Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Diplomová práce

2012 Jiří Nohejl

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra teorie kultury

Diplomová práce

Jiří Nohejl

Obraz jako příklad a vzor v kontextu jeho vlivu a rozšíření na prožívání života člověka

Visual experience as example and pattern in relation to the expansion and influence into human live

Praha 2012

Vedoucí práce: PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.

Poděkování:

Chci zde především vzpomenout na mé nejbližší, kteří mě celou dobu podporovali a motivovali. Děkuji jim za jejich bezmeznou trpělivost, pochopení a poskytnutí zázemí.

Za odborné vedení bych chtěl touto cestou poděkovat mému vedoucímu práce.

Čestné prohlášení:

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

V dne: podpis:

Tuto práci věnuji svým vzorům.

Abstrakt

Ústředním tématem této práce je snaha definovat obraz jako vizuální zkušenost. Takové vnímání obrazu lze uchopovat jako interakci člověka, kde se tento obraz stává informační jednotkou, která pro člověka může představovat možnost, příklad, vzor. Důraz je v tomto textu kladen na proces samotné percepce jedince a na způsob interakce s akcentem na kontext sociálního učení a napodobování. Podstatnou rovinou je analýza principů této interakce vyúsťující v představení jednotlivých interakčních modelů zastřešujících tyto procesy. Struktura práce je členěna do 10 hlavních kapitol. V nich se autor pokusil představit kategorie, jako jsou vnímání, definování obrazu, napodobování jako nástroj kulturního přenosu, představení jednotek tohoto přenosu, vlastní proces interakce a analogický příklad jednotlivých základních rolí, které jedinec v této interakci zastává. Jako nadstavba jsou uvedeny tři analogie těchto rolí, které odkazují na antropologickou univerzální interakci, která popisuje člověka jako sběrače a lovce. Ty mají za úkol lépe ilustrovat formu lidského způsobu prožívání. V závěru je uvedena reflexe nad tématem a jsou zde popsány možnosti a východiska, které tato práce může v praktické podobě poskytnout.

Klíčová slova: Obraz, vizuální zkušenost, percepce, imitace, simulace, kopie, analogie, nápodoba, mimesis, podobnost, vzor, příklad, možnost, návod, interakce, role, kultura, eidos, model, memy, zrcadlové neurony, hráči, diváci, pozorovatelé, hodnoty, sběračství, sběrači, lovci, sběratelství, klasifikace, srovnání, kategorizace

Abstract

The main theme of this dissertation is to define an image as a visual experience. The human interaction is described by the author himself as a perception of the image, which serves as an information unit that could be presented as a possibility, example and pattern for the individual. There is an emphasis on the process of perception itself and on the way of interaction of an individual emphasizing the context of social learning and imitation in this text. The analysis of the principles of this interaction leading into introduction of the partial interactive models covering these processes is formed by the essential plane. The structure of the thesis is divided into ten main chapters in which the author tries to introduce a category of perception, a definition of the image and imitation as a tool of cultural transmission, presentation of the units of this transmission, the process of the interaction itself and analogous example of the fundamental role that a person in this interaction holds. There are also three analogies of these roles, which refer to the anthropological universal interaction describing the man as a gatherer and hunter. Their main purpose is to illustrate the form of a human experience better. Finally, there are reflections on the topic above. The possibilities and results, which could be provided by this dissertation in a practical form, are described there as well.

Keywords

Image, visual experience, perception, imitation, simulation, copy, analogy, mimesis, similarity, pattern,example,possibility, instruction, interaction, role model, culture, eidos, model, memes, mirror neurons, players, spectactors, observers, values, gathering, gatherers, hunters, collecting, classification, comparison, categorization

Obsah

Úvod 10

Předmět, cíl, metoda, struktura práce 11

1. Vnímání 14

1.1 Vrozenost versus aktivita 14

1.2 Vstupy 16

1.3 Kontext 19

1.4 Ověřování 21

1.5 Očekávání 25

1.6 Zrcadlení 26

1.7 Analogie 30

2. Obraz 33

2.1 Definování obrazu 33

2.2 Obraz - možnost 35

3. Imitace - nápodoba a učení jako adaptační nástroj pro vznik kultury a kulturní přenos 42

3.1 Imitace, mimesis, kopie 42

3.2 Napodobování jako proces učení a jeho dělení 43

3.3 Imitace jako orgánová substituce 46

3.4 Teorie mysli, teoretická teorie mysli a rozpoznávání obličejů 47

3.4.1 Teorie mysli a teoretická teorie mysli 47

3.4.2 Rozpoznávání obličejů 48

3.5 Zrcadlové neurony 51

3.6 Kulturní přenos 55

3.7 Paradox konformity, imitátoři a vzory 58

4.Memy, vzory, reference, příklady, možnosti 61

4.1 Memy, informační jednotky 61

4.2 Vzory 63
4.2.1 Kulturní vzor 65
4.2.2 Identifikace 68
4.3 Reference 72
4.4 Příklady, možnosti 78
4.4.1 Příklady 78
4.4.2 Možnosti obrazů 83
5. Interakce, děj, komunikace 86
6. Podívaná, divák, speklákl 95
6.1 Mediální doba 95
6.2 Konzumentství a odevzdanost produkci 98
6.3 Diváci v kontextu jejich masovosti a individualismu 99
6.4 Divák není jen pasivní - obrazy se musí učit 101
6.5 Zprostředkování 103
6.6 Kompenzace 105
6.7 Vzory a spotřeba – potřeba vzorů 107
6.8 Postavení diváka ve vztahu k jeho identifikaci s prostředím 108
7. Srovnávání, dohled, kategorizace, klasifikace, reference 112
7.1 Dohlížení, sledování 113
7.2 Odhalování 116
7.3 Schéma, shromažďování, třídění, kategorizace, organizace 118
7.4 Schematizace 121
8. Hráči – tvůrci, možnosti, skládání a sdílení 124
9. Sběrači a lovci obrazů jako interakce a životní styl 130
9.1 Definice 133
9.1.1 Sbírání jako analogie k dívání 133
9.1.2 Objekt 138

9.1.3 Sběrač 145
9.1.4 Sběratel 150
9.1.5 Lovec 155
9.2 Motivace 156
9.3 Archivace 159
10. Filtrace, selekce, balast, odpad 161
10.1 Filtrace 161
10.2 Balast a odpad 164
11. Závěr 167
12. Elektronické zdroje 170
13. Použitá literatura 172

Úvod

Když zavřu oči, vidím obraz, když oči otevřu, vidím obraz. Život je jen otevírání a zavírání očí.

Ocitání se v obrazovém kruhu, který člověka paralyzuje, znemožňuje jeho vlastní úsudek. Vzory, příklady a možnosti toho, jak napsat úvod na něho tlačí ze všech stran. Jednoduchá řešení se stávají složitými, neboť při výběru jednoho vzoru, začneme záhy pochybovat o jeho správnosti či vhodnosti. Nutkání vrátit se a vyměnit text je stálou praxí takového počínání. Jedinec opravuje neustále to, co pokládá za platné. Slova mají malou výpovědní hodnotu, protože jsou kopírovatelná a tedy nahraditelná. Stejně tomu tak je s obrazovým vnímáním, které spadá do kategorií útržků a okamžiků. Vytrácí se dětská spontaneita. Dospělost je typická tím, že chování je víceméně možno vidět jako zařazování se do určitých společenských škatulek, kategorií a tříd. Proto je stále těžší vzít do ruky jakýkoliv nástroj; tužku, štětec, slovo, a přímo zodpovídat za provedený „tah“. Takových rozhodnutí se dnešní člověk bojí, proto vyhledává, respektive přijímá ze svého prostředí určité modely sloužící jako nástroje, které mu takové rozhodování ulehčí. Těmito nástroji mohou být obrazy - vzory. Je jednodušší je následovat. Připomíná mi to vztah slunečnice a Slunce, kde toto otáčení – následování za zdrojem světla, může být metaforou lidské interakce. Proces tohoto pohybu se zde pokusím naznačit a rovněž se pokusím zaměřit na všechny účastníky tohoto procesu. Inspirací a též důvodem, proč jsem si vybral téma obrazů jako vzorů, příkladů a možností je možné nalézt v podobě potřeby vlastní sebereflexe. Z mého dosavadního vidění světa jsem se chtěl dotknout právě onoho procesu utváření takto definovaných typů obrazů a především východisek této interakce. Je také možné tento počin uchopovat jako záznam této sebereflexe. Myslím si, že pokusit se interpretovat současný svět z hlediska možností takto vymezených jednotek, které pro potřeby práce nazývám obrazy, může pro někoho být motivujícím stimulem pro rozvinutí vlastního poznání a sebepoznání.

Předmět, cíl, metoda, struktura práce

Předmětem práce je snaha o vymezení a definování obrazu, s akcentem na abstrahování jeho obsahové části a nahrazením jeho principových potencí, které může obraz člověku poskytnout. Nesoustředím se, jak by se dalo očekávat, na analýzu a interpretaci obrazu z hlediska jeho zasazování do kontextu dějin estetiky a umění. Výchozím zdrojem je tak definování obrazu jako jednotky - nástroje, který lze napodobovat, distribuovat a syntetizovat. Soustředím se proto na procesy napodobování – imitace jako adaptačního mechanismu umožňujícího kulturní evoluci s ohledem na dopady takového způsobu vnímání na lidské prožívání. Především se chci zasadit o deskripci principů, které mají formativní charakter, a o vysvětlení možných interpretací jednotlivých principů interakce jedince s prostředím. Prolínání těchto principů je vidět na problematice psaní takového typu práce. Není účelem popisovat jednotlivé zdroje (v příkladu materiálních obrazů) jako jsou nová média, nebo popisovat obraz jako znak či symbol něčeho, ale odhalit principy vztahu vizuálního vnímání jako interakci jedince. Důraz kladu především na definování, popis podmínek a motivace této aktivní interakce.

Z těchto důvodů jsem jako cíl práce stanovil otázky a jednotlivé body, na které se snažím v průběhu textu odpovědět a vyjádřit se k nim. Patří mezi ně klíčové otázky typu:
- je možné definovat a interpretovat obraz jako možnost?
- je princip imitace vrozený či naučený?
- je interakce jedince aktivní nebo pasivní?
- existují možnosti interakce ve stále se měnícím prostředím?

