přisuzování významu strukturní úrovni society má tedy za důsledek pasivní přijímání zavedených interpretací vizuálněobrazných vyjádření. Pokud individuum považuje vlivy sociální struktury jako dané a neměnné, pak se automaticky podřizuje jí generovanému způsobu vnímání. Naše interakce s prostředím „je složitým komplexem, který se simultánně v identickém čase a místě realizuje na fyzické, chemické, somatické, psychologické a sociální strukturní úrovni, přičemž tyto strukturní vrstvy lidské existence jsou každá jak v interakci s vnějším prostředím, tak také vůči sobě navzájem.“¹⁴⁴ Znamená to, že vše, co jsme zde dosud popsali, probíhá současně a integrálně. V důsledku z toho vyplývá, „že je pro nás jako pro sociální bytosti v podstatě nemožné dosáhnout tzv. čistého, oproštěného vizuálního nazírání ve smyslu reflexivního modelu, protože vždy pojímáme tuto interakci zároveň skrze sociální strukturní obsah.“¹⁴⁵ Možná právě proto máme neustále sklon hodnotit všechny předměty v našem okolí mimeticky. A pokud se nám něco jeví nemimetické, přesto se snažíme nalézt alespoň minimální prvky nápodoby. Je nutné mít však na paměti, že „mimetický proces v hodnocení obrazivosti není vyvolán ikonickou podstatou vizuálněobrazných vyjádření, jak by se zdálo, ale naopak, představu o ikonické podstatě těchto vyjádření vyvolává výše popsaná mimetická kontrola hodnocení obrazivosti psychosomatického individua, která existuje jako mimovědomá schopnost srovnání

¹⁴³ Cit. d. 86, s. 75.

¹⁴⁴ Tamtéž, s. 21.

¹⁴⁵ Tamtéž, s. 23.

aktuálních vizuálních interakcí s referenčním záznamem či zpracováním předchozích interakcí. Tato schopnost mimetické kontroly je teprve vlastním základem vytvoření představy o mimetičnosti vizuálněobrazného vyjádření!¹⁴⁶ Společné rysy tedy nehledáme například mezi dvěma viděnými objekty, ale mezi aktuálně viděným a naší předchozí zkušeností. To má zásadní dopad zejména pro naše vnímání uměleckých děl. Ale výtvarné dílo „za prvé - jako projekce trojrozměrného objektu je dvourozměrná vizuální konfigurace dvojsmyslná. Podle jakéhokoli standardu projektivní přesnosti může věrně zobrazovat libovolné množství různých předmětů. (...) A za druhé-to, že určitá vizuální konfigurace náhodou připomíná některý reálný předmět, ještě nezaručuje, že tento předmět také znázorňuje.“¹⁴⁷ K řešení této problematiky dospějeme v kapitole 5. Umění.

4.4 Digitální demence

V současné kultuře je „veškeré vědění odděleno od žité zkušenosti a je uloženo v databázích v rekombinovatelné podobě informací/zboží. Právě transformace vědění do informací zbavuje vědomí jeho vazeb na historii, respektive na žitou zkušenost.“¹⁴⁸ Díky rozsáhlosti databází (tedy množství informací, které jsou v nich uloženy) není už možné si ukládat informace do vlastní paměti. Postupně necítíme ani potřebu si sdělení, s nimiž se setkáváme skrze ICT, pamatovat, protože je možné si je kdykoliv znovu vyhledat. Zároveň si například neukládáme konkrétní nalezená vizuální zobrazení, protože existují v „rekombinovatelné podobě“ (jsou variabilní díky modularitě, neukončené). Důsledkem toho (množství podnětů a informací poskytovaných médii) je i snižující se pozornost, která je velmi podstatná proto, abychom se vůbec mohli dívat a rozumět. Při našem běžném pohybu ve světě také nevnímáme obrovské množství vjevů, které svět poskytuje. Není to totiž fyzicky možné a k tomu slouží právě pozornost, která určuje zorné pole a koncentruje náš zrak na jednotlivé výseky skutečnosti. Pozornost je mentální operace, kterou využívá

¹⁴⁶ Tamtéž, s. 65.

¹⁴⁷ DAVIS, Whitney. Symboly v dějinách a jejich objevování. In: KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. 2., rozš. vyd. Jinočany: H&H, 2005, s. 73-89, s. 76-77.

¹⁴⁸ VOLEK, Jaromír. Mediální studia mezi kritikou ideologie a kritikou informace. In: BINKOVÁ, Editovali: Jaromír Volek - Pavlína. *Média a realita: sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2003, s. 11-33, s. 23.

mozek, aby šetřil energii (stejně jako percepční zákony/principy) a není tedy vlastností zraku. Výzkumy očních pohybů prokázaly, že oči registrují objekty, dokonce se na některé dokáží soustředit a opakovaně se k nim vracet, aniž by si to divák uvědomoval. Oční pohyby nejsou náhodné, ale soustředí se na objekty zájmu.¹⁴⁹ A stejně tak, i když momentálně „vizuálně nevnímáme“, můžeme mít přesto vizuální zkušenost.¹⁵⁰ Což hraje podstatnou roli právě v naší přeinformované době. Naše vizuální vnímání pracuje i bez našeho uvědomění, což znamená, že může být pod tíhou množství vizuálních vjemů přetěžováno a snižuje se tak celkově naše vizuální citlivost. Současní diváci mají problém se skutečně dívat kvůli velkému množství vjemů najednou (více oken na jedné obrazové ploše, neustále se měnící obsah apod.), protože „dynamika percepce je taková, že jeden pevný vjem (vnímaný obraz) automaticky vylučuje ty ostatní. Překrývající se konfigurace neurální aktivity a neuronových sítí spolu neustále soupeří o omezenou kapacitu pozornosti.“¹⁵¹ V praxi jsou rozlišovány tři základní funkce zrakové pozornosti a to orientace na smyslový podnět, detekování cíle a udržování bdělého stavu. „(...) když se soustředíme na něco určitého – hovoří se o takzvané selektivní pozornosti -, vždy se aktivují příslušná centra; fungují pak lépe a také poskytují lepší výsledky.“¹⁵² To odpovídá i dalšímu možnému dělení na pozornost centrální a periferní. Centrální pozornost se dá chápat jako „jistý druh zaostřování na důležité aspekty zorného pole v závislosti na procesu, jemuž někdy říkáme předběžná pozornost.“¹⁵³ Ta periferní zachycuje jevy, které probíhají mimo „užitné zorné pole“¹⁵⁴ K vizuálnímu hledání¹⁵⁵ dochází až díky uvědomělé představě o viděném nebo domnělém, tzn., že můžeme pátrat po daném viděném objektu nebo představě jak by měl vypadat. I v případě, že si obraz neprohližíme soustředěně, ale pouze jej přelétáme očima, tak se náš pohled fixuje na informačně zhuštěné části obrazu.

¹⁴⁹ *Lidské smysly*, 3. díl. Hmat a zrak, Velká Británie, BBC, 2003. 4. 11. 2014 9:00

¹⁵⁰ Cit. d. 109, s. 42.

¹⁵¹ Cit. d. 106, s. 260.

¹⁵² Cit. d. 13, s. 64.

¹⁵³ Cit. d. 2, s. 54.

¹⁵⁴ Zóna kolem bodu fixace. Tamtéž.

¹⁵⁵ Proces, kdy po sobě následuje několik fixací na určitou scénu za účelem jejího podrobného prozkoumání. Tamtéž, s. 55.

Ty nám mohou také napomoci při budoucím pozorování, kdy nás opět nasměrují k informačně hustým částem obrazu jiného. V podmínkách dnešní společnosti a díky mediálnímu zprostředkování světa se naše vidění značně tedy omezuje. Média-nástroje jsou naší součástí a skrze ně se vztahujeme ke světu. Například „dělání fotek se stává náhražkou vidění. Musíme se samozřejmě dívat, abychom objektiv zaměřili na žádaný předmět...Díváme se, aniž cokoli vidíme. Vidění je lidská činnost, je to jeden z největších darů, jimiž byl člověk obdarován. A tato činnost vyžaduje aktivní postoj, otevřenost vůči světu, zájem, trpělivost, soustředění pozornosti. Dnes momentka přetváří, proměňuje akt vidění v mechanický akt.“¹⁵⁶ Což zároveň podporuje i to, že porozumění většině zobrazení, s nimiž se dnes setkáváme, je totožné s naší schopností automaticky přijmout jejich vizuální informaci a interpretovat ji v souladu se záměrem jejich tvůrce.¹⁵⁷ Současná digitální kultura nás učí, že vizuální zobrazení není nutné vědomě vnímat, protože je neustále proměnlivé (automatizace, variabilita/modularita, neukončenost). Není nutné soustředit se na detaily, protože si je můžeme pomocí počítače automaticky přiblížit klidně až po jednotlivé pixely. Ale my dokážeme vidět obraz, ačkoli je pouhým seskupením minimálních barevných ploch (diskrétních prvků – pixelů; digitalizace, fragmentarizace). Umělecká díla se také skládají z barevných ploch a my přesto vidíme, co je na nich vyobrazeno. Náš mozek je k tomu uzpůsoben.

Mozek se neustále vyvíjí a používáním se také mění, neustále se učí a to i v momentě, kdy si to neuvědomujeme. V kapitole o vizuálním vnímání jsme vysvětlili, že vnímání probíhá i mimovědomě, kdy se naše oči pohybují po celé viděné scéně, i když máme pocit, že svůj pohled soustředíme pouze na konkrétní prvek. Veškeré vnímání a myšlení zanechává v mozku paměťové stopy.¹⁵⁸ V současnosti ovšem všechna důležitá data, telefonní čísla, adresy apod. ukládáme do mobilních telefonů, navigací a počítačů, nenutíme náš mozek vytvářet nové paměťové stopy. Stejně tak, když potřebujeme něco zjistit, tak vyřukáme heslo do internetového vyhledávače, kde prohlédneme maximálně

¹⁵⁶ FROMM, Erich, *The Anatomy of Human Destructiveness*, London, 1974. In: BAUMAN, Zygmunt. *Úvahy o postmoderní době*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 1995, s. 104.

¹⁵⁷ Cit. d. 3, s. 173.

¹⁵⁸ Cit. d. 13, s. 15.

první tři odkazy. Již samostatně nemyslíme. Spoléháme na přístroje, jejichž podstatným principem je automatizace. Nejsme nuceni si pamatovat, nemusíme vyvozovat význam, protože je nám předkládán, nesnažíme se soustředěně dívat (ani nemůžeme) a přesto vidíme běžně neviditelné (hyperrealita). Negativní dopad médií na naše vnímání a život popsal celkem radikálně Manfred Spitzer¹⁵⁹ v knize Digitální demence. Demencí má Spitzer na mysli zejména ubývající „duševní výkonost, myšlení, schopnost kritiky a orientaci v „houštině informační záplavy“.“¹⁶⁰ Ke které dochází proto, že se postupně místo na vlastní rozum spoléháme na technické pomocníky. „Náš mozek funguje do jisté míry podobně jako sval: je-li využíván, roste; není-li využíván, zakrňuje.“¹⁶¹

Pojem demence má poněkud pejorativní nádech, ale jedná se o označení degenerativních procesů v mozku způsobených odumíráním synapsí¹⁶². Dementní pacient například trpí v počátečních fázích dezorientací v čase, která nakonec ústí v úplnou ztrátu smyslu pro čas. „To znamená, že žijí už jen od jednoho okamžiku k druhému, přičemž jejich vědomá období nejsou propojena permanentním vědomím, nýbrž se odvíjejí disparátně jedno za druhým.“¹⁶³ V tom můžeme pozorovat paralely k našemu přístupu k životu s médii. Díky fragmentárnosti a změně časoprostorového rozvržení, kterou způsobily informační a komunikační technologie, se postupně naše vnímání každodennosti velmi podobá tomuto disparátnímu sledu ať už informačně bohatých a chudých okamžiků, nebo samotných každodenních prožitků. Náš mozek neustále negativně přizpůsobuje svou strukturu danému systému zpracovávání informací. Pokud je od něj tedy vyžadováno, aby pojímal informace pouze v řadě za sebou a bez souvislostí, pak nebude vytvářet hluboké paměťové stopy a nestanou se tak využitelnými mentálními obsahy. Stopy se vytváří tím, že synapsemi (nervovými spoji) prochází elektrické impulsy a čím více impulsů jimi

¹⁵⁹ Tamtéž.

¹⁶⁰ Tamtéž, s. 19.

¹⁶¹ Tamtéž, s. 35.

¹⁶² Na koncích nervových vláken každé mozkové buňky se nacházejí synapse. Každá buňka má až deset tisíc spojů – synapsí (jejich počet je přibližně milion miliard). Tyto synapse se permanentně mění a to v závislosti na jejich užívání. Pokud nejsou synapse využívány, pak postupně degenerují a nakonec i odumírají. Tamtéž.