Jako metodu jsem zvolil práci se základními literárními zdroji týkající se problematiky zobrazování, imitace, interakce; zahrnující spektrum od dějin umění, studia vizuální kultury, výzkumu mediální komunikace a mediálního působení, přes evoluční psychologii až po kognitivní neurovědy. Východiskem celého procesu je teoretická analýza a kulturologická reflexe této literární rešerše, kterou používám k doplnění vlastní reflexe, jako subjektivního pohledu na danou problematiku a též jako vlastní výpověď lidské interakce, vlastní zúčastněné pozorování.
Struktura práce je dělena do 10 kapitol s dalším dělením. Páteřním systémem jsou kapitoly s názvy: Vnímání, Obraz, Imitace, Možnosti, Interakce, Podívaná, Srovnávání, Hráči, Sběrači a Filtrace. Soustředím se v nich jak na deskripci

a definování samotného procesu vnímání, tak i na jednotlivé modely analogické interakce, pro které používám pojmenování vzorců interakcí, jako jsou diváci, třídiči a hráči. Tyto v závěru práce dále ještě analyzuji z pohledu sběračství a lovectví jako jedné ze základních antropologických kategorií přístupu k životnímu prostředí. Nazývám je v řádu nastíněné předchozí analogie a jsou jimi, sběrači sběratelé, lovci, které popisuji ve vztahu mezi sebou i k předmětu, ke kterému zaujímají specifický postoj.

Jeskyně v Chauvet:

„Co tvoří lidskost?
Lidskost je velmi dobré
přizpůsobení okolnímu světu.
Lidská společnost
se potřebuje přizpůsobit
krajině, bytostem, zvířatům
a lidským společenstvím.
A něco sdělovat.
Sdělovat a zaznamenat vzpomínky
na velmi specifické
a zvláštní věci
jako stěny, kusy dřeva, kosti.
Tohle je vynález
člověka kromaňonského.
A co hudba?
Ano a také písně,
mytologie, hudba.
Ale s vynálezem zobrazení…
zobrazení lidí, zvířat a předmětů…
Je to způsob komunikace
mezi lidmi a budoucností
k vyvolání minulosti
a předání informací,
které jsou účinnější, než jazyk.
Než ústní podání.
Tento vynález se
do dnešní doby nezměnil. Například tahle kamera“.

Přeložil Rain. Cave of Forgotten Dreams, režie Herzog, Canada, USA, Germany, France, 2010.

1. Vnímání

„Co je důležité, je očím neviditelné“ (Saint-Exupéry, 1959, s. 78).

Etymologie slova *perception*, znamená *receiving, collection* (příjem, sběr), vzniká z latinského *perceptionem* (vnímání, chápání), přičemž, *percipere* znamená vnímat (perception, cit. 2012).

Ústřední proces zpracovávání informací z vnějšího prostředí nazývám vnímáním – percepcí. Předpřipravené setkání ovlivněné „filtry“ smyslových orgánů umožňující tuto recepci pokračuje ke zpracování, organizaci a přiřazení smyslu dále do mozku. Vnímání je předmětem výzkumu zejména kognitivní psychologie, na základě současných poznatků neurologických věd. Tyto disciplíny se především soustředí na deskripci jednotlivých prahů, definici podnětů, které percepci ovlivňují, dále na omezení, jež percepci znemožňují a na poruchy na jednotlivých percepčních úrovních zpracování podnětů vyvolávajících konkrétní agnozie. Z důvodu prostorového omezení této práce a šíře zmíněného tématu není možné, abych se podrobně všemi těmito přístupy zabýval. Naproti tomu se zaměřím na vymezení vnímání jako interakčního potenciálu jedince uplatňovaného v reakci na prostředí a také se budu věnovat vnímání z optiky nástroje jako reflexe. Mezitím bude však nezbytné alespoň přiblížit vnímání pomocí jeho základních termínů, které budu používat v této práci. Jako východisko mi k tomu poslouží model vizuálně pojímaného vnímání. Svou preferenci pro výběr vizuálního vnímání odůvodním v průběhu textu.

1.1 Vrozenost versus aktivita

„Atkinsonová et al. (2003) analyzuje vnímání hypotézou původu jeho vrozenosti a učení:“ K určení vrozených schopností jsou studovány rozlišovací schopnosti kojenců pomocí metody zrakové preference a metody habitace. Zraková ostrost, klíčový aspekt v procesu rozpoznávání, se rychle zlepšuje v průběhu prvních šesti měsíců života, poté se zlepšování zpomaluje. Vnímání hloubky se objevuje kolem třetího měsíce života, ale do šesti měsíců věku není ještě plně rozvinuto. Percepční konstanty (např. konstanta velikosti) se začínají vyvíjet od šesti měsíců. Na druhou stranu podporující teorie o učení dokládají příklady typu: Následkem chovu zvířat ve

tmě dochází k trvalému poškození zrakové soustavy a zvířata, která byla chována se zakrytým jedním okem, zůstanou na toto oko slepá. Dospělá zvířata zrak neztrácejí ani po dlouhodobé deprivaci zrakové stimulace. Tyto skutečnosti podporují tvrzení o existenci kritických období v rané fázi života, kdy při nedostatku normální stimulace dochází k poškození vrozených percepčních schopností. Pokud je v raných etapách života stimulace řízena tím způsobem, že některé druhy podnětů jsou nepřítomny, tak se zvířata, stejně jako lidé, stanou necitlivými vůči podnětům, jimiž na ně nebylo působeno. Ani tento účinek nemá mnoho společného s učením. Percepčně – motorická koordinace je naopak dovedností, kterou se musíme naučit. Zvířata i lidé přitom musí pohyby sami provádět, jinak k rozvoji normální koordinace nedochází (s. 183). Podobnými příklady zdůvodňuje lidskou extenzi. Vizuální zkušenost související s motorickou kontrolou je potřebná pro vznik sebereflexe. „Fernandes (2004) se spíše přiklání k aktivnímu – interaktivnímu, tedy učícímu se směru, který formuje lidské vnímání:“ Lidský mozek má tedy možnost vyvolávat duchovní jevy a jevy vědomí; nemá jen funkce zachycování a rozvíjení nálad, pročišťování neschopností, distribuce a vkládání vlastního potenciálu, vyjadřovat, kompenzovat nebo popírat sama sebe, ale také se rozvíjet k pokroku svou vlastní činností, interakcí s vlastní myslí a se svým vlastním organismem nebo tělem. Lidský mozek organizuje sebe sama a rozvíjí vlastní funkce a ty, jakmile jsou přijaty mozkovými strukturami, určují struktury díky příkazní moci funkcí. Tato procesní dynamika mozku má schopnost zapojit a dynamizovat jedince ve všech jeho různých funkcích, úrovních a rozměrech, zejména jeho vnímání vyvoláváním smyslových a intelektuálních, vědomích i podvědomých informací. […] Není pochyb, že vjemový potenciál má rozrůzněnou moc pro vztah jedince k sobě samému, pro vlastní obraz či osobní koncepci, i pro vztah k vnější skutečnosti, vůči druhým lidem, pro zachycování vnitřních i vnějších poselství, informací a komunikací. Je to mocná páka pro zpracování asociací a pro vytvoření mentálních map zpracovávajících nejen procesy účinnosti, divergence a tvořivosti, ale také přebohaté a mnohorozměrné vztahy vůči druhým, vůči předmětům, věcem a vnějšímu světu. V takových pochodech se člověk soustřeďuje a obklopuje přítomností, promítá se do budoucnosti a minimalizuje význam minulosti. Takové psychické chování vytváří nové a odlišné systémy představování sebe sama, druhých lidí i skutečnosti, systémové procesy obohacování a vyzařování vlastních individuálních představ, osobních obrazů a díky projekčním mechanismům také skutečností vně sebe sama. Jak realita, tak vnímání vlastní změny

je tedy nejen výsledkem logiky jedince, nýbrž hlavně stavu jeho vjemů. Realita, kterou vnímáme, ve skutečnosti realitou není, nýbrž pouze jejím zobrazením, tak jako mapa nějaké oblasti není touto oblastí. Zobrazení se uskutečňuje prostřednictvím smyslů a ty nejsou kódovány podle živočišných druhů, nýbrž podle jedinců. Proto se vjemy liší člověk od člověka, i když jsou vystaveny účinkům činnosti, úzu, práce, vývoje a prostředí. Tento jev a jeho variabilní projevy způsobují, že člověk vnímá odlišně nejen od jiných živočišných druhů, ale také ve srovnání s jinými jedinci svého vlastního druhu. Proto mentální mapa, kterou si každý vytvoří ve vztahu ke světu, není zjevně víc než určitou zprávou o něm nebo lépe řečeno zobrazením reality. Vědomí člověka reaguje na vnímání reality, nikoli na realitu samotnou a tento vjemový jev vede člověka k pochopení, že jeho projevy nebo jeho problémy nejsou v realitě, nýbrž v zobrazení, které člověk o skutečnosti má. Vnímání té které reality jedincem závisí ovšem na podmínkách vznikajících postupně během celé existence jedince v závislosti na rozvoji jeho spíš fylogenetického než genotypického potenciálu, třebaže představa o skutečnosti závisí na výsledcích rozvoje fenogenotypie podmíněné naším rodinným, společenským, kulturním, civilizačním prostředím, životními prožitky a zkušenosti, které nejsou vždy pozitivní, nýbrž nezřídka jsou výrazně negativní. Proto představa o světě není stejná ani ve dvou případech a to konkrétně znamená, že jednou ze základních charakteristik vnímání, mysli a samotného vědomí je subjektivita, třebaže jedna představa popíše svět pravdivěji či autentičtěji než druhá, tak jako mapa jednoho území může být přesnější než druhá, a proto nám pomůže lépe a účinněji dospět do cíle lepší či horší cestou, jednou s radostí, jindy s povinností, námahou, nelibostí nebo utrpením. Každý jedinec však má schopnost se učit, rozvíjet své cíle a dosahovat jich a realizovat se podle toho, jak se tyto cíle hodí do jeho individuální přirozenosti (s. 53-54).

1.2 Vstupy

Z výše nastíněných důvodů je nutné zastavit se nejdříve u vstupů. Percepční aparáty neboli smysly vystupují jako automaty. Člověk si jejich fungování není vědom. *„Všechny psychosomatické jevy spojené s vnímáním nejsou uvědomění přístupné“* (Vančát, 2009, s. 46). Dokladem tohoto tvrzení může být pouze fakt, že *„existence percepčních iluzí ukazuje, že to, co čijeme (sense) ve svých smyslových orgánech,*

není nutně tím, co vnímáme (ve svých myslích, vědomí; orig. Mind)" (Sternberg, 2002, s. 135). V souvislosti s tím Dieter Prokop kritizuje systémové teoretiky, zvláště pak Niklase Luhmanna. Podle něho Luhmann tvrdí, že: *„neexistuje žádná upřednostněná skutečnost",* nýbrž pouze konstruovaná skutečnost. Tím je myšleno, že člověk si vytvořil realitu světa až svým vnímáním, vykonstruoval si z existující nabídky *„svou vlastní realitu"* (Prokop, 2005, s. 351). Luhmann předestírá, že: *„kognitivní systémy nejsou schopné rozlišovat mezi podmínkami existence reálných objektů a podmínkami jejich poznání, protože nemají na poznání nezávislý přístup k takovým reálným objektům"* (Luhmann, 1999, s. 17). Z perspektiv evoluční psychologie se dá doložit, že *„naše znalosti nejsou schopné nijak ovlivnit, jakým způsobem bude vizuální systém vstupů posílat data do mozku"* (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 355).

Přes výše uvedená tvrzení jsou výsledky percepce nazývány počitky. Ty se shlukují ve vjemy. *„Počitky vznikají tím, že se v buňkách receptorů (smyslových buňkách) přemění podnět na nervový vzruch. Následující šíření k odpovídajícím centrům v mozku se pak děje elektrochemickou cestou. Podnět rozlišujeme podle: kvality, intenzity, trvání"* (Fürst, 1997, s. 15). „Fürst definuje počitek jako psychologickou konstantu, která se nedá dále dělit:" Je vyvolána vnitřními nebo vnějšími podněty. Počitek nemůžeme zažívat v čisté a izolované podobě, nýbrž jen v kombinaci s jinými počitky. Smyslové orgány a mozek tvoří řídicí systém, který analyzuje a dále předává data přicházející z vnějšího světa. Ale pouze část těchto dat je předávána dále: dochází k selekci, vylučuje se nepotřebné, analyzují se a navzájem srovnávají informace, aby zajistily rychlejší reakci. Tento postup, se vytvořil teprve během vývoje dané osoby. U malého dítěte jsou počitky izolované a nemají ještě žádný vzájemný vztah. Postupné učení, začínající již s narozením, je charakterizováno vytvářením mozkových funkcí, které v mozku zaznamenávají smyslové dojmy vnějšího světa jako základní vzory. Další komponenty vnímání představuje zkušenost; malé dítě ve svém prostředí „zakouší" věci neustálým ocumláváním, ohmatáváním a dotýkáním. Začíná definovat jisté předměty denního života a zjišťovat jejich neproměnnost (konstantnost) věcí) Učení je důležitým faktorem pro vnímání. Každý akt vnímání spočívá na všech relevantních, současných i minulých informacích přístupných organismu (1997, s. 19). Zmíněná stálost vnímání zde vystupuje jako referent. *„Stálost vnímání je potom neustálým srovnáváním mezi tím, co vidíme a tím, co jsme již viděli dříve"* (Aumont, 2010, s. 73). Ke kategorii stálosti se posléze vyjádřím

v kontextu tzv. ověřování a srovnávání. Nyní chci pozornost, která je také termínem vnímání, přesunout k vizuálnímu vnímání.

Slučování vizuálního vnímání obecně s vnímáním jako takovým je dnes běžnou praxí, neboť je tato oblast výzkumu nejprobádanější. V případě této práce nejde jen o vizuální vnímání jako takové, avšak pomocí modelu vizuálního vnímání chci představit relaci toho, že vizuální vnímání je zastřešující metoda pro pochopení celého vnímání. Touto metodikou se možná odkryjí skryté tendence vizuálního nazírání světa, které je implementováno do seriózních výzkumů v oblasti vnímání a objevuje se rovněž v dalších oblastech.

Vnímání slouží jako základní předpoklad pro přežití jedince. Pomocí tohoto mechanismu jedinec dokáže flexibilně reagovat na měnící se prostředí. „Dá se říci, že se jedná o určitou interaktivní adaptaci:“ Procesy vnímání umožňují organismu účinné přizpůsobení se prostředí. Zrakové vnímání je přitom podstatnou složkou naší orientace. Je to aktivní proces. Obraz, který si vytváříme o svém prostředí, není sítí světelných ploch různé jasnosti, barev a orientace, nýbrž vnímáme tvary. Proces zrakového vnímání není jen aktivní, ale i selektivní. Nepostihujeme každý bod zorného pole, nýbrž se pokoušíme krátkými, po sobě následujícími pohledy pojmout to podstatné - strukturu obrazu. Jen to, co zasáhne žlutou skvrnu, můžeme vidět ostře. Periferie zorného pole zůstává nezřetelná. Několika pohyby očí (asi 4 za vteřinu), se snažíme zachytit naše prostředí. Tyto pohyby očí se dějí přerušovaně a jsou cílené. Kam se budeme dívat, je předem určeno. Obsah každého jednotlivého pohledu je tedy současně vždy odpovědí na otázku, nač se budeme dívat, když se nějaká část periferně viděné scény přenese na žlutou skvrnu (Fürst, 1997, s. 23).

Selekce neboli „rámování“ a fixace pomocí očních pohybů nám odkrývá složitost těchto mechanismů, které často přehlížíme a bereme je jako samozřejmost. I když si to tak neuvědomujeme: *„naše oči se nejen téměř bez ustání pohybují, ale činí tak i naše hlava a celé tělo: sítnice je tedy vůči snímanému prostředí v neustálém pohybu. Pohyby sítnice jsou pro vnímání naprosto nezbytné“* (Aumont, 2010, s. 26). „Neustálá bdělost, těkání je charakteristická pro oboustranný proces vnímání:“ Vizuální podněty se většinou mění v čase nebo přicházejí postupně. Lidské oči jsou v neustálém pohybu, takže mozek dostává stále nové informace. Ani samostatné vnímání není okamžitý proces; některá stádia percepce jsou rychlá, jiná mnohem pomalejší, takže zpracování informace probíhá vždy v určitém čase (s. 25). Podle

Gibsona (1966) je vnímání přímá aktivita. Úlohou zrakového ústrojí není dekódovat vstupy ani konstruovat vjemy, nýbrž dobývat informace. Toto „chytání“ a „sbírání či lze také říci snímání“ bude hlavním tématem jiné kapitoly, věnované sbírání, sběratelství a lovu.

1.3 Kontext

Proces zpracování vizuálního podnětu probíhá určitou formou. „Jedná se o převod na určitou kódovanou podobu, která se k nám dostává prostřednictvím světla, pronikajícího do oka:“ Kódovanými informacemi rozumíme přirozené pravidla proměny, řídící nervovou činnost podle informace obsažené ve světelných paprscích. Kódování vizuální informace ukazuje na schopnost zachytit a interpretovat pravidelně se opakující světelné jevy zachycené naším zrakovým ústrojím. Tyto jevy jsou základními vlastnostmi světla: vlnová délka, intenzita a šíření do prostoru a čase (Aumont, 2010, s. 16). „Tyto jednotlivé fyzikální procesy a materiální zákony však vystupují do konkrétních měřítek objektů a jejich vlastností:“ Systém vidění je svou konstrukcí vybaven nástroji schopnými rozpoznat viditelný okraj a jeho směr, světelnou škvíru, linku, úhel či úseč. Tyto vjemy představují jakoby základní jednotky našeho vnímání předmětů a prostoru. Náš systém vidění je vybaven pro rozlišování nikoli pouze jasu, jako spíše změn v jasu; psychologická světlost je téměř plně určována vztahem ke svému okolí a zejména závisí na pozadí (2010, s. 23).

Kontextovost a vztah k ostatním prvkům se ve výzkumech gestaltu probíral v principech blízkosti, podobnosti, uzavírání. *„Měli bychom si uvědomit, že se jednotlivé prvky vnímání – světlost, okraje, barvy – nikdy neobjevují izolovaně, analyticky, nýbrž vždy simultánně a že vnímání jednoho prvku určuje vnímání prvků ostatních“* (s. 24). Tak jako se podněty nevyskytují samostatně, tak i vnímání není „čistý proces“. Je závislé mimo jiné na paměti a dochází při něm k fázi srovnávání, která umožňuje kategorizaci a adekvátní zpracování tedy reakci. „Architektura těchto procesů je charakteristická svou konstrukcí:“ Teorie poznání předpokládá prakticky ve všech současných variantách jistý konstruktivismus: každé vnímání, každý soud, každé poznání je konstrukce, v obecném smyslu budovaná na základě srovnávání hypotéz (jež jsou buď založeny na duševních schématech, nebo

vrozeny, nebo pocházejí ze zkušenosti) s poznatky poskytovanými smyslovými orgány (s. 83).

Podle Aumonta (2010) schémata vnímání v podstatě organizují skutečnost v konfrontaci s předešlými zkušenostmi uchovanými v paměti. Nejen, že ji organizují, ale zároveň jí přisuzují symbolický obsah. Symbolický obsah je odkazem na sociální prostředí, které obýváme. Sociální provázanost a její motivaci formuluje ve své práci Vančát (2009). Symbolické pozadí, závislé na jazykových a komunikačních prostředcích a tedy na konsenzu ověřovaného kulturou společenstva s jeho podmínkami, označuje jako problémy v analýze symbolického „zobsažnění". „Podle něho většinou spočívají v tom, *že*:" při své permanentní identifikaci vnímaného si žádné zobsažnění nejsme schopni uvědomit jako porovnávání dvou škál, ale máme pocit škály jediné, té, na kterou jsme zaměřeni. Znaková referenční škála, zde konkrétně na úrovni sociální struktury, bez níž bychom nic „nespatřili", protože by nebylo na psychosomatické úrovni k čemu přirovnávat, je nám z našeho pohledu, kdy se s ní ztotožňujeme, neuvědomělá, skrytá. Toto vztahování, jímž přiřazujeme objekty, diferencované znakovým systémem na úrovni sociální struktury svým psychosomatickým strukturním kvalitám, se zapojuje vždy, když si uvědomujeme, že vizuálně vnímáme, nebo když si uvědomujeme, co vnímáme – teprve ono uvědomění dává našemu vizuálnímu vnímání obsah a přiřazuje hodnoty (s. 25).

V poli zájmu se tak ocitá fenomén přiřazování na základě podobnosti. „Interagované vjemy jsou pro budoucí vnímání uchopovány jako vzory, modely:" Na základě mimetického rozpoznávání vlastních modelů je možné pak porovnávat celá „hnízda" takových mimetických situací, která k sobě patří v objektové či prostorové jednotě. Jak opět vyplívá z klinických zkušeností tato schopnost shromažďovat do vzájemných souvislostí různé prostorové náhledy na objekt či na prostor je podmíněna tím, že takovéto náhledy byly v předchozí interakci vytvořeny (Sacks, 1997, s. 94). Vančát zdůrazňuje, že vnímání je individuální. „Z hlediska sběru zkušeností a prožité interakce během ontologického vývoje jedinec tyto vjemy nabývá samostatně:" Výsledek mimetického zpracování obrazivosti je zásadně závislý na dosud vytvořených vizuálních modelech, které nebyly získány jinak než předchozí interakcí, jež byla dále zpracována podle potřeb dalšího sebezachování psychosomatického individua. Mimetičnost či nemimetičnost zkoumané vizuální interakce či zkoumané

obrazivé představy je tak jedinečná, závislá na osobní zkušenosti (Vančát, 2009, s. 64).