¹⁶³ Tamtéž, s. 41.

prochází, tím jsou vodivější.¹⁶⁴ Nově vytvořené buňky se nezačnou učit samy od sebe, podmínkou jejich fungování je, aby se začlenily do existující struktury (stejně jako se nové poznatky musí napojit na uzly sítě mentálního modelu). Experimenty prokázaly, že propojování nových buněk se děje v procesech učení. Nestačí se ovšem učit něčemu jednoduchému. Nové buňky je nutné značně namáhat, aby neodumíraly a k tomu je zapotřebí znatelně složitějších úkolů „při nichž je nutné správně jednat v určitém kontextu na základě aktuálně přicházejících signálů a v kombinaci s vědomostmi, které jsme získali v minulosti.“¹⁶⁵ V pojmech, které jsme použili v kapitole o gramotnosti, to znamená využívat své kompetence – nestačí tedy využívat dovednosti, které jsou pouhým uskutečňováním nějakého úkonu, ale volně využívat nabyté schopnosti (soubor dovedností) i při zcela novém úkolu. Každá kompetence vyžaduje dostatečně rozsáhlý repertoár - soubor vědomostí. Vědomost je informace vřazená do souvislosti (poznatek propojený v síti mentálního modelu) a z tohoto důvodu nestačí informace do naší paměti pouze střídat. Vědomosti, které už mozek má, používá ke zpracování nově přichozích informací, tj. k poznání toho, co má před sebou, co to pro něj znamená, jestli to pro něj může být prospěšné nebo naopak škodlivé a co je třeba na základě toho všeho udělat jako další krok.¹⁶⁶

V digitální době se tedy nejedná jen o „styl práce s počítačovými daty, ale zároveň styl práce všeobecně, způsoby myšlení, a styl života v počítačové době.“¹⁶⁷ Vytváříme si určitá schémata a mentální mapy, které vycházejí z opakovaného využívání operací spojených s počítačem a skrze ně pak nahlížíme i na okolní svět. „Strategie práce s počítačem se stávají našimi obecnými kognitivními strategiemi.“¹⁶⁸ Celkově se jedná o to, že se necháváme dobrovolně ochuzovat o duševní práci, což má (musí mít) důsledky pro naši schopnost vnímání a porozumění. Média nás díky svému principu automatizace vedou „k bezstarostnosti vůči vštěpování si vědomostí, protože přece můžeme vše (znovu)

¹⁶⁴ Tamtéž, s. 49.

¹⁶⁵ Tamtéž, s. 55.

¹⁶⁶ Tamtéž, s. 64.

¹⁶⁷ They are not only ways of working with computer data but also general ways of working, ways of thinking, and ways of existing in a computer age.“ Cit. d. 15, s. 116.

¹⁶⁸ „The strategies of working with computer data become our general cognitive strategies.“ Tamtéž.

najít na síti. Tím se v dlouhodobém horizontu vytrácejí odborné znalosti, které ovšem nutně potřebuji, pokud chci s internetem smysluplně pracovat. Dále tím redukuji své budoucí možnosti samostatné duševní práce (na síti i jinde) a využití své vlastní paměti, neboť dospělí se učí především tím, že připojují nové informace k těm stávajícím. A konečně tímto běžným jednáním, eventuálně návykem při práci na síti, ztrácím kontrolu, kterou mám sám nad sebou a nad svou vědomou duševní činností.¹⁶⁹ Náš mozek zpracovává a rozvíjí pouze to, co k němu zvnějšku přichází. Pokud se obsahům a světu učíme skrze obrazovku počítače, pak se neukládají tak silně, jako když se ke světu vztahujeme bezprostředně. Při používání počítače jsme navíc nuceni neustále přepínat mezi běžícími programy, okny a tím také mezi různými druhy kognitivní aktivity, kdy se přeorientováváme ze sledování do hledání, od textu k obrazu apod. Současný uživatel musí ovládat multi-tasking – zvládat více věcí najednou. Tato schopnost s sebou také přináší větší náchylnost k rozptýlení a neschopnosti se soustředit.¹⁷⁰ V této souvislosti je také možné setkat se s termínem supertaskers, což je pozitivní označení pro to, že mladí lidé budou postupně disponovat takovými kognitivními schopnostmi, o kterých se nám dnes může jen snít. Určité nadschopnosti v užívání médií se připisují současné Generation Google (lidé narození po roce 1993). Tato generace dle výzkumu vědců z British Library v Londýně nevyužívá internet pouze k vyhledávání informací, ale v největší míře ke komunikaci.¹⁷¹ Je ale nutné podotknout, že tyto nad-uživatelské schopnosti se týkají právě schopnosti „manuálně“ ovládat technické aparáty. Jedná se zejména o rozšířené znalosti nástrojů, softwaru a internetových stránek, které poskytují specifické funkce a těmi usnadňují práci s počítačem – různé konverzní programy, databáze textových, obrazových souborů, popřípadě programů, které poskytují možnost je bezpracně vygenerovat (textové a grafické editory). Ačkoli média vedou k značné pasivitě, některé jejich principy mohou naopak posloužit k rozvoji vizuální gramotnosti. Fragmentarizace a variabilita mohou

¹⁶⁹ Cit. d. 13, s. 100.

¹⁷⁰ „Multitaskeri mají větší obtíže vyloučit nedůležité podněty prostředí (...), méně dokáží ignorovat bezvýznamné podněty ve své paměti a jsou méně efektivní při potlačování irelevantních zadání úkolu (střídání úkolu). Tento konečný výsledek je obzvlášť důležitý, pokud zvážíme podstatnou roli, jakou hraje střídání úloh při multitaskingu.“ Tamtéž, s. 210.

¹⁷¹ Tamtéž, s. 189.

v aplikaci na vizuálně obrazná vyjádření odhalit funkci zobrazování a tím také přispět k porozumění uměleckým dílům, což odhalí následující kapitola.

5. Umění

„Platí, že zkoumáme-li nějakou všem lidem společnou kvalitu jako třeba humor, hudbu, výtvarné umění nebo jazyk, musíme brát v úvahu tři základní otázky, jež - zhruba řečeno - znějí: Co?, Proč?, a Jak? Za prvé se tedy ptáme, jaká je vnitřní logická struktura konkrétní pozorované kvality, na niž se soustředíme (...). Za druhé chceme vědět, proč ta která kvalita má právě takovou logickou strukturu, jakou má. A třetí otázka je, jak neurální aparát mozku tuto kvalitu či zákonitost zprostředkovává.“¹⁷² Naší ambicí není zkoumat výtvarné umění jako takové. Hlavním cílem této práce je odhalit, zda skutečně diváci nerozumí současným uměleckým dílům. A z toho zároveň vyvodit, k čemu slouží vizuální gramotnost a případně přehodnotit její projekt. K tomu je nutné popsat současnou podobu umění, v čem ono samo klade (může klást) překážky porozumění a především aplikovat dosavadní zjištění této práce. K tomu nám mohou posloužit právě Ramachandranovy otázky „Co, Proč a Jak?“. V první řadě se tedy budeme soustředit na „strukturu“ umění a zároveň si zodpovíme proč takovou „strukturu“ má, abychom nakonec mohli zodpovědět, jak nám umění zprostředkovává náš mozek a tím zodpověděli otázku porozumění.

5.1 Perceptuální a konceptuální umění

Chladný postoj diváků vůči současnému umění zřejmě vyplývá z toho, že „v naší dnešní konkrétní situaci je nejčastěji umělecký svět reflektován prostřednictvím modelu, který vznikl již před pěti sty lety, doplněn či přepracován před dvěma sty lety. V renesanci vytvořený model, platný v obecném povědomí doposud nabídl vedle tehdejšího náboženského obsahu výtvarného umění také možnost, že umění se může vztahovat postupně stále ve větší míře ke každodenní, utilitární realitě, že může tedy do jisté míry tuto realitu vyjádřit. Na podkladě časové následnosti začal být vstup reality chápán jako počátek řetězce lineární posloupnosti „realita-umělec-obraz-divák-obraz reality v mysli.“¹⁷³ V myslích diváků stále panuje představa, že smyslem uměleckého díla je se co

¹⁷² Cit. d. 106, s. 236.

¹⁷³ VANČÁT, Jaroslav. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum, 2000, s. 16.

nejvíce podobat skutečnosti, imitovat ji.¹⁷⁴ Umění, jež napodobuje skutečnost, je označováno jako realistické a zároveň iluzionistické, nebo v námi užívaném termínu perceptuální¹⁷⁵. Všechna tato označení skýtají určité problémy, které vyplývají zejména z toho, že jsou vůči sobě protikladná. Pokud je umění realistické, jak může být zároveň iluzionistické? A vzhledem k tomu, že se ke světu vztahujeme skrze vnímání – percepci, není tedy veškeré umění perceptuální? Jako perceptuální se toto umění označuje kvůli tomu, že má evokovat naši běžnou percepční zkušenost při pohybu ve světě – evokovat ji. Ze stejného důvodu se zároveň dá označit jako realistické. A proto, že se jedná o zobrazení, pak je vyobrazená realita pouze napodobena, pak je iluzí a je tedy iluzionistické. Ať použijeme kterékoliv z těchto označení, budeme mít na mysli umění, jehož hlavní funkcí je nápodoba. Tématem nápodoby (iluze) ve výtvarném umění, a tím jak nám je zprostředkována skrze vnímání, se zabýval Ernst Hans Gombrich¹⁷⁶. Snažil se odhalit, jak se vývoj uměleckého znázorňování dotýká psychologie percepce a to zejména aplikováním poznatků o mentálních obsazích, jakožto nedílné součásti procesu vidění. Na pozadí toho, že nelze „oprotit to, co skutečně vidíme, od toho, co prostě jen víme“¹⁷⁷, vystavěl tezi, že i samotný umělec využívá při tvorbě mentální obsahy. „Ani umělec nemůže transkribovat to, co vidí, může to jen přeložit v pojmech svých prostředků.“¹⁷⁸ Těmito prostředky jsou zobrazovací schémata, která „představují první přibližnou, nepřesnou kategorii, která se postupně upřesňuje, aby odpovídala reprodukovatému tvaru.“¹⁷⁹ Málokterý divák si uvědomuje, že perceptuální dílo vytváří jeho autor nikoliv na základě toho, co ve skutečnosti vidí, ale co o ní ví a předpokládá, že ví i divák (proto například vykresluje každý detail, včetně toho, který ve skutečnosti není našemu zraku zřetelný). Umělecká díla,

¹⁷⁴ „Náš hluboce zakořeněný zvyk pozorovat hlavně silně analogické obrazy nás často vede k nesprávnému hodnocení fenoménu analogie: nevědomky ji vztahujeme k jakémusi absolutnímu ideálu, jímž je dokonalá podobnost mezi obrazem a jeho modelem.“ Cit. d. 2, s. 198.

¹⁷⁵ Převzato z SUMMERS, David. Reálná metafora: pokus o novou definici „konceptuálního“ zobrazení, In: KESNER, Ladislav, *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. 2., rozš. vyd. Jinočany: H, 2005, s. 121-154, s. 122.

¹⁷⁶ GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: Studie o psychologii obrazového znázornění*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1985, 534 s. ISBN 01-525-85.09/01.

¹⁷⁷ Tamtéž, s. 30.

¹⁷⁸ Tamtéž, s. 48.

¹⁷⁹ Tamtéž, S. 86.

kteřá skutečně zobrazují, co vidíme (a jak) jsou dějinami umění nazývána jako impresionistická. Umělci, kteří tvořili v tomto směru, si zřejmě uvědomovali, že mnohé obrazy platné do té doby neznázorňují skutečnost tak, jak ji vidí (a vnímá) jednotlivec. Snažili se tedy pozorovanou scénu zobrazit tak, jak ji skutečně vidí. Například les tedy v jejich podání nevydal jako soubor detailně prokreslených stromů včetně kůry a jednotlivých listů, ale směsice různě barevných ploch v závislosti na dopadu světla, bez ostrých kontur. Na impresionistických obrazech je tedy možné vidět to, co viděl autor a vidíme i my v případě, že bychom se dokázali oprostít od toho, co víme a to nelze.¹⁸⁰ Umělecký kritik 19. století John Ruskin tuto schopnost označil jako „nevinné oko“. V tomto smyslu jsou v podstatě jediné realistické obrazy právě ty impresionistické. Gombrich upozorňuje na to, že se nejedná o to, „že by impresionisté naučili lidi vidět přírodu nevinným okem; naučili je prozkoumat nečekanou alternativu, která se, jak se ukázalo, hodí lépe k určitým zkušenostem než všechny dřívější obrazy.“¹⁸¹

David Summers¹⁸² dále rozlišuje umění konceptuální, nikoliv ve smyslu uměleckého směru, ale všeobecné tendence v umění. Konceptuální umění a jeho obrazy „vznikají nikoliv díváním se na něco vnímané, nýbrž díváním se na nějaký vnitřní obraz, na obraz paměti nebo na obraz, který si mysl sama vytvořila na základě mnoha svých zkušeností.“¹⁸³ Opět bychom zde mohli namítnout na základě poznatků o vnímání, že stejně jako v případě perceptuálního umění je veškeré umění konceptuální. Vždy viděné porovnáváme s naší předchozí zkušeností a na jejím základě vytvořeným mentálním obrazem (modelem). To ostatně říká i Gombrich: „Veškeré umění vzniká v lidské mysli, v našich reakcích na svět spíše než ve viditelném světě samotném, a právě proto, že veškeré umění je „konceptuální“, lze všechna znázornění rozpoznat podle jejich stylu.“¹⁸⁴ Gombrich nazývá konceptuálními styly ty, které pracují s šablonovitými a snadno

¹⁸⁰ Tamtéž, s. 30.