Merleau–Ponty (1962) tato tvrzení doplňuje předložením modelu interakce individua se světem, které je tvořené motorickými výtěžky motorických významů, kde je tělo myslí, stejně jako je mysl ohniskem procesů poznání a vnímání. Celou interakci tělo – mysl může v přístupu k vnímání zastoupit jednotný tvar. „Sofia takový sjednocený tvar vysvětluje:“ Nejenže tělo již není spojovacím článkem mezi myslí a světem, ale samo je myslí, která na svět reaguje. […] Tělo již není citlivým receptorem zpráv určených ke zpracování myslí, ale je to tělo – mysl, jež vnímá zprávy ze světa, zatímco a protože na něj reaguje. Vnímání tak neexistuje bez jednání ve světě a svět neexistuje bez těla – mysli, která na něj reaguje. Stejně jako u subatomové fyziky si pozorovatel již nemůže myslet, že neovlivňuje pozorovaný objekt a přijatou informaci. Proto již není možné uvažovat o vnímání a o vztahu člověka se světem pouze lineárním způsobem, ale spíše optikou neustálé interakce a odezvy (Sofia, 2010, s. 54). *„Z tohoto hlediska již nemá smyslu hovořit o tělu a mysli, neboť tělo – mysl je komplexní systém, který se vynořuje z interakce svých součástí“* (Damasio, 2000, s. 210).

1.4 Ověřování

Rozhodující roli v těchto výše uvedených procesech hraje mechanismus ověřování. Aumont (2010) se vyjadřuje k ověřování paralelním či spíše příbuzným tématem, které nazývá rozpoznávání. Pro příklad uvádí rozpoznávání na uměleckém obraze, konkrétně na obraze s motivem krajiny. Tento princip se dá uplatnit na vnímání obecně, proto ho zde také uvádím. Dle mého názoru je více než inspirativní a může působit optimisticky. K rozpoznávání se dále vrátím v rámci části věnované zrcadlení.

„Rozpoznávat neznamená konstatovat bod po bodu jistou podobnost, ale naopak nalézat neměnné rysy, které bývají strukturovány do výrazných forem […] Rozpoznávat viditelný svět na obrazu může být nejen užitečné, ale přináší to i radost. Jedním z podstatných důvodů pro rozvoj více méně naturalistického napodobujícího umění je nepochybně psychologické uspokojení vyvolané schopností „nacházet“ v obrazu vizuální zkušenost v podobě, která je repetivní, zhuštěná a současně zvládnutelná. Z tohoto pohledu není rozpoznávání jednosměrný proces. Zobrazovací

umění napodobuje přírodu a toto napodobení nám přináší radost; současně ale téměř dialekticky působí na „ přírodu“ nebo přinejmenším na způsob, jímž ji pozorujeme. Je známo, že pocit z vnímané krajiny už nikdy nebyl stejný, když se začaly dělat krajinomalby“ (Aumont, 2010, s. 75). Bergson (2003), který analyzuje vnímání jako pohyb, k této myšlence přináší zajímavý - motorický aspekt, když uvádí: *„rozpoznat obyčejný předmět znamená především umět ho použít“* (s. 69).

Funkci ověřování plní právě naše kultura. Nejen zákony, mravy, tabu a zvyky tvoří kulturní konsensus, který je základem pro komunikaci a orientaci jedinců ve skupině. Hlavně však tvoří určitý typ interakčního zázemí pro celkové vnímání jedince. „Analýzou příkladu skvrn na cihlové zdi, které v člověku mohou vyvolávat určité významy, protože jsou právě kulturně podmíněné a verifikovatelné, odkryl Vančát pojem „vizuálněobrazný“ znak:“

Na iluzi vyvolané prostřednictvím vizuálněobrazného znaku, oproti iluzi nazřené na staré zdi, je podstatné, že to není pouze jediná osamělá iluze izolovaného psychosomatického individua, s uvedeným akutním nebezpečím její morbidity, ale že je to iluze již někým dalším prožitá, a tudíž ověřená, sdílená, společná. Právě tímto aktem ověření obsahu vlastní obrazivosti vůči někomu druhému se pro psychosomatické individuum z objektu neovladatelně vyvolávajícího iluze stává vizuálněobrazné označení. Jestliže projekci své vlastní obraznosti do takto vyvolané iluze mohu ověřit, stává se z ní velmi podstatný komunitní prvek, nástroj koordinace obsahu obraznosti. Tato potence vizuálněobrazných znaků je jedním z podstatných kvalitativních rysů vytvářejících sociální úroveň struktury vizuálního vnímání a zobsažení takto vnímaného je zásadním kvalitativním skokem, který mnohem hlouběji i přesněji než kooperace prostřednictvím pouze přirozeného jazyka koordinuje jednání členů society. […] Můžeme sledovat celé dějiny zápasu o moc ověřovat takovouto osobní obrazivost psychosomatického individua – zpočátku pod kontrolou náboženství, s výhradním monopolem k ověřování takovýchto objektů a se striktními zákazy nedovolené obrazivosti, s teprve postupným uvolňováním obrazivosti ve vztahu k profánnímu světu (s koncem středověkého malířství) až k současným snahám skrze tvorbu reklam kontrolovat obrazivost vyvolávanou médii. V nekonfesní demokratické společnosti se staly institucemi sociálně garantujícími liberální ověřování objektů vyvolávající obrazivost galerie a muzea. S tím, jak je možné ověřovat svoji obrazivost svobodně jinými prostředky, zejména mediálními,

váha galerií a muzeí se v tomto poměru snižuje (Vančát, 2009, s. 70-71). „Jako podmínku, ještě před tím, než je znak identifikován je potřeba „klasifikovat“ jeho vlastnosti:“ Znak totiž musí ještě předtím, než je identifikován psychosomatickým individuem jako ikonický s odkazem na nějakou jeho dosavadní zkušenost, splňovat také toto druhé kritérium a tím je jeho zařazení do pozice znaku, které pro individuum znamená způsob přijímání specifického očekávání či respektu vůči takto nastolenému znaku. Ten byl zprvu zakotven nábožensky, posléze sociálně až se nakonec vyjeví, že znaky jsou principiálně vytvářeny v pluralitní svobodné vzájemné dohodě individua s ostatními individui a ověřovány v jednání v rámci různých skupin (např. ve škole, ve sportovním klubu apod.) (s. 69).

„Podíl komunikace je při ověřování naprosto zásadní:“ Interpersonální komunikace s dalšími individui je v rovině vizuálního vnímání také oním neuvědomělým činitelem ověřování vlastní obrazivosti. To se děje nejčastěji popisem společně sdílených situací, které jsou pro účastníky komunikace zároveň paralelně situacemi vizuálními, leckdy provázeným také výkladem a kritikou vizuálněobrazných vyjádření, která jsou sdílená (např. televizní pořady, filmy, reklamy, móda, ve speciálních případech i vizuální a výtvarné umění, kde také proces vzájemného ověřování svých obrazivých představ probíhá na stejném principu). V introspekci, se však z důvodu soustředění na vnímané neregistruje zásadní význam této komunikace na vznik a ověřování hodnot vjemů a obrazivosti každého ze všech v komunitě zapojených členů – hodnoty vnímaného nejsou chápány v souvislosti s povahou náhledu individua (neboť ten je v introspekci transparentní) a vyjevují se jako hodnoty vnímaných objektů (2009, s. 75-76).

Vnímání jedince se tak může zásadně lišit od vnímání vyvolaného skutečným působením podnětů, které přicházejí ze smyslových orgánů (Ramachandran & Blakeslee, 1999). „Nezbytnost obrazivosti při vnímání je nutným předpokladem pro zmíněné ověřování:“ Samotné nazírání bez obrazivosti, skrze kterou jsou výsledky vnímání relačně organizovány, by bylo k ničemu. Nejen, že by se výsledek vnímání neměl jak projevit, ale nebylo by jej také možné s ničím porovnat. Ve vztahu k lidskému vnímání zastává totiž obrazivost jak funkci jeho komplexního, strukturně modifikovaného záznamu, tak také funkci referentu, k němuž aktuálně vnímané vztahujeme. Přestože takto pojímaná obrazivost obsahuje u každého psychosomatického individua vlastní, jedinečnou strukturu, je i v této

nepřevoditelnosti na jinou obrazivost přesto něčím zcela jiným než pouhou subjektivitou (Vančát, 2009, s. 59).

V rámci těchto nevědomých automatických přiřazení dochází k iluzivnímu „zvědomění“ si svého pohledu vyvěrajícího z optiky výchozího stanoviště. „Všechny vizuálněobrazné konfigurace, které individuum vnímá či si představuje, procházejí skrze takto strukturovanou obrazivost individua a jsou na ni svou existencí závislé, i když jejich uvědomění si ze své introspektivní pozice někdy představuje, jako by tyto všechny obrazy byly kvalitou vnějších míst vůči pozorujícímu, z nichž byly „odraženy“ (s. 58). Není zde proto v centru pozornosti pouze „otisk“ nebo proces „vtiskávání“ vjemu, ale právě tabula rasa, která se ale zviditelňuje jako cokoli jiného než ryzí a nepopsaná. Vnímající tělo se stává vlastním tvůrcem svých vjemů, není jen odrazem vnějších podnětů a přestává být poddajnou hmotou, do které se vpisují vnější podněty. Účastní se na utváření svých vjemů (Dvořák, 2009). Tuto účast či aktivitu lze popsat jako interaktivitu. Nejlépe je patrná právě na příkladu lidské komunikace. Náš zájem je však přenést ji na mechanismy vizuálního vnímání, které komunikaci zastřešují, a jak bylo výše uvedeno, umožňují. Vnímání není založeno na jazyku, ale na obrazové představivosti. Jazyk je v tomto případě jen prostředek sloužící k uchopování obrazu.

Je důležité uvést, že interakce se odehrává na všech strukturních úrovních. Tyto úrovně se nyní pokusím rozebrat. „Ilustrací může být model sociální interakce nastíněný v blízkosti interpersonální komunikace:“

Vizuálněobrazné vnímání je v tomto pojetí popisováno a chápáno jako víceúrovňová interakční struktura. […] Pro nás jako sociální bytosti je v podstatě nemožné dosáhnout tzv. čistého, oproštěného vizuálního nazírání ve smyslu reflexivního modelu, protože vždy pojímáme tuto interakci zároveň skrze sociální strukturní obsah (Vančát, 2009, s. 23). Každý vizuální vjem, uvědomělý či neuvědomělý, probíhá simultánně vedle ostatních uvedených strukturních úrovní (fyzikální, biologické, či sociální) také v této psychosomatické úrovni struktury vizuálního vnímání, přijímán v zájmu konkrétního individua, je od něj neoddělitelný a v tomto smyslu jedinečný. Tato jeho jedinečnost je základem jeho autenticity. […] Uznání této autenticity individuální psychosomatické existence v jejích interakčních potencích s sebou přináší srozumitelnější vymezení toho, co je vlastně obsahem vizuálního

vnímání na strukturní úrovni psychosomatického individua i vymezení toho, kde a jak se tento obsah tvoří (s. 47).

1.5 Očekávání

Jednou z nevědomých a přeneseně vědomých kategorií při interakčních procesech může být očekávání. Autenticita je ověřována a potvrzována právě díky výsledkům očekávání s jejím naplněním nebo nenaplněním, protože *„jevy zevního světa jen tak prostě nevnímáme – vnímáme je úměrně svému očekávání a dalším kognitivním procesům, jejichž prostřednictvím vstupujeme se zevním světem do interakcí“* (Sternberg, 2002, s. 164). Gombrich (1977) definuje přímo samotné vnímání jako modifikaci očekáváného. Podle něj se tak jedná o aktivní proces podmíněný naším očekáváním a přizpůsobený situacím (s. 202). „Podle toho je zrakové vnímání:“ zkušenostní proces, předpokládající systém očekávání, na jehož základě jsou vytvářeny a poté ověřovány či vyvraceny hypotézy. Také systém očekávání je důkladně informován naší předběžnou znalostí světa a obrazů: při poznávání obrazů je vždy nějakým způsobem předjímáme, zkoušíme prosadit ve vnímání předem utvářené představy (Aumont, 2010, s. 76).

Očekávání nám tak ulehčuje Gibsonovu přímou percepci. Určitá institucionalizace v případě Helmholtzovi teorie konstruktivistického (pojmového) přístupu přepracované do teorie „shora dolů“(Sternberg, 2002, s. 162), nám může posloužit jako ukázka této hypotézy. „Vančát na ni reaguje:“ Obrazivá představa, uplatněná v mimetické akci, je teda strukturní systém o několika úrovních, struktura jejích vizuálních kvalit je formována fylogenetickou a ontogenetickou posloupností vývoje vizuálních schopností, v nichž si zároveň v jedné obrazivé představě pamatujeme např. tvar okna, barvu parapetu pod ním, pohyb stromů za oknem, rozmístění těchto objektů vůči sobě navzájem a vzhledem k dalším objektům v pokoji, aniž bychom u všech představovaných předmětů vždy zaznamenávali všechny vztahy a z nich vyplívající vlastnosti představovaných elementů (např. povrch, barvu, přesný tvar či rozmístění (Vančát, 2009, s. 64).

Odhlédnu-li od očekávání jako instituce, která člověku zjednodušuje jeho počínání a filtruje a omezuje jedincův energetický výdej potřebný k neutuchajícímu

zpracovávání a vyhodnocování jednotlivých podnětů, informací a situací, pak můžeme očekávání zasadit do zcela odlišného kontextu. Očekávání v sobě totiž implicitně zahrnuje jistou platformu pro „přehlednost“. Pomocí očekávání, pokud se jej podaří naplnit, je možno dosáhnout určitého sebevědomí, které může pro individuum znamenat identifikující řád. Adekvátní naplnění jeho představ je možnou reflexí, potvrzením, že jednal, očekával a tedy představoval nebo vizualizoval správně.

1.6 Zrcadlení

Přemýšleli jste někdy o tom, jaké by to bylo podívat se do zrcadla a nic nevidět? Obraz v něm byste nerozpoznali? Možná tomu nebudete nyní věřit, ale tato situace se stala každému. Ne, že by to vypadalo s někým opravdu zle, že by se ani nedovedl na sebe podívat nebo se snad poznat, ale v ontologii jedince, v jeho dětství, k tomu docházelo do určitého věku a určitého momentu. Otázkou zůstává, zda se dovede rozpomenout na to tzv. naše první setkání s „námi“. Představovat si, kam by směřoval náš vývoj, kdyby k tomuto setkání nedošlo je velmi fascinující, pro mnoho z nás může být tato představa až děsivá. Rozpoznávání a ověřování je totiž v úzkém svazku s vědomím. Hranice mezi těmito dvěma pojmy je však doposud nevyjasněná. Chci proto tuto problematiku manifestovat na následujícím příkladu zrcadlení. Nejprve však musím ale uvést lehkou odbočku k souvisejícímu termínu, kterým je vědomí.

Zmíněné vědomí je vztahováno k orientované pozornosti, dalšímu z termínů kognitivní psychologie. Podle ní zahrnuje jak pocit, že si něco uvědomujeme, tak obsah toho, co si uvědomujeme a dokonce část tohoto obsahu může existovat pod prahem pozornosti. Sternberg (2002) tvrdí, že psychologové proto směšovali pozornost s vědomím. Nyní však výzkumy dokazují, že se část činného zpracovávání smyslových, zapamatovávaných i kognitivních informací děje bez vědomé pozornosti. „S definováním vědomí lze totiž vést polemiku:“ Že jistá vědomá pozornost kromě toho, že přispívá k celkové hodnotě pozornosti, slouží v kauzalitě poznávacích funkcí třem účelům: a) sleduje naše interakce se zevním prostředím, udržuje povědomí o tom, jak se nám daří přizpůsobovat se situaci, v níž jsme; b) propojuje naši minulost (vzpomínky) s naší přítomností (počitky), čímž dává zkušenostem pocit souvislosti, jenž by mohl být základem pocitu osobní identity; c) řídí a kontroluje a plánuje naše budoucí akce založené na informacích plynoucích jednak ze sledování přiměřenosti

našeho přizpůsobení, jinak z vazeb mezi vzpomínkami na minulost a současnými počitky (s. 91).

Jak bylo uvedeno na začátku, je vůbec možné uvědomovat si procesy? Vnímání si přeci neuvědomujeme. Jediným naším pomocníkem může být jisté zrcadlení - reflexe, která může být ale procesuální interakcí. Teoreticky nemusí docházet k vyhodnocování v nějakém centru, ale dochází určitě k paměťovému ověřování. S touto logikou můžeme namítnout, že nelze lokalizovat centrum, ze kterého by se toto vědomí čerpalo. Proto neexistuje „já" jako nějaká uzavřená část. Rozhodující je děj nebo-li interakce a aktualizující se paměť. Výzkumy paměti jsou známé tím, že ukazují, že opakováním událostí si dovedeme vytvořit prakticky nový paměťový záznam.

National Geographic uvedl v roce 2011 seriál s názvem *Test your brain* (Prověřte svůj mozek). Třídílný edukativní dokument cílený na prověření lidských „samozřejmých" nástrojů mysli shrnuje zábavnou formou problematiku vnímání a myšlení. Jednotlivé díly se orientují na lidskou pozornost, audiovizuální očekávání, podmíněnost a lidskou paměť. Právě v posledním díle bylo ukázáno, jak člověk dovede sám sebe přesvědčit, častokrát v rámci společenské dikce a ovlivnění, úplně jiný paměťový záznam, než sám prožil. Je tedy velmi nebezpečné přemýšlet o těchto věcech v intencích zákonitostí.

Tato práce se nesnaží člověku brát pocit jistoty, kdy se mu snaží „odebrat" jeho „já". Rád bych pouze podotknul, že se přikláním k teorii interakce a revidování „subjektivního", které bylo výše doloženo spíše jako autentický styl, než objektivní a subjektivní danost individua. Vnímání je podle mého názoru v tomto pojetí často uváděno jako určité „zaměřování" a zpracovávání podnětů. Metody ověřování v rámci naší paměti ale kolidují s naší reflexí, tedy jistým nahlížením na „sebe" sama.

Toto ověřování vlastní individuality se projevuje jako zmiňované zrcadlení. Podporu těchto myšlenek je možné nalézt v Ecem zpracované práci Jacquese Lacana. *„Lacanovy úvahy o vývojovém období zrcadla nás přivádějí na myšlenku, že vnímání (nebo alespoň vnímání vlastního těla jako neroztříštěné jednoty) a zkušenost se zrcadlením jsou paralelní"* (Eco, 2002, s. 14). Rozpracovávat zde Lacanovi verze stadia zrcadla není předmětem této práce, proto se zde jen letmo o tomto směru, který zastupuje, zmíním. Myslím si, že je důležité na něj alespoň

upozornit. Na subjekt podle Lacana působí svět symbolů, který ho chápe jako síť signifikantů, jež získávají smysl pouze ve vzájemných vztazích. Nicméně vztah subjektu k symbolickému světu není přímý, protože symbolickému subjektu vždy uniká už při svém zrodu. Tento vztah se uskutečňuje až prostřednictvím imaginárních útvarů: - *„figur imaginárního jiného ve vztazích erotické agrese, v nichž se realizují", to znamená objektů touhy subjektu; - identifikací, a to „od zrcadlového prvotního obrazu (Urbild) až po otcovskou identifikaci s ideálním já"* (Lacan, 1973).

„Podle Aumonta tedy pojem imaginárna v lacanovské teorii odkazuje za prvé:" ke vztahu subjektu k identifikacím, jež ho formují, za druhé ke vztahu subjektu ke skutečnému světu, jenž je iluzorní". Lacan vždy zdůrazňoval, že slovo „imaginárno" je pro něj spojeno s výrazem „obraz" (image): imaginární útvary jsou pro subjekt obrazy, nejen ve smyslu prostředníků či zástupců, ale také v tom smyslu, kdy se případně vtělují do materiálních obrazů. První kanonický imaginární útvar, který se formuje ve stadiu zrcadla, kdy si dítě poprvé vytváří obraz vlastního těla, tak přímo vychází z produkce afektivního, zrcadlového obrazu. Avšak obrazy, s nimiž se subjekt setkává později, dialekticky živí jeho imaginárno: subjekt si díky nim vytváří identifikační kartotéku a kartotéku předmětů, ale na druhé straně si je dokáže vštěpit pouze na základě již provedených identifikací (Aumont, 2010, s. 112). Jsou známy výzkumy, které dokazují schopnost identifikovat sám sebe, a to nejen u člověka, ale i u zvířat. Jedná se o tzv. *Self-recognition tests* nebo *mirror test* (zrcadlový test sebeuvědomování). Delfíni dovedou sami sebe rozeznat již v šesti měsících svého života. Lidské individuum se dovede identifikovat přibližně v osmnácti měsících. Sebereflexe a zrcadlové testy však narážejí na mnoho úskalí. Metodika a výsledky nemusejí být tak jednoznačné jak se stereotypně očekává.

S výzkumy zrcadlových testů začal v 70. letech psycholog profesor Gallup na State University of New York - Albany. Proto se také všeobecně nazývá Gallupův zrcadlový test (seberozpoznávací test). „Marcinková (2008) jej v následujících řádcích popisuje:" Tento seberozpoznávací test u zvířat, při kterém jsou používána zrcadla a studie zveřejněné v roce 1970 v časopise „Science" ukázaly, že šimpanzi mají rozvinutou schopnost seberozpoznání. Tento test je známý jako první úspěšný pokus k ověření schopnosti seberozpoznání u zvířat. Gallup při něm uspal šimpanze a pak udělal značky na jejich obličeje. Když se šimpanzi probudili, byli postaveni před zrcadlo a dotýkali se odpovídajících označených oblastí na své vlastní tváři. Většina

testů na seberozpoznání jsou variacemi na Gallupův test a jsou používány dodnes k hodnocení seberozpoznávání u různých druhů. Je také nazývaný „značkovým“ testem. Kritiku těchto rozšířených testů však nabízí Heyesová (2004), která apeluje na prověření definování slova „seberozpoznávání“, které nemusí souviset s vědomím sama sebe jako niterného vědomého stavu, ale může souviset spíše s vědomím hranic svého těla. „Podle ní by experimenty se zrcadlem mohly tuto hypotézu nanejvýše prokázat:“ Avšak říci, že nějaká bytost má ‘pojem sebe’ anebo že si je ‘vědoma sama sebe’, znamená přisoudit jí mnohem více než jen tuto znalost. Každé zvíře, pokud se může pohybovat prostorem s překážkami, aniž by do nich naráželo, musí totiž vědět o hranicích svého těla. Podle Gallupa jedinec, který si je vědom sebe sama anebo má pojem sebe, ví nejen o svém těle, nýbrž i o své mysli; může uvažovat o svých vlastních mentálních stavech a porovnávat je ve své představivosti s mentálními stavy jiných (Heyes, 1994). Přesto je ustálenou tradicí tyto testy používat u výzkumů vývojových stádií u člověka.