¹⁸¹ Tamtéž, s. 366.

¹⁸² Cit. d. 175; MIKŠ, František. *Gombrich: tajemství obrazu a jazyk umění: pozvání k dějinám a teorii umění*. Brno: Barrister&Principal, 2008, s. 146-147.

¹⁸³ Cit. d. 175, s. 122.

¹⁸⁴ Cit. d. 176, s. 101.

zapamatovatelnými kódy a tvrdí, že převažují ve většině uměleckých tradic. A že v podstatě iluzionistický styl je novým a vzácným jevem. „Konceptuální zobrazení je totiž nejpřirozenějším způsobem výtvarného projevu a jako takové je protipólem zobrazení perceptuálního. Jak napovídá již sama etymologie obou pojmů, percepce (percipere) znamená přijímání vnějšího světa, zatímco koncepce (concipere) způsob, jímž je tento svět pojímán v mysli.“¹⁸⁵ Vzhledem k tomu, že umělci, kteří tvoří realisticky/iluzionisticky, malují právě to, co o světě ví a nikoliv, co vidí, pak se zdá zbytečné v uměleckých tendencích tímto způsobem rozlišovat. A od Gombricha, jakožto historika umění, je velmi odvážné pomocí psychologie přehodnocovat projekt dějin umění. Konceptuální umění ve smyslu uměleckého stylu vzniklo právě v závislosti na objevech kognitivní psychologie. Marcel Duchamp se svým přístupem ohradil vůči povrchní „sítnicové“ výtvarnosti a „navrhl“ (ne)výtvarný myšlenkový konceptualismus a zároveň navrhoval pro toto umění označení jako cerebrální (mozkové) nebo viscerální (niterné, duševní).¹⁸⁶ Šlo o reakci na krizi umělecké tvorby a zásadním počinem (který je předmětem teorie umění dodnes) bylo jeho využívání ready-mades - předměty sériové výroby, které svým podpisem a umístěním do galerijního prostoru vydával za umělecká díla a tím „jako první prosazoval umění, vznikající nikoli na základě morfologické podobnosti, ale myšlenky, což byl také jeden ze základních předpokladů konceptuálního umění.“¹⁸⁷ Tím se odkryla otázka nutnosti zobrazivosti a materiálnosti samotného uměleckého díla a do popředí zájmu se dostal jeho koncept (myšlenka). Marcel Duchamp „odhalil tvůrce především jako konceptu. Znak, vyjadřující nějakou životní zkušenost není nutné technicky vlastnoručně provádět, ale je možné si ho zvolit, eventuálně skládat do vztahů systémem koláže. Tento princip objevený uměním dvacátého století, zakládající strukturu uměleckého díla na tvorbě asociací, principiálně otevřel možnost tvorby vizuálních zobrazení každému subjektu. Ve své základní podstatě je schopen této tvorby asociací každý, komu je zřejmý onen konceptuální

¹⁸⁵ MIKŠ, František. *Gombrich: tajemství obrazu a jazyk umění: pozvání k dějinám a teorii umění*. Brno: Barrister&Principal, 2008, s. 146-147.

¹⁸⁶ HUBATOVÁ-VACKOVÁ, Lada. Vnitřní zrak:: Jan Evangelista Purkyně, laboratoř vizuality a moderní umění. *Umění. : Art*. Praha: Ústav dějin umění Akademie věd České republiky, 2005, 53(6): 566-585, s. 566.

¹⁸⁷ GRYGAR, Štěpán. *Konceptuální umění a fotografie*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Fakulta filmová a televizní, katedra fotografie, 2004, s. 9.

princip tvorby.¹⁸⁸ Tím, že se konceptuální umění staví ze své podstaty do opozice k uměleckým tendencím, které hledají oporu v okolním světě, musí samozřejmě zpochybňovat i vlastní materiální složku uměleckého díla. Z tohoto důvodu není možné na tento umělecký směr aplikovat Gombrichovu teorii, která ve velké míře staví právě na zručnosti umělců při jejich tvorbě a přetváření zobrazovacích schémat. Umělecká díla jsou vytvářena již s předpokladem, že je bude vnímat divák (a to například i přes hnutí jako je umění pro umění) ať už je jeho povaha perceptuální, nebo konceptuální. „Percepce je prostředkem, jímž přijímáme vnější svět, a koncepce prostředkem, jímž se vnější svět stává světem mysli.“¹⁸⁹ I přes veškeré pokusy avantgardních směrů se nepodařilo překonat návyk diváků k analogickým (realistickým, perceptivním) obrazům. Máloukterý divák si uvědomuje, že konceptuální obrazy jsou porozumění z naší strany mnohem otevřenější, protože poskytují prostor pro značné množství interpretací a částečně počítají i s tím, že je interpretace individuální¹⁹⁰. Jejich samotné vizuální strukturování počítá s kognitivními funkcemi. Sám Sol LeWitt, který svými „Věťami o konceptuálním umění“ přispěl k jeho pochopení, se snažil zdůraznit roli subjektivity v rámci svobody chápání (porozumění): „Skutečně nezáleží na tom, zda pozorovatel při prohlížení umění rozumí umělcově konceptu...Různí lidé budou tutéž věc chápat různě.“¹⁹¹ Zatím jsme ale neobjasnili, kam v tomto rozlišování na perceptuální a konceptuální spadá abstraktní umění. Protože je nepředmětné, nemůžeme jej zařadit pod perceptuální (ve smyslu realistického a už vůbec ne iluzionistického) a ani jako konceptuální, protože v něm nenalezneme konkrétní myšlenku nebo mentální obraz, který bychom mohli nahlédnout. Gombrich se přímé aplikaci své teorie na abstraktní umění¹⁹² vyhýbá. Dokáže ještě obhájit své stanovisko v případě kubismu, který je dle jeho názoru reakcí na iluzivní díla, kdy kompenzuje nedostatky pohledu jedním okem (což znázorňuje perspektiva). „Jsme schopni vidět obrys

¹⁸⁸ Cit. d. 173, s. 126.

¹⁸⁹ Cit. d. 175, s. 122.

¹⁹⁰ Individuální je proto, že zkušenost každého jednotlivce se stává mentálním obsahem, který je jedinečný, ačkoli proces jeho tvorby probíhá u všech lidí stejně.

¹⁹¹ Cit. d. 187, s. 33.

¹⁹² Nejblíže se k diskuzi o abstraktním malířství blíží v popisu toho, co nazývá uměním primitivním a dětským, které podle něj funguje na základě symbolů. „I bezpředmětné umění odvozuje některé významy a efekty od návyků a mentálních nastavení, které jsme si osvojili, když jsme se učili znázorňování číst.“ Cit. d. 176, s. 330.

stolu dokonce i pod předměty nebo za nimi, a lze tvrdit, že to odpovídá naší životní zkušenosti, při níž jsme si vždy vědomi stálé existence předmětů navzájem se překrývajících a částečně schovaných.¹⁹³ Jeho teorie iluzivnosti malířství se inspiroje Popperovým horizontem očekávání¹⁹⁴, kdy divák v podstatě testuje a přehodnocuje své hypotézy na základě svých mentálních obsahů. A v tomto smyslu i kubismus iluzivně zobrazuje naši zkušenost pouze pomocí jiných prostředků (schémat). Zřejmě se tedy nevěnoval abstraktnímu umění proto, že nebylo možné jej srovnat s přímou zkušeností nějaké dané scenerie. To se dá odvodit právě z jeho aplikace popperovské logiky vědeckého bádání, kdy pokud výsledky neodpovídají empirickým faktům, pak jsou odmítnuty.¹⁹⁵ A stejně tak nelze Gomrichovu teorii aplikovat na konceptuální umění právě proto, že „výtvory mnohých konceptuálních umělců nejenže nejsou v žádném smyslu obrazy čehokoli, nýbrž většinou nevyžadují žádnou manipulaci s materiálem, která by prokázala zručnost těchto umělců.“¹⁹⁶ Co si tedy počít s abstraktním uměním, které je běžně užíváno jako protiklad k umění realistickému, když „jedním ze základních sloupů platnosti tohoto dualistického dělení je obecná schopnost každého bez výjimky rozeznat bez váhání „podobu se skutečností“ (...) málokdo z nás je schopen vzdát se vlastní kompetence interpretovat tuto „podobnost“ tím způsobem, že „skutečnost“ chápaná v tomto vztahu jako primární, dává tvář jejímu „označení“.“¹⁹⁷ V předchozí kapitole o vnímání a pomocí Gomrichovy iluzivní teorie jsme si vysvětlili, že naše hodnocení úrovně nápodoby nějakého zobrazení nevychází z jeho podoby se skutečností, ale ze shodných rysů s naší předchozí zkušeností, která je naším mentálním obsahem. Realistické obrazy se divákům zdají více komunikativní proto, že se dají snadno verbalizovat. Dá se říct, že jejich vizuální konstrukce vychází ze zkušenosti s danými principy vnímání. Především z principu obvyklosti (viz 4.1 Vidění – vizuální vnímání). Při interpretaci těchto

¹⁹³ Cit. d. 176, s. 325.

¹⁹⁴ Karl R. Popper – horizont očekávání: „Neexistuje nic takového jako percepce mimo kontext zájmu a očekávání.“ Cit. d. 185, s. 65; „Identifikujeme předmět začleněním do určitých tříd nebo jeho vyloučením.“ Cit. d. 176, s. 101.

¹⁹⁵ HŘÍBEK, Tomáš. Proti primitivismu: Gomrichova kritika moderního umění. In: KESNER, Ladislav (ed.) a František MIKŠ (ed.). *Gomrich: porozumět umění a jeho dějinám: ke stému výročí narození E. H. Gomricha*. Brno: Barrister, 2010, s. 117-163, s. 141.

¹⁹⁶ Tamtéž, s. 146.

¹⁹⁷ Cit. d. 173, s. 21.

obrazů si vystačíme s podobností naší zkušenosti skutečnosti, a proto se také těší větší divácké oblíbenosti. V případě nerealistických obrazů (abstraktních, konceptuálních) se přirozeně divák obrací (i mimovědomě) také ke svým mentálním obsahům a hledá shodné rysy. A pokud se mu to nedaří, tak na jejich interpretaci rezignuje a takové obrazy odsuzuje jako nehodné pozornosti. Co znamená pojem abstraktní lze nejlépe vysvětlit na jeho protikladnosti vůči konkrétnímu. Viděné srovnáváme s obsahy v našem vědomí, které jsou symbolickými reprezentacemi všech našich předchozích zkušeností, ty mají formu schémat (viz 4.2 Věděné, str. 41 - 42), která vznikají abstrakcí od jednotlivého a uchovávají pouze podstatné vlastnosti a vztahy. Náš mozek tedy různorodými procesy vyabstrahoval určité shodné prvky – společné vlastnosti vnímaných objektů a ty klasifikuje jako obecnou vlastnost (oblost, barevnost apod. a tu nadále využívá jako schéma). A na jejich základě skládáme svůj vnitřní obraz a následně rozpoznáváme, co je vyobrazeno. Paradoxně tedy na základě obecného vyvozujeme právě konkrétní. Abstraktní umění v jistém smyslu popírá svou zobrazovací funkci a divák v něm postrádá to, čeho si na obrazech cení nejvíce – analogii se skutečností. Jenže pokud se skutečně zamyslíme nad tvorbou a vizuálním stylem abstraktních obrazů, uvědomíme si, že jsou vyvozeny ze stejného principu, na němž funguje naše vnímání. Abstrahují obecné rysy z pozorované skutečnosti a ty následně zobrazují.¹⁹⁸ Jsou tedy projevem individuálního procesu abstrahování podstatných rysů viděných objektů, popřípadě celé scény, konkrétního autora – autorovým schématem. Z toho zároveň vyplývá, že Gombrichova teorie je na abstraktní umění do určité míry aplikovatelná a sám říká, že „to, co vyčteme z náhodných tvarů, závisí na naší schopnosti poznávat v nich věci nebo zobrazení, jež máme uloženy v mysli.“¹⁹⁹ Divák pouze, na rozdíl od autora, není schopen nahlédnout vlastní proces vnímání. Nebo o něco lépe řečeno, není schopen se oprostit od toho, co ví – odpojit své schéma a nahlížet jej jako samostatný obsah bez vazby na to, co ví (například, že větvení je samostatná vlastnost a nemusím ji nutně spojovat se stromem). „Potěšení z malířství je tedy potěšením z rozpoznání, neboť naturalistický obraz nám umožňuje rozpoznávat

¹⁹⁸ „Abstraktní umění je ve skutečnosti mnohem konkrétnější, protože pracuje s bezprostředně hmatatelnějším materiálem, zatímco zavedené napodobující umění existuje jen na základě rozumových konvencí, jež jsou nakonec matematické, vzdaluje nás tedy skutečnému životu, spontánnímu setkávání se světem.“ Cit. d. 2, s. 280.