Lidská fascinace svým odrazem – obrazem, je troufnu si metaforicky říci, průsečíkem všech lidsky napřimovaných paprsků k odrazové ploše. Absorbuje všechny zmíněné procesy: očekávání, srovnávání, pozorování, ověřování. Reflexivní styl vnímání je paměťovou extrapolací, která, jak říká Lacan (1973), postuluje objekt jako „zdání“. „Výstižně lze takový myšlenkový obrat ilustrovat následovně:“ Zrcadlový obraz je prvním modelem a základem budoucí pozice dítěte ve vztahu k obrazům, jazykům a jiným objektům. Podle Lacana je tento obraz „lživý“ – „une fiction“, protože znehybňuje obraz něčeho, co neexistuje, jako zejména koordinace a kontinuita pudových hnutí dítěte, které jsou ve skutečnosti v neustálém pohybu. Zrcadlový obraz je pro dítě simulakrem kontinuální identity, kde simulakrum je kopií něčeho, co neexistuje a nikdy neexistovalo. „Referentem“ zrcadlového obrazu je pouze fantazie. Kromě toho tento obraz rozštěpuje dítě na obraz „mě“, který je kontinuální a ustálený, versus dívající se „Já“, které je vždy v pohybu, vždy diskoordinované pudy, touhami, chtěními, potřebami a představami. Naše první zjištění toho, že jsme rozštěpení, nastává při pokusech podívat se na sebe v zrcadle tak, aniž bychom se přistihli, že se díváme. Jde o nemožný pokus sloučit subjekt v identitě sledovaného a dívajícího se, subjektu a objektu (de Monchy, 2000, s. 20).

Pomineme-li role z tohoto vyplývající, kterými se budu detailněji zabývat v následujících kapitolách o vzorech a příkladech, zrcadlo působí jako jevový práh,

který vykresluje hranice imaginárního a symbolického. *„Dítě se mezi šestým a osmnáctým měsícem konfrontuje se svým obrazem v zrcadle. Zprvu ztotožňuje obraz se skutečností, posléze si uvědomuje, že jde o obraz, a konečně pochopí, že obraz je jeho obrazem“* (Eco, 2002, s. 15).

Odraz, nebo můžeme říci jedincův obraz v zrcadle, pro člověka vyjadřuje výchozí bod. Je to jeho vizuální „domov“. Rozpoznání se a ztotožnění se s tímto obrazem je indikátorem individuálního sebevědomí. Příkladem je známá analogie s rolí Narcissiuse (Narcise). Jeho zalíbení se může přesouvat k patologicky nepřetržitému obsesivnímu kontrolování svého vzhledu. V dnešní vizuálně orientované době toto chování má jisté opodstatnění.

Přestože je se zrcadlením a vnímáním svého odrazu možných vysvětlujících rovin jistě bezpočet, chtěl bych poukázat ještě na jednu rovinu. Je jím právě představa záznamu spojeného s pohybem. Zrcadlo v člověku vyvolalo zjištění, že je také objekt v určitém prostoru. Tímto zjištěním navíc došlo k redefinování ostatních objektů „vůči člověku“. V této zvyklosti mohu uvést Aumontův příklad, který říká, že představa prostoru je zásadně spojena s tělem a jeho přemisťováním (Aumont, 2010, s. 30).

Jak jsem výše naznačil myšlenku Lacana a později doplnil; i když je zrcadlo tvořeno výkladní skříní, odrazovými vlastnostmi skla nebo hladinou (hmotou) vody, vždy pro nás bude představovat pomyslnou „jistotu“ se všemi svými omezeními a podmínkami umožňující tuto „pohledovou“ katarzi. Předpokládám, že zkušenost se zrcadly mají v dnešním informačním světě všechny kultury. V hierarchiích některých společností však zastávají přeexponovanou „užitkovost“. Tato rovina spojující analogii odrazu s obrazem je základní premisou této práce. Podrobně ji dále upřesníme. Aumont v této souvislosti potvrzuje, že není obrazu bez jeho vnímání. *„Vnímání obrazů pokud jsme schopni oddělit je od jejich interpretace, je v podstatě proces vlastní celému lidskému rodu, avšak v některých společnostech byl více kultivován“* (s. 66).

1.7 Analogie

Jako poslední podstatnou částí kterou bych při definování vnímání nerad opomněl je vnímání ve vztahu k analogii. Vztah mezi smyslovým „snímáním“ a vnímáním můžeme vidět jako analogii dobových technologií. Stejně tak tomu nasvědčují odkazy

do minulosti, kdy jsou lidské smyslové mechanismy přirovnávány k různým optickým aparátům, od čoček přes camery obscury. V této tradici je nutno připomenout, že vztah technologií a pohledu na vnímání je potřebnou dialektikou, která by mohla být podrobena zkoumání metodického charakteru.

„První z uváděných analogií vnímání zmiňuje Fürst:“ Dlouhou dobu se předpokládalo, že oko funguje podobně jako fotografický aparát, tzn., že obraz vznikající na sítnici je veden nervovými vlákny do zrakového centra v mozku a tam zobrazen Zkoumání nervových drah, po nichž se šíří elektrické impulzy do mozku, ukázalo, že oko se podobá spíše computeru na zpracování dat než fotografickému aparátu (Fürst, 1997, s. 23). Jako další analogii vnímání můžu prezentovat určitý druh introspekce - vnitřní pohled. „Adekvátnost tohoto přístupu ozřejmuje Vančát:“ Introspektivní pohled, jenž takto mimoděčně pomíjí relační principy v procesu vnímání a referenční označení svého vnímání uplatňuje pouze mimovědomě, je nejpřirozenějším postojem k vlastnímu vnímání nejen u běžných respondentů, ale je východiskem pro analýzu vizuálního vnímání a označování také ve většině odborných přístupů k povaze vizuálního vnímání (Vančát, 2009, s. 2). Takto fenomenologicky laděný postoj však naráží na problematickou metodiku při výzkumu vnímání, proto Vančát na tuto podmínku upozorňuje a navrhuje způsob její správné interpretace. *„Problém výše uvedeného postoje fenomenologie je v tom, že se k této smyslové interakci staví introspektivně jako k již rozvinutému vnímání, jehož jsme v době reflexe nositeli, nikoli jako k procesu jeho geneze“* (s. 26).

Na konec tohoto vyčerpávajícího exkurzu po způsobech pojímání vnímání bych rád uvedl Flusserovu citaci, která podle mého názoru velmi dobře shrnuje výše nastíněné. „Tato citace se tak stane malou rekapitulací této části:“

K rozštěpu živého světa na objekt a subjekt došlo patrně před dvěma miliony let někde ve východní Africe. Před asi 40000 lety, snad v nějaké jeskyni v jihovýchodní Evropě, ustoupil subjekt ve své subjektivitě dále, aby přehlédl proti němu stojící objektivní okolí. S takovým odstupem však už není okolí uchopitelné rukou, není manifestní, neboť ruka už k němu nedosáhne. Už je jen viditelné, už se jen jeví. Z objektivního okolí se stalo okolí zdánlivé, „fenomenální“, a z těchto pochybností si vytvořil názory, obrazy. Tyto obrazy mají sloužit jednání jako vzory. Ačkoli totiž ukazují jen povrchy předmětů, dovolují přesto vidět dříve netušené souvislosti mezi těmito předměty. Obrazy ukazují nikoli věci, nýbrž stavy věcí. A to dovoluje ruce

sahat do okolí dále a hlouběji než dříve. Výrobci obrazů přitom však stojí v cestě dvě překážky. Za prvé je každý názor subjektivní, je pohledem, z nějakého stanoviště. Za druhé je každý názor letmý, neboť stanoviště neustále kolísá. Mají-li se tudíž obrazy stát vzory pro jednání, je třeba je učinit dostupnými jiným, intersubjektivizovat je, a je třeba je uchovávat, skladovat. Je nutné je „publikovat“ (Flusser, 2001, s. 17).

Touto kapitolou jsem se snažil anticipovat principy odrážející se celý život v prožívání jedince ve společnosti. Sledování, očekávání, srovnávání, přiřazování vystupují jako hybné momenty lidské interakce při vizuálním vnímání a tvoří jeho vizuální zkušenost. Díky takto definovanému zázemí je možno praktičtěji „vystihnout“ následující kapitoly a doufám, že díky tomuto nástinu čtenář dovede lépe uchopit a zároveň si lépe představit problematiku lidské orientace a motivace v interakčním prostředí.

2. Obraz

2.1 Definování obrazu

Postavit se k definování obrazu vyžaduje sebevědomou odvahu či dokonce troufalou drzost. Tomuto vzpřímení předchází uklonění se před jeho horizontalitou. Následným postavením je vztyčena vertikální odpověď. Jak člověk roste, jeho horizontální vidění se mění. Gravitace se v průběhu života a hlavně na jeho sklonku hlásí zpět o své fatální slovo. Zplošťuje a nechává padat všechno vzpřímené, vztyčené, postavené. Také náš horizont vidění se navrací tam, odkud povstal. Spějeme zpět do horizontu, povrchu, roviny. Na vertikální úroveň se ale nemá nahlížet jako na hodnocení, protože její jedinou funkcí je protínat horizontální roviny. Definovat tedy horizontální rovinu, která v rovině obrazu odkazuje na to, co obraz je nebo není, je otázkou po zaujmutí stanoviště. Předmět zůstává stejný, mění se jeho metoda zkoumání.