¹⁹⁹ Cit. d. 176, s. 216.

v nánosech barvy na plátně známý svět.²⁰⁰ Schopnost rozpoznávat máme geneticky danou, a proto bychom měli být automaticky schopni identifikovat, co je na obraze vyobrazeno. Na toto slabé místo v Gombrichově teorii navázal Nelson Goodman²⁰¹. Ten sice nesdílel s Gombrichem stejný zájem o aplikování poznatků kognitivní vědy, ale souhlasil s jeho výsledky. Především v tom, že neexistuje nevinné oko. „Oko vždy přistupuje k dílu poznamenané, posedlé vlastní minulostí a tím, co mu v době dávné i nedávné podstrčily uši, nos, jazyk, prsty, srdce a mozek. Nefunguje jako samostatný a soběstačný nástroj, nýbrž jak, ale i co oko vidí, se řídí potřebami a předsudky. Vybírá si, odmítá, pořádá, rozlišuje, spojuje, třídí, analyzuje, tvoří. Spíše než aby zrcadlilo, uchopuje a vytváří. Své výtvořiny nevidí holé jako položky bez vlastností, ale jako konkrétní věci, jako potravu, jako lidi, jako nepřátele, jako hvězdy, jako zbraně. Nic nemůže vidět nahé ani naze.“²⁰² Mýtus nevinného oka se zakládá na předpokladu, že je možné „odložit“ své mentální obsahy a pozastavit proces interpretace a pojmout proces poznání jako jednoduché zpracování podnětů dodaných smysly.²⁰³ V podstatě se jedná o již zmiňovaný reflexivní model, který neexistuje. Nelze oddělit vidění od vědění (nebo je od sebe vůbec rozeznat). Podle Goodmana vychází teorie nápodoby částečně z tohoto mýtu a stejně jako nás ho zajímá, co vlastně tzv. realistické obrazy mají vlastně napodobovat. „Není to ani objekt takový, jaký je, ani všechny způsoby jakými je, ani to, jak se jeví bezduchému oku. Krom toho něco v nepořádku je už se samotnou představou napodobování kteréhokoli ze způsobů bytí objektu, kteréhokoli jeho aspektu. Neboť aspekt není prostě „objekt z určité vzdálenosti a úhlu a v určitém osvětlení“, je to objekt, jak ho nahlížíme či uchopujeme, jedna z jeho verzí, jeden z možných výkladů.“ Víme, že realita je obrovsky bohatá a pouze díky pozornosti, která nám umožňuje se zaměřit vždy na její dílčí výsek, ji můžeme poznávat (ale nikoliv tedy v její komplexitě)²⁰⁴. Nelze tedy předpokládat, že by i kterékoliv

²⁰⁰ Cit. d. 185, s. 142.

²⁰¹ GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007.

²⁰² Tamtéž, s. 24; „Vidění není nikdy jen pouhé registrování. Je to reakce celého organismu na obrazce světla, které stimulují oční pozadí.“; „Není nevinné oko, a tedy všechno vidění je nutně interpretací.“ Cit. d. 176, s. 341 a 342.

²⁰³ Cit. d. 201, s. 24.

²⁰⁴ „Podstata pozornosti totiž spočívá v tom, že je selektivní. Můžeme se zaměřit na něco ve svém zorném poli, nikdy však ne na všechno. Veškerá pozornost se odehrává na pozadí nepozornosti (...). Počet podnětů,

zobrazení dokázalo skutečně napodobit realitu v její komplexitě²⁰⁵. Náš mozek musí vnímané překládat do symbolických reprezentací, aby si dokázal zapamatovat velké množství informací a stejně tak obraz zachycuje realitu pomocí symbolů. A Goodman byl prvním, kdo předložil obsáhlou teorii, která prokazuje, „že symbolická funkce je podstatou umění všech – tedy i abstraktních.“²⁰⁶

5.1.1 Nápodoba, zobrazení a exemplifikace

Obraz může být realistický/iluzionistický jedině v případě, že vyvolává dojem, že je zobrazenou věcí nebo její vlastností, ale „má-li obraz nějaký objekt zobrazovat, musí jej označovat, zastupovat, odkazovat k němu, a žádná míra podobnosti nestačí pro ustavení požadovaného vztahu reference. Toto je prostý fakt.“²⁰⁷ Zobrazení svůj předmět pouze nezobrazuje, ale zobrazuje jej „jako“²⁰⁸. K tomu, aby obraz zobrazoval, tedy nestačí pouze něco zobrazovat, ale toto něco musí zároveň denotovat a zároveň může být něčeho zobrazením, aniž by cokoliv denotoval. Tímto způsobem řeší Goodman právě svízelnou situaci s tím, že v obraze (zobrazení) musí mít nutně nějaký referent existující ve skutečnosti (a tedy se i vyhýbá tomu, co omezilo Gombricha – nutnosti empirického ověření). A proto také obrazy vidí „jako symboly pro (tyto) objekty a jejich zobrazené vlastnosti. Symboly, které symbolizují bezprostředně a jednoznačně, aniž bychom si je pletli s tím, co označují“, tedy to, že vidíme obraz, jako obraz vylučuje, abychom si jej spletli se zobrazenou věcí.²⁰⁹ Symbolickou funkcí, která v zobrazeních funguje, označuje Goodman jako exemplifikaci – tzn., že funguje jako vzorek. A vzorek nemůže být vzorkem

které nás v každém okamžiku zavalují, je nekonečný. Izolovat a vybírat musíme už jenom kvůli tomu, abychom vůbec viděli.“ Cit. d. 185, s. 144.

²⁰⁵ „Skutečnost je tak složitá, že ji obraz nikdy neobsáhne celou.“ Cit. d. 176, s. 103; „Nic nelze zobrazit bez vlastností ani s vlastnostmi všemi.“ Cit. d. 201, s. 25.

²⁰⁶ Cit. d. 201, s. 6.

²⁰⁷ Tamtéž, s. 22.

²⁰⁸ Zobrazit někoho jako dítě - v okamžiku, kdy jím skutečně je nebo jako dítě, i když už je dospělý. Cit. d. 201, s. 25; Gombrich interpretaci něčeho jako něco nazývá jakýmsi aktem percepční klasifikace – přiřazování na základě předchozí zkušenosti. Cit. d. 176, s. 216.

²⁰⁹ Cit. d. 201, s. 42.

všech vlastností, ale pouze některých.²¹⁰ „Jakých vlastností je tedy obecně vzorek vzorkem? Nikoli všech svých vlastností, neboť pak by byl vzorkem jen sebe sama a ničeho jiného. Není ani vzorkem svých „formálních“ či „vnitřních“ vlastností a rozhodně ani žádné jedné specifikovatelné množiny vlastností. Druh či typ vlastnosti, jíž je vzorkem, se liší případ od případu... Navíc se vzorkování vlastnosti mění v širokém spektru v závislosti na okolnostech a kontextu.“²¹¹ A z toho vyplývá, proč se exemplifikace jeví jako nejvhodnější symbolická funkce pro umělecká díla. Obraz může exemplifikovat a nebo může sám být exemplifikován. V podstatě se jedná o obousměrnou denotaci, kdy obraz odkazuje k něčemu vnějššímu a také k němu může být něčím vnějším odkazováno.²¹² Nelze tedy říct, že by abstraktní umění k ničemu neodkazovalo, vždy k něčemu odkazuje nebo něco vyjadřuje (a může k němu být odkazováno). „Abstraktní malba, která nereprezentuje nic a vůbec reprezentující není, může vyjadřovat, tedy symbolizovat určitý pocit nebo jinou kvalitu, emoci či ideu.“²¹³ Zde se zároveň potvrzuje, co jsme popsali v předchozím textu, že abstraktní umění odkazuje k našim mentálním schémátům (a podle nich je také tvořeno) a abstraktní obraz musí mít nutně společné vlastnosti s objekty, nebo ho tyto vlastnosti k jiným objektům vztahují.²¹⁴ „Problém“ těchto obrazů spočívá pouze v jejich interpretaci, kdy „říci, co obraz exemplifikuje, je problémem přiřazení správných slov ze syntakticky neomezeného a sémanticky hustého jazyka. Ať termín volíme s jakoukoli přesností, vždy bude existovat jiný, kvůli kterému nedokážeme rozhodnout, který z nich daný obraz skutečně exemplifikuje.“²¹⁵

5.2 Dějiny a muzeum umění

Předtím než popíšeme, jak funguje kognitivní proces při vnímání uměleckých děl, je nutné upozornit na faktory, které jej mohou ovlivňovat přímo v oblasti uměleckého

²¹⁰ GOODMAN, Nelson. Kdy je umění? CIPORANOV, Denis a Tomáš KULKA. *Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, s. 255-267, s. 261.

²¹¹ Tamtéž, s. 261-262.

²¹² Tamtéž, s. 262.

²¹³ Součástí exemplifikace je i exprese (vyjadřování). Tamtéž, s. 259; Cit. d. 201, s. 78-79.

²¹⁴ Tamtéž, s. 260.

²¹⁵ Cit. d. 201, s. 181.

diskurzu. „V hodnocení zejména současné umělecké tvorby je uplatňováno konzervativní smýšlení, vedoucí při nejmenším ke zvyšování ostychu ze světa současného výtvarného umění, někdy dokonce k podvědomému odporu k jeho přijímání.“²¹⁶ Dle našeho názoru se na tom podílí fakt, že výtvarná díla nejsou součástí naší každodenní zkušenosti. Rozdíl ve vnímání uměleckých děl, oproti běžně zakoušeným vizuálním sdělením, spočívá v tom, že se jedná o „nezvyklou“ zkušenost, která neodpovídá té běžné, každodenní. To by mělo diváky ovšem přitahovat a nikoliv odrazovat. V čem tedy tkví jejich ostych vůči umění? Předpokládáme, že právě dějiny umění a „konstrukce“ muzea umění učinili z tohoto zážitku posvátnost a ta v divácích vzbuzuje obavy z toho, zda jsou k němu kompetentní.²¹⁷ Dějiny umění využívají ve svém projektu v podstatě ikonografie, která „vytvořila vzorec interpretace, kde význam díla bývá ztotožňován s autorskou intencí chápanou především jako obsah či stav mysli, a kde je zobrazení považováno za nějakou formu re-prezentace (citace, otisku, přepisu) primárního významu, ležícího mimo toto zobrazení a „zakódovaného v díle.“²¹⁸ A přesto, že je tato ikonografie platná u děl, která využívají nápodobu, zůstává zakořeněna v mysli diváků a je tedy platná i pro současné umění. Divák se před dílem odvolává na to, že neví, co jím chtěl autor říci. Předpokládá, že právě v dějinách umění se mu dostane odpovědi – ty mu zprostředkují život autora, kontext doby a zanevívá na vlastní schopnost interpretace, význam díla ztotožní s mentálním obsahem autora. Muzeum má, stejně jako dějiny umění, tendenci vystupovat jako autorita, která divákům předepíše způsoby, jak umění vnímat a velmi často i „správnou“ interpretaci konkrétních děl. „Z akademického hlediska nabývá dílo svého významu skrze obecný konsensus. Mé setkání s obrazem je soukromou záležitostí, ale je ovlivněno tím, co stojí v odborné literatuře. Když vím, jak se na obraz dívali druzí, nechávám se vést. Mohu brát v úvahu autorův životní příběh a atmosféru jeho doby. Mohu posuzovat reakce kritiků a přihlížet k tomu, kdo obraz od doby jeho vzniku vlastnil.“²¹⁹ Každý takový údaj, který si

²¹⁶ Cit. d. 173, s. 11.

²¹⁷ Cit. d. 3, s. 176.

²¹⁸ KESNER, Ladislav. "Teorie", vizuální zobrazení a dějiny umění. KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. 2., rozš. vyd. Jinočany: H&H, 2005, s. 11-72, s. 43.

²¹⁹ ELKINS, James. *Proč lidé pláčou před obrazy: příběhy lidí, které obrazy dojaly k slzám*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007, s. 57.

divák předem vyhledá o samotném díle, výstavě, nebo uměleckém směru mu brání v bezprostřednosti vnímání a tvorbě zcela nové zkušenosti. Už na něj nepůsobí samo vizuální zobrazení uměleckého díla, ale informace, které si o něm divák nashromáždil. Samotná konstituce muzea umění může mít stejné negativní důsledky pro divácké vnímání. Místo toho, aby bylo institucí určenou k setkávání se se zvláštním druhem vizuálního zobrazení, nutí svého návštěvníka, „aby se nejen v chování, ale i ve vnímání přizpůsobil určitému konformnímu vzorci, očekávané normě. Takový přístup má své důsledky: je totiž jedním z faktorů bránících aktivnímu prožívání výtvarných děl a mnohé vede k pasivitě, k tomu, aby raději nepřiznal pocíťovanou bariéru a tvářil se, že dílo mu opravdu přináší očekávaný prožitek, přestože ve skutečnosti cítí, že mu „nerozumí“.“²²⁰ Divák si ze svého každodenního života přináší do muzea svůj pasivní postoj a předpokládá, že mu bude význam děl naservírován a ono tomu tak skutečně bývá. Samotná instituce a literatura mu předloží významy a nemotivuje jej, aby se je snažil interpretovat. Z muzea umění se sice postupně stává vzdělávací instituce, která by měla kultivovat nejen diváky budoucí, ale i ty současné. To se však děje za pomoci takové teorie umění, kterou ustavily jeho dějiny. „Pokud jsou dějiny umění uměním mluvit za obrazy a o obrazech, potom jsou nepochybně uměním vyjednávání o problematice, nápadné hranici mezi slovem a obrazy, uměním mluvit za to a o tom, co „nemá hlas“, reprezentovat to, co se samo reprezentovat nemůže.“²²¹ Ale umění se reprezentovat může a to skrze své diváky. Mělo by se reprezentovat v každém individuálním aktu interpretace. Dějiny umění ze své autority volí, která díla popřípadě umělci si zaslouží vyzdvihnout nad ostatní, kteří jsou pak tímto aktem volby odsunuti do ústraní. Tato selekce způsobuje, že nezohledňují například i „běžná“ vizuálně obrazná vyjádření, která ovlivňují vizuální gramotnost diváků umění. Osvobodit se od dějin umění by znamenalo „osvobodit dnešní vidění od zatěžující potřeby předepisovat obrazům, sochám a dalším formám umění a obrazovosti patřičné kontexty, svatyně a kánony. Právě nutkání určovat, zda si určitý objekt zaslouží přívlastek „umělecký“ nebo ne a zda patří či nepatří do muzea, je tím, co nám zamlžuje a otupuje

²²⁰ Cit. d. 3, s. 65.

²²¹ MITCHELL, W. J. T. Slovo a obraz. In: NELSON, Robert S. (ed.). *Kritické pojmy dejín umenia: Critical terms for Art history*. Bratislava: Slovart, 2004, s. 79-91, s. 89.

vnímání.²²² Snažit se vzbudit v divákovi tzv. dobové oko je asi stejně možné jako to, že by se díval okem nevinným. Navíc u současného umění je jeho přítomné oko tím dobovým. „Dnes na konci XX. století, už umění nemluví o minulosti, neznázorňuje ani budoucnost – stává se výsadním nástrojem přítomnosti a simultánnosti. „Umění přítomnosti“ obrácené k průmyslu telepřítomnosti. Současné umění, čelící nástupu LIVE, přestalo reprezentovat podobu světa, aby prezentovalo jeho „realitu“.²²³

Elkins²²⁴ nabádá k tomu, že bychom na výstavy měli chodit sami, nesnažit se stihnout celou výstavu najednou, zaměřit se pouze na jeden obraz, nenechat se rušit a samostatně o něm přemýšlet. A především bychom se měli soustředit, abychom pochopili, co vidíme. A na základě toho všeho si utvořit svůj vlastní názor. „Pro vnímatele mimo profesní okruh výtvarného umění je výtvarné umělecké dílo z celého uměleckého procesu fenomenologicky nejpřístupnější, je dosažitelnější než specifický svět, ve kterém je vytvářeno: svět autora, svět výstavního exponování díla a svět jeho kritického ohlasu, ve kterých jsou předkládány a diskutovány jeho smysl a hodnota. Pohled na dílo je dokonce dosažitelnější mnohem snadněji, než introspekce procesu vnímání uměleckého díla a jeho estetického působení v nitru vědomí samotného vnímatele, který před dílo předstupuje.“²²⁵ Mnoho diváků si myslí, že nejsou-li schopni erudované kritiky, nenáleží jim se o výtvarném díle vyjadřovat a zejména, že se to od nich ani neočekává. Dílo je určeno k tomu, aby se vystavovalo pohledům diváků a svět kritiky a prodejnosti umění není jeho hlavním účelem (tedy by být neměl). Zároveň však nelze prožitek díla omezit na jeho hodnocení v rozsahu líbí/nelíbí, protože to stejně jako „tvrzení, že umělecké dílo je dobré, či dokonce jak je dobré, není právě dvakrát informativní: nedozvíme se, zda je sugestivní, výrazné, pulzující, bezchybně rozvržené, o význačných specifických vlastnostech barev, tvarů či zvuků ani nemluvě.“²²⁶ Interpretace by v sobě měla spojovat estetické hledisko a

²²² FREEDBERG, David. *Zobrazování a realita*. In: KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. 2., rozš. vyd. Jinočany: H&H, 2005, s. 169-187, s. 183.

²²³ VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Překlad Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004, s. 142.

²²⁴ Cit. d. 219.

²²⁵ Cit. d. 173, s. 13.

²²⁶ Cit. d. 201, s. 189.

zároveň informace o tom, čím bylo vyvoláno. Bohužel se v reflexi umění a vlastně celém uměleckém diskurzu projevuje stále dichotomie mezi kognitivním a emotivním. „Na jednu stranu klademe vjemy, vnímání, argumenty, domněnky – všechna chladnokrevná zkoumání a šetření, fakta a pravdu; na druhou stranu radost, bolest, chtění, uspokojení, zklamání, všechny bezmyšlenkovité afektivní reakce, sympatie a averze. V důsledku pak nevidíme, že v estetickém prožitku fungují emoce kognitivně.“²²⁷ V divákově postoji se pojí identifikace díla spolu s emocionální reakcí a není třeba je od sebe oddělovat. Umělecký obraz je v první řadě určen percepci, která nastartuje naše kognitivní funkce a má na něj být takto nahlíženo. Až po té můžeme následovat kontext výstavy, komentář, kurátora, autorův životopis atp. a využít je k rozšíření uměleckého prožitku.

5.3 Podíl diváka

Zde bychom rádi zodpověděli Ramachandranovu otázku „Jak“: jak nám umění zprostředkovává náš neurální aparát v celém procesu našeho vnímání. „Oku je přirozený smysl pro řád, dívání je samoorganizovaný proces konstituce vizuálního obrazu. Vizuální obraz je racionální konfigurací, samotná percepcí je aktivní proces oka a mozku. Kognitivní obrazec je tedy konstrukt, v němž zrak selektuje, všímá si prioritních signálů, které mu rychle předávají informaci. Pohledem se orientujeme, hledáme zákonitosti, rámec, schéma, na které bychom se mohli spolehnout. Percepcí si dělá okamžitě pořádek v prostředí, pokouší se o klasifikaci, vyčleňování věcí. Zrak zaznamenává pravidelné figury před nepravidelnými, symetrii před asymetrií. Oko chce obrazu porozumět, okamžitě vyděluje figuru od pozadí, stopuje její konturu.“²²⁸ Tuto definici pouze doplníme tím, že se na základě tohoto percepčního procesu utváří naše mentální obsahy a na jejich základě pak dále porovnáváme a zařazujeme nové vizuální informace.²²⁹ Tento proces, označuje E. H. Gombrich (na základě poznatků kognitivní psychologie) jako podíl

²²⁷ Cit. d. 201, s. 189-190.

²²⁸ HUBATOVÁ-VACKOVÁ, Lada. Ornament motýlích křídel: E. H. Gombrich, dekorativní umění, přírodověda a Gestaltpsychologie. In: KESNER, Ladislav (ed.) a František MIKŠ (ed.). *Gombrich: porozumět umění a jeho dějinám: ke stému výročí narození E. H. Gombricha*. Brno: Barrister, 2010, s. 59-84, s. 76.

²²⁹ Například Cit. d. 102, s. 16-17.

diváka²³⁰. Ten spočívá v projekci již uložených mentálních obsahů do viděného a tedy i uměleckého díla. „Vzhledem ke své povaze je každé znázornění výzvou pro vizuální představivost; musí být doplněno, aby mu bylo porozuměno.“²³¹ Tímto způsobem Gombrich vysvětluje, proč například vidíme v oblacích nebo skvrnách předměty (například zvířata). Každé zobrazení se tedy spoléhá na projekci, která musí splňovat dvě podmínky: „za 1. divák nemá pochybovat o způsobu, jak uzavřít mezeru a za 2. divák musí dostat „promítací plátno“, prázdnou nebo neurčitou plochu, na niž si může promítnout očekávané zobrazení.“²³² To, zda divák nepochybuje o tom, jakým způsobem „mezeru uzavřít“, vyplývá z jeho mentálního nastavení přizpůsobeného dané situaci (zda hledá známé tvary v oblacích, je na výstavě v galerii apod.) a z jeho očekávání, se kterým k dílu přistupujeme.²³³ V závislosti na tom také tvrdil, že to, co vidíme, spíše utváří právě síla očekávání než konceptuální znalosti. Ale vzhledem k tomu, že naše očekávání vyvozujeme z toho, co známe a s čím máme zkušenost (což je určitá konceptuální znalost), pak jsou znalosti vždy součástí očekávání. Později definoval podíl diváka jako „příspěvek, který k jakémukoli zobrazení dodáváme ze zásoby obrazů, jež máme uloženy v naší mysli.“²³⁴ Projekce našich očekávání a následně i uložených zkušeností (mentálních obsahů) se děje pro diváka natolik automaticky, že si neuvědomuje na základě čeho identifikuje to, co vidí. Tento proces si uvědomí až v okamžiku, kdy je jeho očekávání narušeno nebo když mu chybí potřebný mentální obsah pro srovnání.²³⁵ Takovou situaci Gombrich ovšem neřeší a ani nepředpokládá. „Při každém poznávání neznámého druhu transpozice dochází na chvíli šoku, po němž následuje období přizpůsobování, pro které jsme vybaveni.“²³⁶ Z toho, co jsme si zatím vysvětlili, nelze vyvodit, že by bylo možné se automaticky

²³⁰ Cit. d. 176, s. 213-137.

²³¹ Tamtéž, s. 283.

²³² Tamtéž, s. 241; „Odstup od plátna zeslabuje divákovu způsobilost rozlišovat a vytváří zastřenost, která mobilizuje jeho schopnost projekce.“ Tamtéž, s. 259.

²³³ Tamtéž, s. 68.

²³⁴ KESNER, Ladislav. Podíl diváka: Pokus o oživení Gombrichova pojmu. In: KESNER, Ladislav (ed.) a František MIKŠ (ed.). *Gombrich: porozumět umění a jeho dějinám: ke stému výročí narození E. H. Gombricha*. Brno: Barrister, 2010, s. 35-58, s. 35.

²³⁵ Cit. d. 185, s. 49.

²³⁶ Cit. d. 176, s. 63.

přizpůsobit novému typu zobrazení, s nímž jsme prozatím neměli zkušenost. A tím se dostáváme ke stěžejní otázce této práce: neporozumění uměleckému dílu. Například Goodmann v Jazycích umění říká, že „často však může být obtížné přesně rozhodnout, kterou ze svých vlastností věc exemplifikuje.“²³⁷ Problém porozumění se dotýká nejen nedostatku na straně mentálních obsahů, ale především v neschopnosti určit, co přesně na zobrazení identifikujeme (Goodmanovými slovy: zda je daný obraz doslovně šedý, nebo metaforicky smutný).

Při pozorování realistických/iluzivních obrazů dochází k tomu, že pozorujeme v podstatě pro nás známý sled vjemů a automaticky bereme jejich vzhled jako samozřejmost²³⁸ a zároveň je pro nás jejich význam vyčerpán právě v jejich podobnosti s nám známou skutečností. A následně tato automatická reakce naší percepce „ústí v nahrazení vizuální a viděné podstaty díla slovní parafrází a uzavírá možnost hlubšího porozumění a prožitku.“²³⁹ Diváci toto pojmenování vnímaného považují za porozumění. To v první řadě proto, že nejsou schopni nahlížet vlastní proces a kognitivní funkce, které probíhají při pohledu na dané dílo. V předcházející podkapitole jsme upozornili na to, že se diváci často vzdávají svého nároku na vlastní interpretaci a ta se podle nich vyčerpává buď popiskou u obrazu v muzeu umění, nebo autorovým jménem a zařazením v dějinách umění. Na tomto místě by bylo zřejmě dobré věnovat se problematice jazyka a s ním spojeným konvencím, ale vzhledem k tomu, že by to bylo téma na samostatnou práci, pak tuto problematiku pouze naznačíme tím, o čem se ve svých dílech zmiňuje jak Gombrich, tak Goodman. Oba zaujal pokus s přiřazováním významuprostých slov jako ping a pong²⁴⁰. Většina lidí přiřadí ping k něčemu rychlému a pronikavému a pong naopak k pomalému a

²³⁷ Cit. d. 201, s. 65.