Takovýmto příměrem lze povrchně vystihnout dosavadní bádání o obraze. Pokud se budeme ptát, co je to obraz, kam patří, čím je a co obsahuje, jaký je jeho rám, zda se jedná o povrch, hloubku či perspektivu, o pravdivost nebo umělost, jestli zrcadlí nebo je zrcadlen, nikdy nebudeme mít dost. Pokaždé dostaneme uspokojivou odpověď, která ale bohužel „nic“ neříká, bude totiž jen alternativou, dalším úhlem nebo spíše posunutým stanovištěm. „Historický přehled takového definování obrazu přináší Sofia:“ Na začátku 20. Století je možné určit přesný okamžik, kdy musela věda přiznat, že je nemožné entity jako prostor a čas považovat a priori za objektivní a neměnné. To vedlo k přesunu zájmu výzkumu z objektivně měřitelného vnějšího světa na statut pozorovatele, na svět uchopitelný pouze prostřednictvím komplexního vztahu, který nepřetržitě navazuje s pozorovatelem, jenž ho obývá. Došlo ke zdolání zdi objektivity, která oddělovala pozorovaný předmět od pozorovatele. Ještě větší otřes nastal, když pozorovaný předmět a pozorovatel splynuly (Sofia, 2010, s. 54). Příkladem nám může být problematika přepisu reality a vztahu obrazu a samotné popisnosti, kterou Eliade (2004) vysvětluje z pozice víceúčelovosti: *„Obrazy jsou svou strukturou mnohoúčelové. Jestliže duch používá obrazy k uchopení nejzazší reality věcí, je to právě proto, že tato realita se projevuje protikladným způsobem, a následkem toho by nebylo možné vyjádřit ji pojmy“* (s. 13).

Jak se tedy pohnout z tohoto nivelizujícího hlediska a co nám k tomu poslouží? Ostatně jako ve všech případech, kdy člověku nestačí jeho vlastní orgány, člověk zkusí použít nástroj tedy jeho vlastní extenzi. Změna orientace na vertikální rovinu je možná, pokud změníme optiku a zeptáme se na to, kam obraz směřuje. Flusser tuto rovinu poodkrývá na příkladu technických obrazů. *„Technické obrazy nic nepředstavují (ačkoli se zdá, že tak činí), nýbrž něco promítají. Proto se mají technické obrazy dešifrovat nikoli na základě označovaného, nýbrž označujícího („signifiant"). Nikoli na základě toho, co ukazují, nýbrž kam ukazují"* (Flusser, 2001, s. 48). Na rozdíl od tradičních obrazů, které vnímáme jako zrcadla, u nichž je správné ptát se na to, co znamenají, technické obrazy zachycují znaky bez významu a kódují je, aby jim daly význam. Ptáme se tedy na to, k čemu znamenají to, co ukazují. Co označují, je funkcí k čemu odkazují (2001).

Obraz v tomto pojetí budu definovat jako jednotku našeho vnímání. Její podstatou je přemýšlet o obrazu jako o dynamickém stavu. Tento stav popisuji jako vizuální zkušenost, která ale není jen vizuální, nýbrž jedná „plněsmyslově". Toto jednání zde hraje úlohu hybatele, napříč světu. V přeneseném významu můžeme říci, že obraz se „děje". „Gombrich tuto dějovost pojímá jako pravdivost:" Pravdivý je tedy obraz jako takový, jako svazek významů, nikoli jako jediný z jeho významů nebo jediná z jeho četných referenčních rovin. Překládat obraz do konkrétní terminologie, tím že ho zredukujeme na jedinou referenční rovinu, je horší než ho komolit, znamená to zničit ho, zrušit jako nástroj poznání (Gombrich, 1977). Takový typ definování zaměřený na jeho funkci, otevřenost jednotky, můžeme dále popsat. Proto Aumont stanovuje hypotézu, která tvrdí: *„základní funkcí obrazu je zajistit, upevnit, usnadnit a upřesnit náš vztah k vizuálnímu světu – jeho úkolem je tedy objevování vizuálního světa. Obraz nám má umožnit zlepšovat svět a lépe ho ovládnout"* (Aumont, 2010, s. 72).

Tato myšlenka je více než podnětná, posouvá totiž obraz do lidské orgánové dispozice využívající ho jako instrument. Vztáhneme-li právě ono směřování k uchopení obrazu jako nástroje, odhalí se nám jeho další funkce. V kontextu, a pro potřeby této práce, chci využít definování obrazu jako způsobu či potenciálu, který v průběhu textu dále rozvinu. Z těchto důvodů bych se rád nyní zastavil u etymologie a definování zmíněného „způsobu".

2.2 Obraz - možnost

Flusser analyzuje portugalský pojem *poder* – moci: *„Potencionalita je skutečnost vznikající anebo, technicky řečeno, potencionalita spojena s nutností dává skutečnost“* (Flusser, 2005, s. 95). Něco má větší nebo menší moc, má blíže či dále ke skutečnosti. Totální, dokonalá moc je skutečnost. Skutečnost je vrcholem moci, jest to, co se vzmohlo, co bylo mocno uskutečnění (2005).

Moc obrazů je fenoménem par excellence. Ve vizuálních studiích ale i v společenské kritice působení masmédií a médií obecně je to téma číslo jedna. Lidského tvora od jeho počátků fascinuje vše, co „má“ moc. Flusser (2005), ale briskně toto slovo dále překládá do německého *können* (moci) a *mögen* (chtít), zabarvuje ho do kontextu moci, chtění a vůle. *Mögen* patří do téže skupiny jako *machen* (dělat), spolu s *möglich* (možný) a *macht* (moc) však znamená chtít, mít rád. Přesně do tohoto kontextu je prý třeba zasazovat Nietzschovu ontologii, jeho *Wille zur Macht* (vůli k moci), tento veškerý komplex myšlenek, který podnítil současnou filosofii. „Tato potencionalita typu *mögen* je zdrojem Freudova pojmu podvědomí, kde Libido touží po uskutečnění:“

Psychoanalýza není analýzou intelektuální skutečnosti, nýbrž intelektuální potence, tj. analýzou pojmu *mögen*. Podívejme se nyní na sloveso *können*. Jeho substantivum je *Kunst*, překládané jako umění. Skutečnost, která vychází z této potencionality, je dílo. Do tohoto kontextu je třeba umístit nietzschovskou větu: Umění je lepší než pravda. Touto myšlenkou se Nietzsche snaží porazit to, co nazývá platonismem, jejž ztotožňuje s pravdou. Pro Nietzscheho je pravda platonským tvrzením shody mezi světem jevů a světem idejí. Svět idejí je však pro Nietzscheho nic, Platon je tedy nihilista. Skutečnost naproti tomu povstává skrze umění. Tudíž: umění je lepší než pravda. O co však Nietzschovo myšlení skutečně usiluje, toť podle mého názoru nahrazení latinského pojmu potencionality, jenž je od středověku ovládá veškerou západní filosofii, německým *können* (s. 96-97).

Reagovat na potencionalitu lze ale ještě jinak. Platformou této reakce bude pojem možnost. Možnost obrazu je otázkou po podmínkách jeho tvorby a situování se do zmíněného horizontálního nazírání. Vzpouru tomuto horizontálnímu systému chci představit jako přesmyčku slov s vyústěním - možnost jako obraz, která tak má blíže k anticipovanému způsobu.

Těžiště této práce tedy tkví v definici: obraz jako možnost.

Vyjádření možnosti je, jak řekl Flusser (2005), omezené buď svou možností - uskutečněním, nebo nemožností – neumožněním. Tímto lze rovněž definovat tvorbu, a vlastně samotnou existenci obrazu. Bude však lepší tuto nutnou část raději přenechat povolanějším a soustředit se spíše na výzvy, které nám taková definice poskytuje. Obraz je totiž sama možnost. Vlastní obraz je uskutečněnou možností a zároveň implicitně ukazuje, prezentuje, že něco takového lze „vidět". To, že se objeví a je nahrazen novým, probouzí naši paměť. Možnost – obraz, se stává vzorem, příkladem, modelem. Člověku se tak otevírá jiné vnímání obrazu. Pokud bereme obraz z jeho vztahu k příležitosti, stav, děj, interakce, nástrojovým pohybem přetavuje způsob v potenciál.

Obraz jako vzor, variace, příklad, možnost, model, vše je vytvořeno naší reflexí.

Reflexe vyvolaná definováním obrazu jako možnosti, nás staví do několika pozic. Tento přístup může být aktivní nebo pasivní, za každou cenu ale musíme, protože „vidíme" nějakým způsobem jednat. Je třeba vydat se určitým směrem, cestou. Rozhodnutí k tomuto vydání však samo od sebe málokdy přirozeně padá – musíme se mu učit. Učit se musíme teď, protože už jsme na cestě, už kráčíme. Vypořádání se s možnostmi je dnešní největší dilema současného „netrpícího" člověka. Obrazů - možností totiž exponenciálně přibývá. Neměli bychom to ale brát jako problém, jak na to může být povrchně nahlíženo. Je důležité brát situaci zodpovědně, ale také jako zmiňovaný potenciál.

Obrazy slouží jako modely pro chování. Pojem svatého slova v tomto nastíněném světle lze připodobňovat právě jako model chování. *„Imago Dei (lat., česky obraz boží) je výraz přesvědčení v křesťanství i judaismu, že člověk je stvořen k tomu, aby byl božím obrazem a k boží podobě. Bůh stvořil člověka, aby byl jeho obrazem, stvořil ho, aby byl obrazem Božím, jako muže a ženu je stvořil"* Bible, Gn 1,27.
Zmíněné podtrhuje etymologie slova *Idea*. Řecké *idea* – pravzor, podoba, mínění je odvozeno od *idein* - spatřit, poznat, vidět, které má vazbu k - *eidos* (představa, myšlenka, nápad, záměr, projekt).

Na užitečnost obrazu je tedy potřeba nahlížet z hlediska nástroje pro adaptační a habituační mechanismy. Tímto se mění i podstata vidění. „Nejčastěji je tato změna nazírána skrz paradigma nových médií, proto ji zde též uvádím:"

Spojením obrazu s novými médii a digitální technologií se vytváří nový druh obrazu a zobrazení, který postupně transformuje podstatu „vidění' (vision), jež je chápaná jako kulturní. Vidění jako schopnost správně vidět a dekódovat sdělení nesené obrazem se v době digitální technologie mění, a je tedy možné hovořit v současné vizuální kultuře o novém způsobu vidění objektů nových médií (obrazů, textů apod.) (Kůst, 2003, s. 10). K tomuto novodobému pojetí je mou povinností zamyslet se nad určitou historií vnímání obrazů z hlediska jeho chápání jako jednotek – objektů. Chci ji tedy skromně shrnout v těchto jednotlivých akcentech. Frye (2003) se svou vizí kulturních textů pojímá strukturující prvky psaní a vnímání jako archetypy. Archetyp posléze definuje jako symbol, tedy „opakující se obraz, který slouží k sjednocení a integraci naší literární zkušenosti“ (Frye, 2003, s. 119). „Frye dále upozorňuje, že základní literární formou je mýtus, z které literatura vznikla a do níž se zpět navrací:“ Ve své práci dělí zobrazení na pět prvotních způsobů - mytický, romantický, vysoce mimetický, ironický (tematický - encyklopedický, epizodický a fikční - tragický a komický) aspekt. Dále dělí podle symbolických významů na pět fází a archetypální imaginaci člení na význam a vyprávění (Bílek, 2003, s. 61).