²³⁸ Cit. d. 185, s. 68.

²³⁹ Cit. d. 234, s. 40; „U percepčně jednoznačných („realistických“) obrazů je divák často schopen ztotožnit obsah obrazu s jeho tématem, což znamená, že kulturně podmíněná schopnost poznávání předmětů v obsazích zobrazení (tj. symbolického či ikonografického čtení) je naroubována na biologicky daný sklon k percepční identifikaci – obraz je rovnou přečten například jako „Ukřižování“.“ Tamtéž, s. 43-44.; „Kdykoli dostaneme vizuální dojem, reagujeme na něj tím, že jej opatříme vinětou, zaregistrujeme a zařadíme tak či onak, i když jde jen o inkoustovou kaňku nebo otisk prstů.“ Cit. d. 176, s. 341

²⁴⁰ Cit. d. 176, s. 421; Cit. d. 201, s. 71.

těžkopádnému.²⁴¹ Tímto faktem se zabýval Wolfgang Köhler a nazval jej jako Bouba/kiki efekt²⁴², který nakonec zkoumal na připisování vlastností slovům „takete“ a „maluma“. „Takete“ bylo vždy připisována „špičatost“ a „maluma“ naopak „oblost“. Tento jednoduchý experiment dokládá, že ačkoli nejsme schopni vysvětlit na základě čeho klasifikujeme „maluma“ jako oblé, přesto v něm dokážeme tuto oblost identifikovat a zpětně pak oblost dokážeme označit významuprostým slovem „maluma“. Funguje zde tedy symbolický proces, který popisuje Goodmann, exemplifikace. Exemplifikace není nikdy konečná, protože díky bohatosti (komplexitě) zobrazení, vždy můžeme nalézt další vlastnost, kterou exemplifikuje, případně jí je exemplifikováno. Přesto u diváků „první překlad/substituce (rozpoznání, ikonografická identifikace nebo vyslovení jména autora) vymazává dílo jako vizuální objekt v jeho vědomí.“²⁴³ V tomto smyslu pak u diváka nedochází k interpretaci (tedy vlastnímu výkladu vedoucímu k porozumění), ale pouze k „vidění“²⁴⁴ – identifikaci a pojmenování. To představuje pro naše téma hned několik zásadních poznatků. Identifikace neznamena porozumění, bez porozumění nemůže dojít k obohacení mentálních obsahů a v konečném důsledku se nelze naučit výtvarným dílům porozumět. Ještě předtím, než z těchto poznatků vyvodíme závěr, přihlédneme ještě k několika dalším poznatkům z neurobiologie a kognitivní psychologie, které mohou naši úvahu o porozumění ještě více konkretizovat.

Jak jsme již zmínili, podstatné je i to, že samotné umění prošlo rozsáhlou proměnou, které se diváci nebyli zatím zřejmě s to přizpůsobit. „V podstatě dosud hledáme v uměleckém výtvarném díle vždy stopy reality, stopy světa, který nás obklopuje a protože je to v důsledku vývoje moderního umění velmi obtížné, přecházíme k romantickému modelu obrazu jako modelu „vnitřního světa“ u těch výtvarných děl, u nichž tyto „stopy reality“ nejsme schopni nalézt.“²⁴⁵ Tento model obrazu jako „vnitřního světa“ neznamená, že se divák obrátí na svůj vnitřní prožitek díla a k vlastnímu vnitřnímu světu. Znamená to,

²⁴¹ Například Hall to nazývá naturalizovanou percepcí. Cit. d. 60, s. 110.

²⁴² Například Grafologie a Psychologie: O špičatosti a oblosti. *Grafologie a Psychologie* [online]. 2007 [cit. 2015-05-22]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.cz/2008/04/o-spicatosti-oblosti.html>

²⁴³ Cit. d. 234, s. 43.

²⁴⁴ Cit. d. 176, S. 121-122.

²⁴⁵ Cit. d. 173, s. 17.

že zejména pokud je pro něj obraz „nesrozumitelný“ zhodnotí jej jako výplod vnitřního světa jeho autora²⁴⁶. Současní diváci stále aplikují reflexivní model vnímání. „Konstatujeme-li někdy, že obraz, na který se díváme, není vůbec podobný skutečnosti, jde o omyl, vyplývající z našeho uplatňování reflexivního modelu vnímání. Můžeme totiž nanejvýš poznat, zda obraz je či není podobný naší dosavadní zkušenosti, jejíž modely máme uloženy ve své mysli a která je počtem těchto modelů a variant limitovaná.“²⁴⁷ Zároveň také víme, že v procesu vnímání vždy směřujeme k té nejjednodušší interpretaci viděného. V našem vnímání ovšem existuje paradox, který popsal V. Ramachandran²⁴⁸ a který se nazývá „aha efekt“. Tento efekt spočívá v tom, že se nedokážeme spokojit právě s takovou interpretací, která se nám zdá prvoplánová, evidentní a jednoduchá. Náš mozek je evolucí nastaven tak, že si libuje v hádankách (odhalení maskování apod.). Pokaždé, když se nám podaří vyřešit problém, například vyluštit křížovku, tak zažíváme příjemný pocit a to samé se odehrává, když vyřešíme nějakou „vizuální hádanku“, protože zraková centra jsou propojena s mechanismy limbického systému, který zajišťuje tyto libé pocity. Vždy „díváte-li se na nějaký obyčejný výjev, váš mozek si přitom nepřetržitě vysvětluje různé nejednoznačnosti, testuje hypotézy, dopátrává se konfigurací a porovnává si aktuální informaci se vzpomínkami a očekáváními.“ a „při každém dílčím zdařilém odhadu vygeneruje mozek jedno malé uvědomění, tzv. pocit „Aha!“. Tento signál putuje do odměňujících limbických útvarů, jež na oplátku podněcují úsilí o dosažení dalších, větších „Aha!“, a to až do okamžiku konečného vykrytalizování daného objektu nebo výjevu.“²⁴⁹ Například i James Elkins tvrdí, že jakožto diváci uměleckých děl jsme podezřívaví vůči jednoduchosti.²⁵⁰ „Milujeme určitou koncentrací významu, kterou se některé obrazy vyznačují a jsme bezradní či necitliví vůči obrazům, jež se zdají jednoduché, jasné, nebo

²⁴⁶ „V praxi tak stále přežívá model, který chápe interpretaci výtvarného díla jako odhalení jeho „obsahu“ a hledání významu zužuje na odhalení autorova záměru. Důsledkem takového postoje je tvrdošíjně přežívající představa, že porozumět obrazu či výtvarnému objektu znamená pochopit autorův úmysl. Právě odtud také vyplývá implicitní přesvědčení mnoha diváků, že obrazu či jinému výtvarnému objektu je možné porozumět plně nebo správně (...).“ Cit. d. 3, s. 205.

²⁴⁷ Cit. d. 102, s. 19.

²⁴⁸ Cit. d. 106.

²⁴⁹ Tamtéž, s. 267.

²⁵⁰ ELKINS, James. *Why are our pictures puzzles?: on the modern origins of pictorial complexity*. New York: Routledge, 1999, s. 10.

jinak povrchní.²⁵¹ Ve své knize „Why are our pictures puzzles?“ předkládá tezi, že umělecká díla vnímáme stejně jako skládky (puzzle): jako nekompletní, uzavřené (ve smyslu vymezené), které potřebují doplnění a zároveň je možné je skládat a rozkládat. Z tohoto pohledu je cílem umění vytvářet obrazy, jež generují co možná největší množství nebo alespoň uspokojivý dostatek vzájemně konzistentních mini aha-signalů a tím polechtat zrakové oblasti našeho mozku. Z tohoto pohledu je umění jakousi formou vizuální přede hry předcházející velkolepému vyvrcholení v podobě rozpoznání objektu.²⁵² Může se zdát, že tyto poznatky jsou v rozporu s tím, co jsme popsali výše, ale každý sám se může zamyslet nad tím, že když se nachází v situaci, která naznačuje nebo přímo vybízí k aktivní participaci, pak jsme skutečně podezřívaví, když je její řešení příliš jednoduché nebo přímo jednoznačné. „Lidé implicitně chápou, že má-li přinášet jakákoli aktivita, již se věnují ve svém volném čase, potěšení a nějaký přínos, vyžaduje aktivní účast a určité dovednosti. V muzeu před uměleckým dílem na tuto samozřejmou pravdu mnoho návštěvníků evidentně zapomíná a očekává, že zážitek z uměleckých děl se nějak „dostaví“, aniž by k němu oni sami přispěli.“²⁵³ K tomu zřejmě přispívá i naše zkušenost s mediálními sděleními, která se na jednoduchosti a jednoznačnosti zakládají. V momentě, kdy divák nemá důvěru v ono jednoduché řešení, případně vyhodnotí, že dílu nerozumíme, dochází k tomu, že „si v takové chvíli pomáhá všelijak, nejčastěji se začne pohybovat a zkouší se podívat na „obraz“ z větší či menší vzdálenosti, hledá takový úhel pohledu, který by mu tuto věc před jeho očima ukázal nějak jinak, totiž právě jako obraz. Doslova, ale i přeneseně můžeme říci, že se jakoby pokouší najít místo „odkud“ se umělec, jenž tuto věc vytvořil, díval na skutečnost tak, že vzniklo právě toto dílo, tento „obraz“; snaží se tedy zaujmout a osvojit si právě tu perspektivu, jež jediná mohla dát vzniknout právě tomuto obrazu. Pokud ji nenalezne, je ztracen, odchází z galerie a spílá současnému umění; pokud

²⁵¹ „We love something about the particular concentration of meaning that some pictures possess, and we are baffled or uncaring about images that seem simple, clear, or otherwise lightweight.“ Tamtéž.

²⁵² Cit. d. 106, s. 268.

²⁵³ Cit. d. 234, s. 37.

ji nalezne a pokud si tento jiný způsob pohledu sám osvojí, vidí tento obraz nejen jako obraz, nýbrž (poté, co výstavu opustil) je schopen dívat se tímto úhlem pohledu i sám.²⁵⁴

Podstatným faktem je, že naši pozornost obvykle přitahují „zvláštnosti, omyly, výstřednosti, očekávání, provincialismus a nesčetné odchylky od normy. Milujeme rušení idejí, rozpuštění kategorií, trosky kánonů.“²⁵⁵ A současné umění si přesně na těchto věcech zakládá. Důvod odporu diváků vůči nějakému současnému dílu může mít kořeny v tom, že naše vnímání má zabudovaný odpor k náhodě tedy v tom smyslu, že se náš mozek vždy snaží nalézt hodnověrné vysvětlení a všeho, co jej nenabízí, se snaží vyvarovat. Stejně tak v zobrazení upřednostňujeme přímočarost, rovnoběžnost hran a opakující se motivy (odpor k odchylce nebo očekávání), v tom spočívá naše obliba symetrie, která má zřejmě evoluční původ v hledání potravy – „biologické objekty“ jsou symetrické a tedy poutají naši pozornost mnohem více (symetrie v případě souboru objektů, nějaké scéně, nevyvolává důvěru). Náš mozek kvůli úspoře energie tíhne v případě vyhodnocování vizuálních informací k jednoduchosti, ale v následném kognitivním procesu, kde se zapojují vyšší mentální funkce, je vůči jednoduchosti při nejmenším obezřetný. Ramachandran tvrdí, že umění spočívá na tzv. principu rasa a pokud mu chceme porozumět, musíme nejprve pochopit tento princip i to, jak je zachycen v mozku. Rasa znamená „zachycení samotné podstaty, vlastního ducha nějaké situace, za účelem vyvolat v mysli příjemce určité rozpoložení nebo citové hnutí.“²⁵⁶ Můžeme předpokládat, že se jedná o jistou obdobu toho, co Gombrich označuje jako schéma. Ramachandran také vyzoroval devět estetických zákonů, které vyvozuje z principů vnímání, z nichž jsme si většinu již popsali. Zákon seskupování²⁵⁷, který se objevuje i v Gestalttheorii, nám (našemu vnímání) je dán evolučně proto, abychom byli schopni prohlédnout maskování a tak odhalit potencionální nebezpečí. Je to tedy přirozená reakce

²⁵⁴ PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Vyd. 1. Praha: Herrmann, 2009, s. 14.

²⁵⁵ „We tend to be fascinated with the first instance of a given symbol or narrative, and we are attracted by oddities, mistakes, idiosyncrasies, anticipations, provincialism, and uncountable departures from the norm. We love the dissolution of ideas, the deliquescence of categories, the ruin of canons.“ Cit. d. 250, s. 37.

²⁵⁶ Cit. d. 106, s. 235.

²⁵⁷ Při vizuálním vnímání tíhneme k přiřazování podobných prvků ke stejné skupině. Viz 4.1 Vidění – vizuální vnímání.

našeho mozku a té využívají například impresionisté, kteří se snaží, jak jsme se již zmínili, co nejlépe zvizualizovat naši běžnou percepční zkušenost. Stejně tak máme tendenci spojovat prvky, které mohou mít jen v náznaku společný obrys – vyvozujeme souvislé pokračování. To je důvodem, proč nám mohou libé pocity navozovat díla složená z barevných ploch. Zákon kontrastu se zdá odporuje zákonu seskupování, ale mají společnou evoluční funkci rozpoznání a zaměření hranic objektů. Tohoto principu umění využívá zejména při narušování divákova očekávání a předpokladů. Zákon izolace zase zdůrazňuje určitý prvek v obraze jakožto nositele informace – pouze linie, pouze barva. Všechny tyto zákony se dají nalézt v zobrazovacích technikách umění všech období až po současnost. Zákon posunu maxima dokáže objasnit i fascinaci (možná nepřímo pociťovanou) uměním abstraktním²⁵⁸. Posun maxima spočívá ve vytvoření ultranormálního zobrazení. Tento fakt Ramachandran vysvětluje na výzkumech zvířecího chování (u krys a racků), kdy byly testovány jejich reakce na vizuální podněty. U krys pokus spočívá v tom, že je krysa odměněna potravou pokaždé, když se přiblíží k obdélníku a naopak u čtverce ji nečeká žádná odměna. Podstatné je, že pokud jí, až se tento mechanismus naučí, předložíme „obdelníkovitější“ (delší a užší) obdelník, dá mu přednost. Uložila si tedy do paměti, že „obdelníkovost“ = potrava a čím je tato vlastnost důraznější, tím je pro ni přitažlivější. Jedná se tedy o vyabstrahovanou vlastnost nějakého předmětu, nebo v tomto případě zobrazení. To samé se ukázalo ve studii racků, kterou provedl biolog Nikolaas Tinbergen. Samičky racků mají dlouhý žlutý zobák s červenou skvrnou a mláďata se domáhají potravy intenzivním klováním do této skvrny. Tinbergen zjistil, že mláďata neidentifikují svou matku, ale pouze její zobák, protože když před nimi zamával pouze tímto zobákem, vyvolalo to stejnou reakci. „Díky miliony let nahromaděné evoluční moudrosti se mozek racčího mláděte naučil, že vždy, když spatří dlouhou žlutou věc s červenou skvrnou na konci, je k jejímu druhému konci připojena matka.“²⁵⁹ Tinbergen nakonec přišel na to, že ve skutečnosti nepotřebuje ani samotný zobák a vytvořil si jeho repliku (z pouhého kusu lepenky), tu pak následně vylepšil tím, že přidal více červených skvrn. Mládě do této repliky klovalo ještě vehementněji. Tento pokus v konečném

²⁵⁸ Podobně jsme tuto problematiku popsali v podkapitole 5.1 perceptuální a konceptuální umění.

²⁵⁹ Cit. d. 106, s. 247.

důsledku ukazuje, že zrakové vybavení racků je nastaveno jen na specifickou identifikaci objektu – dlouhé, žluté, červené skvrny (matky). V tomto případě se již nejedná o přehnanou verzi vizuálního vjemu jako u krys a nejedná se tedy o posun maxima, ale o „ultranormální podnět“. Reakci na něj nelze odvozovat z podobnosti s originálem (zobákem). „Představte si, že by rackové měli galerii. A v ní by si na zeď pověsili onu dlouhou tenkou tyčku se třemi proužky. Říkali by tomu Picasso, uctívali by ji, udělali by si z ní modlu a platili by za ni miliony dolarů a současně by neustále mudrovali, proč je tak moc přitahuje, ačkoli nepřipomíná nic, co se vyskytuje v jejich světě.“²⁶⁰ Abstraktní umělci, jak jsme v této práci již naznačili (viz str. 57 - 59), „využívají základní figurativní formule naší percepční gramatiky a vytvářejí ultranormální podněty, které určité zrakové neurony v našem mozku excitují mocněji než realisticky vyhlížející výtvarná díla.“²⁶¹ Proč se tedy abstraktní umění nelíbí každému? Pokud primární tvarové formulace, které abstrakce využívá, excitují neurony v mozku, pak by se měla líbit každému z nás. Důvod je zřejmě v tom, že se do našeho vnímání takových děl zapojují i vyšší kognitivní systémy (mechanismy jazyka a myšlení), které na základě vlastních procesů vyhodnotí, že s viděným není něco v pořádku. Tyto kognitivní systémy se plní našimi zkušenostmi a tím pádem i konvencemi, které s sebou přináší kultura a společnost. „Mnoho kognitivních schopností, které jsou základem toho, že vedete život lidské bytosti, se od vaší genetické výbavy odvíjí jen částečně. Vrozenost a výchova se vzájemně ovlivňují. Geny nastaví vaše mozkové a emoční obvody jen do určité míry a potom je nechávají být ve víře, že po zbytek pozemské pouti bude váš mozek dotvářet prostředí a bude tak formovat i vás, tedy jedince. V tomto ohledu je lidský mozek naprosto jedinečný – koexistuje s kulturou ve stejné symbióze jako ráček poustevníček se svou ulitou. Napevno jsou totiž nastaveny pouze ony úkony, kdežto obsahu se učíme.“²⁶² Abstraktní umění se v podstatě líbí nám všem, ale většina tomu odmítá uvěřit. „Pokud přistoupíme na to, že koncept „realistického

²⁶⁰ Tamtéž, s. 249.

²⁶¹ Tamtéž; Semir Zeki ve své knize *Inner vision: an exploration of art and the brain* (New York: Oxford University Press, 1999) zkoumal procesy, které se odehrávají v mozku při pohledu na umění. „Při svých pokusech opakovaně zaznamenal, že různé druhy umění vyvolávají u normálního člověka známky činnosti v jiných částech mozku. Abstraktní umění aktivuje primárně dvě vizuální oblasti mozkové kůry (V1 a V4), které jsou základní pro vytváření barev. Naturalistické umění aktivuje vedle oblasti V1 a V4 také oblasti, o nichž se předpokládá, že jsou spojeny s pamětí a učením, včetně hippocampusu.“ In: Cit. d. 185, s. 33.

²⁶² Tamtéž, s. 256.

zobrazování“ je pouhou historicky podmíněnou konvencí, je možné pochopit i důvod změny, která nastala s nástupem moderny a vznikem tzv. „abstraktního malířství“, nikoli jako duální přechod od „realismu“ k „abstrakci“, ale jako strukturovaný proces transpozice sémantického konceptu vizuálněobrazného vyjádření.²⁶³ Pokaždé, když umělec přehodnotí svůj dosavadní způsob zobrazování a navrhne nový koncept vizuálněobrazného vyjadřování, „diváci budou jeho ekvivalent jen těžko číst a pojímat, protože se ještě nenaučili nové kombinace interpretovat v pojmech viditelného světa.“²⁶⁴

²⁶³ Cit. d. 86, s. 96.

²⁶⁴ Cit. d. 176, s. 366.

6. Závěr

Digitální kultura (chápaná jako úroveň society) se podílí na vnímání diváků nevyhnutelně, protože budou díky rozšíření a rozvoji ICT obklopeni novými médii neustále. Prostoupení našeho života médii a každodenní kontakt s neomediálními objekty a masmediálními sděleními ovlivňuje v první řadě naši pozornost. Ta se vzhledem k rostoucímu množství informací a především vizuálních vjemů stává neustálou a zároveň částečnou. Naše reakce na vizuální informace je okamžitá a povrchní a přestáváme být schopni soustředit se na detail a každý vjem přebíjí ten následující. Kvůli klesající pozornosti publika jsou masmediální sdělení stále více komprimována a zjednodušována a jejich příjemci automaticky zvnitřňují jejich význam, aniž by jej nejprve kriticky zhodnotili. Po divácích není vyžadována žádná duševní námaha, pouze pasivní účast, kterou podporují i ICT díky principu automatizace. Naše percepce se postupně omezuje na pouhé registrování předkládaných obrazů, nezapojujeme vyšší kognitivní funkce, kterými bychom vsadili tyto obrazy do souvislostí a vytvořili nový mentální obsah. A přesto, že jsou nová média ze své podstaty interaktivní, se naše participace omezuje pouze na možnost volby (z menu, nabídky programů,...). Nemáme potřebu být aktivní a ani se to po nás nevyžaduje. Obliba v realistických zobrazeních a uplatňování mimetického modelu vnímání zřejmě vyplývá právě z absence potřeby aktivně se podílet na tvorbě významů. Zálibu v mimesi podporuje například televizní vysílání, které ačkoli není realistické o nic víc než tzv. realistická (iluzionistická, perceptuální) umělecká díla, v nás vzbuzuje stejný dojem podobnosti s objekty a scénami z našeho každodenního života. Jejich vřazení do mentálního obsahu (souboru našich zkušeností) je pak automatické, ale zároveň o to intenzivnější. Zde se objevuje naléhavost Hallovy teorie Kódování a dekodování, kdy pokud chceme mediální informace užívat ke svému uspokojení, musíme nejprve pochopit jejich kódování a pak je na základě vlastních kódů dekodovat.

Kulturní praxi, kterou přejímáme na základě mediálního světa, si přenášíme i do našeho vnímání uměleckých děl. Nelze ji odložit a mít „nevinné oko“ a nepomůže nám k tomu žádná specifická gramotnost. Jestliže výchova ke gramotnosti – vytvoření specifických kompetencí pro úkony v dané oblasti – spočívá v osvojení si a dalšímu rozšiřování repertoáru, který dokážeme následně svévolně využívat i pro jiné oblasti, pak skutečně opomíjí fakt, že v každém takovém uplatňování získaných kompetencí je

primární porozumění konkrétní situaci, v níž jsou uplatňovány. V první řadě každý proces učení vyžaduje přiměřeně komplikovaný úkol k řešení (viz 4.4 Digitální demence), který nejen vyžaduje jednat správně v kontextu situace, ale umět reagovat na její aktuální požadavky a na základě předešlých zkušeností. Pokud by byla vizuální gramotnost definována pouze jako „percepční zraková senzibilita“ nebo určité „zrakové kompetence“, pak je každý divák přirozeně vizuálně gramotný. Schopnost rozeznávat zobrazení a jeho prvky máme vrozenou a jediné, co by vysvětlovalo naše neporozumění, by byla krize pozorovacích schopností způsobená narůstajícím množstvím informací a stále se rozšiřujícím vizuálním smogem. Pak by ovšem stačilo, jak psal Gombrich, se přizpůsobit novým podmínkám. To, že nějakému zobrazení neporozumíme, nesouvisí s tím, že bychom nerozpoznali, co vidíme. Naše schopnost rozpoznání se utváří v závislosti na kulturním prostředí. To si můžeme uvědomit zejména na naší schopnosti rozpoznávat obličeje. Například všichni Japonci nám připadají stejní (a my zase jim), protože jsme si jejich obličeje v průběhu našeho života zařadili pouze do kategorie „úplně jiné“ a nevyvinuli jsme si pro ně specifitější měřítko. V současné digitální kultuře se můžeme naučit zaměřit svou pozornost na detail díky hyperrealismu digitálních obrazů. Média nemusí mít na naše vnímání pouze negativní vliv. Neporozumění zobrazení z velké části nesouvisí s našimi percepčními vzorci, ale se schopností viděné ztotožnit s naší předešlou zkušeností (uloženými mentálními obsahy). Svůj podíl na tom má zejména mediální svět, který narušuje naše využívání vyšších kognitivních funkcí. Nevřazujeme-li nové zkušenosti, informace, vjemy do souvislostí, protože to od nás není vyžadováno, pak v první řadě necítíme potřebu tak činit a i kdybychom chtěli, nemáme na to ze stejného důvodu dostatečnou zásobu mentálního obsahu. A v tomto bodě je pak problematický i předpoklad vizuální gramotnosti, která v jedné definici pokračuje jakožto „dovednost pochopit vizuální informace a dále s nimi komunikovat“ a v druhé se může „rozvíjet díváním se a sjednocováním všech smyslových zkušeností“ a pak je „vizuálně gramotný člověk schopen vědomým používáním zrakových kompetencí porozumět a užívat si mistrovská díla vizuální komunikace“. Ani jedna definice dostatečně nereaguje na fakt, že současní diváci vnímají porozumění jako identifikaci a protože jsou zvyklí na to, že jim je význam předkládán jednoduchý a v podstatě „hotový“ (jednoznačný), pak je pro ně galerijní popiska nebo životopis autora (případně zařazení do uměleckého stylu) dostatečným významem. A to neznamená, že je vizuálně gramotný.

Jak se tedy může divák stát vizuálně gramotným? Paradoxně právě díky zkušenosti s uměleckými díly. Díla současného umění jsou založena na konceptuální tendenci a ta se nezakládá na zobrazivosti, ale obrazivosti. Jejich symbolická funkce je o to znatelněji založena na exemplifikaci - denotují specifické mentální obsahy a zároveň jsou jimi denotována – a díky tomu jsou vnímání diváků více otevřena. Zkušeností s komplexními zobrazeními, kterými umělecká díla bezpochyby jsou, se kultivuje naše obrazivost. S každým vnímáním výtvarného díla se inovují naše percepční schopnosti a vlastní interpretace daného díla nastartuje naše kognitivní funkce a ty zároveň zpětně rehabilituje. Na tomto místě si dovolíme dvě citace. Ernst Hans Gombrich řekl: „Jdeme do obrazové galerie. Když ji po nějaké době opustíme, zdá se nám, že se známé výjevy, které venku uvidíme, ulice a ruch, přeměnily a přetvořily. Potom, co jsme viděli tolik obrazů v pojmech světa, můžeme nyní přepnout a vidět svět v pojmech obrazů.“²⁶⁵ Naše percepční modely se inovují s každým dalším vnímáním, které ale musí probíhat v rámci nějakého nového úkolu, aby na něj nebylo možné aplikovat původní (a z tohoto pohledu rigidní) schémata. Jednoduše to znamená, že abychom mohli získat vizuální kompetenci (gramotnost), pak ji musíme aplikovat svévole a v kontextu nové situace. My si ovšem uvědomujeme, že své modely a schémata nemůžeme jen tak vytvořit, museli bychom se oprostít od všeho, co známe a víme (mít nevinné oko) a to by se nám podařilo jedině v momentě, kdybychom stejně jako Ramachandranův pacient trpěli zrakovou agnózií. Modely a schémata můžeme jedině přetvořit – připojit se na již existující uzel. A v tom nám mohou pomoci paradoxně média, konkrétně digitální obraz. Ten se svou podstatou (pixelizací) do jisté míry shoduje s uměleckým dílem, které se také skládá z barevných ploch. Ale digitální obraz především obrátil významové vektory (viz str. 23) a jeho význam již není utvářen nějakým vnějším objektem, ale význam projektuje on sám. Divák tedy může navázat na svou zkušenost s digitálními obrazy a inovovat ji pomocí nové zkušenosti s uměleckým zobrazením. Cíleným rozvíjením svých percepčních a kognitivních funkcí ve zkušenosti s uměním sledujeme vzdálenější cíl – naši schopnost porozumět. Vyžaduje to ovšem nesetrvávat na mimetickém přístupu a odmítání neznámých zobrazení. Umět porozumět nám nezajistí vizuální gramotnost, ale obohacením svého mentálního obsahu a inovací vlastních

²⁶⁵ Cit. d. 176, s. 348.

percepčních schémat, se můžeme stát vizuálně gramotnými a zároveň obstát v požadavcích vizuální digitální kultury.

„Bez umění není porozumění.“

Tereza Jarošová

Bibliografické zdroje

- AUMONT, Jacques. *Obraz*. 1. vyd. V Praze, 2005, 327 s. ISBN 80-733-1045-7.
- BAUMAN, Zygmunt. *Úvahy o postmoderní době*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 1995, 165 s. ISBN 80-858-5012-5.
- BUERMANN. *Jak (pře)žít s médii: příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky*. Vyd. 1. Hranice: Fabula, 2009, 239 s. ISBN 978-808-6600-581.
- BURKE, Peter. *Společnost a vědění*. 1. české vyd. Překlad Martin Pokorný. Praha: Karolinum, 2013, 405 s. Limes (Karolinum), s. 303. ISBN 978-802-4620-466.
- CIPORANOV, Denis a Tomáš KULKA. *Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, s. 255-267. Estetika (Pavel Mervart). ISBN 978-80-87378-46-5.
- DVOŘÁK, Tomáš. *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2010, 349 s., Edice VVP AVU. ISBN 978-80-87108-16-1.
- ELKINS, James. *Proč lidé pláčou před obrazy: příběhy lidí, které obrazy dojaly k slzám*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007, 214 s. ISBN 978-80-200-1509-9.
- ELKINS, James (ed.). *Visual literacy*. New York: Routledge, 2008, viii, 217 p. ISBN 978-041-5958-110.
- ELKINS, James. *Why are our pictures puzzles?: on the modern origins of pictorial complexity*. New York: Routledge, 1999, xvii, 302 p. ISBN 04-159-1942-8.
- ERIKSEN, Thomas Hylland. *Tyranie okamžiku: [rychlý a pomalý čas v informačním věku]*. 2. vyd. Překlad Daniela Zounková, Miluše Juříčková. Brno: Doplněk, 2009, 167 s. Sociálně-ekologická edice, sv. 11. ISBN 978-807-2392-384.
- FASSATI, Tomáš. *Praktická vizuální komunikace: učebnice druhé gramotnosti*. Benešov: Muzeum umění a designu Benešov, 2009, 152 s. ISBN 978-808-7400-012.
- FILIPOVÁ, Marta (ed.) a Matthew RAMPLEY (ed.). *Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister, 2007, 254 s. ISBN 978-80-87029-26-8.
- FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. 1. vyd. Praha: OSVU, 2001, 162 s. Eseje (OSVU), sv. 3. ISBN 80-238-7569-8.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: Studie o psychologii obrazového znázornění*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1985, 534 s. ISBN 01-525-85.09/01.

- GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007, 213 s. ISBN 978-80-200-1519-8.
- GRYGAR, Štěpán. *Konceptuální umění a fotografie*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Fakulta filmová a televizní, katedra fotografie, 2004. ISBN 80-733-1014-7.
- HÁJEK, Václav. *Jak rozpoznat odpadkový koš: eseje o stereotypech ve vizuální kultuře*. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2011, 148 s. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-31-9.
- INGRAM, Jay. *Cesta za tajemstvím mozku*. Ostrava: OLDAG, 1996. 273 s. ISBN 80-85954-12-5.
- JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: Stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, 206 s. ISBN 80-717-8697-7.
- KESNER, Ladislav (ed.) a František MIKŠ (ed.). *Gombrich: porozumět umění a jeho dějinám: ke stému výročí narození E. H. Gombricha*. Brno: Barrister, 2010, s. 117-163. ISBN 978-80-87029-57-2.
- KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. 1. vyd. Praha: Argo, 2000, 259 s. ISBN 80-720-3252-6.
- KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. 2., rozš. vyd. Jinočany: H, 2005, s. 121-154. ISBN 80-7319-054-0.
- KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl., V Grada Publishing 1. Praha: Grada, 2008, 435 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.
- LUHMANN, Niklas. *Realita masmédií*. Vyd. 1. Překlad Katrin Vodrážková. Praha: Academia, 2014, 143 s. XXI. století (Academia), sv. 31, ISBN 978-80-200-2333-9.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. 1st ed. Cambridge: MIT Press, 2002, xxxix, 354 s. ISBN 02-626-3255-1.
- MEYROWITZ, Joshua. *Všude a nikde: vliv elektronických médií na sociální chování*. 1. české vyd. Překlad Jan Jirák, Kateřina Jonášová, Irena Reifová. Praha: Karolinum, 2006, 341 s., ISBN 80-246-0905-3.
- MIKŠ, František. *Gombrich: tajemství obrazu a jazyk umění: pozvání k dějinám a teorii umění*. Brno: Barrister&Principal, 2008, 359 s. ISBN 978-80-7364-045-3.
- MITCHELL, W. J. T. Slovo a obraz. In: NELSON, Robert S. (ed.). *Kritické pojmy dejín umenia: Critical terms for Art history*. Bratislava: Slovart, 2004, 572 s. ISBN 80-714-5978-X.
- PETRŮ, Marek. *Fyziologie mysli: úvod do kognitivní vědy*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, 385 s. ISBN 978-807-2549-696.

PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Vyd. 1. Praha: Herrmann, 2009, 201 s. ISBN 978-80-87054-18-5.

POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti: veřejná komunikace ve věku zábavy*. Vyd. 1. Překlad Irena Reifová. Praha: Mladá fronta, 1999, 190 s. Souvislosti (Mladá fronta), sv. 16. ISBN 978-80-204-2206-4.

RABUŠICOVÁ, Milada. *Gramotnost: staré téma v novém pohledu*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2002, 199 s., sv. 8. ISBN 80-862-5114-4.

RAMACHANDRAN, V. *Mozek a jeho tajemství, aneb, Pátrání neurovědčů po tom, co nás činí lidmi*. Vyd. 1. Překlad Helena Čížková. Praha: Dybbuk, 2013, 414 s. ISBN 978-807-4380-808.

SAK, Petr a Jiří MAREŠ. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 290 s. ISBN 978-80-7367-230-0.

SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, 252 s. Psyché (Grada Publishing). ISBN 80-247-0375-0.

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. 1. vyd. Překlad František Ryčl. Brno: Host, 2014, 341 s. ISBN 978-807-2948-727.

ŠIKL, Radovan. *Zrakové vnímání*. 1. vyd. Praha: Grada, 2012, 312 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-3029-5

VANČÁT, Jaroslav. *Poznávací a komunikační obsah výtvarné výchovy v kurikulárních dokumentech*. 1. vyd. Praha: Sdružení MAC, 2003, 31 s. Nové metody vzdělávání. ISBN 80-860-1590-4.

VANČÁT, Jaroslav. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum, 2000, 167 s. ISBN 80-718-4975-8.

VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě: gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Vyd.1. Praha: Karolinum, 2009, 245 s. ISBN 978-802-4616-254.

VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Překlad Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004, 167 s. ISBN 8086818047.

VOLEK, Jaromír (ed.) a Pavlína BINKOVÁ (ed.). *Média a realita: sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2003, 296 s. ISBN 80-210-3308-8.

ZINČENKO, V. P., VERGILES N. Ju., *Utváření vizuálního obrazu*. Praha: ACADEMIA, 1975. 160 s.

Periodika

HUBATOVÁ-VACKOVÁ, Lada. Vnitřní zrak:: Jan Evangelista Purkyně, laboratoř vizuality a moderní umění. *Umění.: Art*. Praha: Ústav dějin umění Akademie věd České republiky, 2005, **53**(6): 566-585. ISSN 0049-5123.

RANCIÈRE, Jacques. Emancipovaný divák: emancipated spectator. In: *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny: Notebook for art, theory and related zones*. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2007-, **2009** (6/7): 127-142. ISSN 1802-8918.

Elektronické zdroje

EDUART [online]. 2002 [cit. 2015-03-20]. Dostupné z: <http://www.eduart.cz/>

PLÁŠEK, Radovan. Mediální výchova a mediální gramotnost v kontextu českého školství: (nástin předpokladů, možností a limitů). *Mediální studia* [online]. 2004, roč. 2004, č. 8, s. 1-7, s. 4. [cit. 2013-01-17]. ISSN 1801-9978. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue08/esej_plasek_rpm08.pdf

Gestaltismus: Tvarová psychologie. *Studium psychologie: "Web o psychologii, přehledně a v souvislostech"* [online]. 2012 [cit. 2014-03-22]. Dostupné z: <http://www.studium-psychologie.cz/dejiny-psychologie/2-gestaltismus-tvarova-psychologie.html>

Grafologie a Psychologie: O špičatosti a oblosti. *Grafologie a Psychologie* [online]. 2007 [cit. 2015-05-22]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.cz/2008/04/o-spicatosti-oblosti.html>

KUČERA, Radek. ABZ slovník cizích slov. *ABZ slovník cizích slov* [online]. 2005-2006 [cit. 2013-08-17]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/vizualni-gramotnost>

Český statistický úřad [online]. 2015, 15. 3. 2015 [cit. 2015-04-03]. Dostupné z: https://www.czso.cz/documents/10180/20561093/061004-15_B.pdf/70b6fb06-d9d6-4593-9a3f-d2a5087da25b?version=1.0

KRSEK, Ivo. Uses and Gratifications | RPM č. 10. In: *Revue pro média: Časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. Brno, 2001-2005, 5. listopadu 2011 18:30:36 [cit. 2015-02-02]. Dostupné z: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/usesandgratifications.htm>

KOLEKTIV AUTORŮ. *Čtenářská gramotnost ve výuce: metodická příručka*. Praha: Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků (NÚV), divize VÚP, 2011. ISBN 978-80-87000-99-1. Dostupné z: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2011/11/ctenarskagramotnost_final.pdf

International Visual Literacy Association. IVLA. *International Visual Literacy Association* [online]. 2012 [cit. 2013-08-17]. Dostupné z: <http://www.ivla.org/drupal2/index.php>