„Schopnosti obrazu analyzuje pak Eliade:“ Jen on sám může odhalit svou skutečnost a své funkce zároveň kosmologické, antropologické a psychologické. Překládat tyto obrazy do konkrétních termínů je nesmyslná operace; obrazy jistě zahrnují veškeré narážky na „konkrétno“, jak je osvětlil Freud, ale reálno, jež se pokoušejí označovat, se nedá podobnými odkazy na „konkrétno“ vyčerpat (Eliade, 2004, s. 13).

Lidé ale odpradávna převádějí svět na obrazy - objekty. Obraz má vlastnost jistého zdání, je přiřazován ve své přítomnosti. Technické obrazy, jak uvedl Flusser (2001), jsou vytvořeny složením, jsou současné. Tradiční obrazy mají určitý charakter orientovaný na minulost. Současný dnešní charakter obrazu je spíše podoben hře - flirtu. Tradiční minulý obraz byl podoben vztahu, manželství – byly u něho definovány role. Obraz je dnes změna, jako nový příklad, možnost. Minulý vyjadřoval určitý archetyp, tradici. Tyto tradičně vnímané obrazy měly význam, poselství a záměr. Dnešní jsou proti tomu projekcí - vnuknutím či zábleskem možného. Nejsou to nositelé „konkrétního“, ale spíše otevřením nového prostoru. Jako příměru bych použil slovo průhled, kde se oko stává jakýmsi tranzistorem. „Užitečnou metaforu přinesl Deborg (2007) se svou společností spektáklu:“

Obrazy, jež se odloučily od každého aspektu života, splývají ve společném toku, v němž jednota tohota života již nemůže být znovu ustavena. Skutečnost, chápaná

dílčím způsobem, se rozvíjí ve své vlastní obecné jednotě jakožto svébytný pseudosvět, jenž je výhradně předmětem nazírání. Specializovanost obrazů světa se v završené podobě znovunalézá ve světě osamoceného obrazu, ve kterém lhář obelhával sám sebe. Spektákl v obecném významu, jakožto konkrétní inverze života, je autonomním pohybem ne-živého (Deborg, 2007, s. 3).

V tomto kontextu je dobré zmínit i oblast „nového“. Nové je chápané z pozic obrazu současného a minulého naprosto diametrálně. „Nové“ skrze obraz (současnost) tvoří, avšak nové skrze příběh (minulost) netvoří. Obraz tak v minulosti netvořil, ale ukotvoval nebo lépe řečeno komentoval. Obraz - vzor vidíme, protože je utvořen. Obraz dojem nevidíme, protože se tvoří. Jakmile definujeme obraz jako jednotku možnosti – dovolí nám s ní dále pracovat. Uvědomíme si, že s takto pojímaným obrazem se tedy dá pohybovat a že sám je transformován změnou. Obraz převedený na objekt, lze číst tedy sbírat, pozorovat, třídit a lovit. Tuto analogii se pokusím uvést v kapitole o sběračství.
Jednou z dalších forem manipulace s obrazem je schopnost jej replikovat. Neobraz totiž replikovat nelze.
Zkušenost se zmnožováním těchto jednotek se stala okamžikovou, doslova „nanoskopickou“ každodenní praxí. Zásadní roli v tvorbě takového prostředí hrají technologie a média. Jejich miniaturizace, komprese, digitalizace a hlavně rychlost přenosu informací, možností obrazů determinuje naše virtuální - „hyperprostorové“ prostředí. V tomto prostředí dochází s psychosomatickými individui k nepřetržité interakci. „Příklady, vzory, možnosti jsou tak nejčastěji dokazovány na materiálním světě dnešního prožívání:“ Kultuře dvacátého století dominuje vizuální médium: fotografie, film, video a terestricky šířená televize. Kvalita a množství obrazů produkovaných těmito médií nás nutí brát v potaz specifickou roli, jíž vizuální obrazy a vizuální zkušenost hrají ve společnosti, a to nejen na úrovni jejich obsahů. Současný stav - odkazující k tradici kultury obrazu - tak může být označen termínem vizuální kultura (Kůst, 2003, s. 9).

Někteří badatelé studují takto pojímanou skutečnost z pozic imaginace. „Mezi nimi je i Eliade:“ Imaginace je z etymologického hlediska stejného rodu jako imago, „představa, imitace“ a imitor, „ imitovat, reprodukovat“ Tentokrát je etymologie ohlasem jak psychologických skutečností, tak duchovní pravdy. Imaginace imituje příkladné modely – obrazy, reprodukuje je, dává jim novou aktuálnost, donekonečna

je opakuje. Mít imaginaci znamená vidět svět v jeho celistvosti; neboť mocí a posláním obrazů je ukazovat vše, co se nadále vzpírá pojmu. Odtud si můžeme vysvětlit neštěstí a zkázu člověka, jemuž „chybí imaginace“: je odříznut od hluboké skutečnosti svého života a své vlastní duše (Eliade, 2004, s. 18).

Imaginaci můžeme též přirovnávat k určitému tvůrčímu kategorizování, vymezování a třídění. Obraz jako možnost v sobě má totiž zakomponovanou možnost k srovnávání, řazení, kritiku. Vystupuje jako řád určitého uspořádání, který lze podrobit našemu kritickému pohledu. *„Obraz, ostatně jako každá vizuální scéna, pozorovaná po jistou dobu – vidíme nejen v čase, ale také ho podrobujeme zkoumání, které nebývá nevinné, a že to, čemu říkáme vidění obrazu, je nakonec výsledkem integrace velkého souboru postupně probíhajících fixací“* (Aumont, 2010, s. 53). Podle Platóna obraz deformuje skutečnost. Zastal bych ale raději názor Sokratův a zmíněnou interakci popsal jako dialog. S obrazem vedeme dialog. Na úskalí takto vedené komunikace ale upozorňují Ševčík a Bauman: *„Čím však může být dialog pro člověka na sklonku doby moderní, ve světě masmédií, ve světě, kde se dennodenně stírá a zastírá rozdíl mezi iluzí a realitou, kde se předvádí způsoby koexistence pravdy a lži?“* (Ševčík, 2007, s. 53). A ještě více, čím může být dialog v době, kdy se role obracejí, kdy to, co se zrodilo jako reprezentace skutečnosti, se stalo jejím standardem a mírou. Ale málokterá skutečnost dokáže těmto standardům dostát – tím hůře pro ni. Skutečnost (ať už to slovo v nových podmínkách znamená cokoliv) se odsouvá do pozadí, skrývá se ve stínu představ o sobě samé, ztrácí osobité rysy a utápí se ve vlastní reprezentaci. Zápas skutečnosti s mistrovstvím televizní inscenace má jen málo naděje na úspěch. Dnes se sama skutečnost jeví jako to, co se den co den line z televizní obrazovky (Bauman, 2002, s. 45-46).

Tímto se dostávám k problematice prezentace a reprezentace. *„Na počátku třetího tisíciletí, v nastupující informační společnosti se skutečnost a reprezentace skutečnosti, pravda a iluze a neméně i postmoderní vzorce chování staly problémem“* (Ševčík, 2007, s. 54). Prezentace neboli představovat, předvádět stojí tedy v přímé opozici proti reprezentaci, kterou definuji jako zastupování – interpretování. Tuto rovinu reprezentace vyjadřuje citace Greenblatta: *„Žádná reprezentace není pouze odrazem či produktem společenských vztahů, ale je společenským vztahem sama o sobě. To znamená, že reprezentace nejsou jen*

produkty, ale též producenty schopnými podstatně změnit i samotné síly, které je přivedly na svět“ (Greenblatt, 2004, s. 17).

„Snad nejdůležitější je vědomě přijmout důsledky skutečnosti, že reprezentace nejsou nevinné, nejsou pasivním odrazem, co nejvěrněji napodobujícím označovanou skutečnost, již by tedy měly bezpečně zprostředkovávat. Právě naopak: jsou interpretacemi, a nemohou jimi nebýt“ (Bartlová, 2012, s. 74). Jak jsem již uvedl v předcházejícím textu, dnešní styl vnímání v souvislosti s definováním obrazu jako možnosti odkazuje spíše na to tuto první variantu. Dokazuje to mimo jiné populární paradigma simulaker. *„Simulakrum je uměle vytvořený předmět, jehož cílem je být při určitém způsobu použití považován za jiný předmět – aniž se mu musí podobat absolutně“* (Aumont, 2010, s. 95). Obrazy jako možnosti jsou složené, prezentující se. „Jsou zprostředkované, viděné, reprodukovatelné:“ Na jedné straně simulakrum musí působit jako znak, jako přítomné jsoucno, které zastupuje nějaké jiné nepřítomné jsoucno. Na druhé straně simulacím ve skutečnosti nic nezastupuje, staví se mezi nás a svět a tváří se, že svět zastupuje, a přitom nám nabízí jakousi halucinaci, kterou nejsme schopni odlišit od světa a kterou považujeme za (část), svět samotný (Michalovič & Zuska, 2009, s. 285). Podle Rampleye se *„obraz stal měřítkem reality, přestává být odrazem reality a začal žít vlastním životem, stojíc nad realitou“* (Rampley, 2007, s. 35).

„Celou situaci popisuje sám tvůrce tohoto termínu takto:“ Se simulací to jde tak daleko, že se stává protikladem reprezentace. Pozdější se odvíjí z principu, že znak a skutečnost jsou rovnocenné (i když je tato rovnocennost utopická, jde o základní axiom). A obráceně pak simulace vychází z utopie principu rovnocennosti, z radikální negace znaku jako hodnoty, ze znaku jakožto návratu a rozsudku smrti nad každým odkazováním. Jelikož se reprezentace pokouší absorbovat simulaci tím, že ji interpretuje jako falešnou interpretaci, obaluje pak simulace celou budovu reprezentace jako vlastní simulakrum. Následnost fází obrazu by měla vypadat takto:

-Obraz je reflexí bazální skutečnosti

-Maskuje a zvrací tuto bazální skutečnost

-Maskuje nepřítomnost bazální reality

-Není nositelem žádného vztahu k nijaké skutečnosti, je čistě svým vlastním obrazem.

V prvním případě je obraz dobrým zdáním - reprezentace je z řádu posvátného. V případě druhém je zdáním zlým - řádu zla. V třetím si na to, že je zdáním, pouze hraje – je řádu kouzel. Ve čtvrtém případě už vůbec nepatří do řádu zdání, ale do řádu simulace (Baudrillard, 1996).

Takto je dnes popisován náš svět. Třídou simulací, kterou prakticky nelze uchopovat. Respektive nelze ji rozumět. Východiskem z této kauzality ale může být náš postoj, naše interakce. Jak zmínil Flusser (2001), tvůrci obrazů jsou dnes v pozici stiskávačů tlačítek automatických aparátů, které skládají tyto obrazy. Můžeme tedy oprostit náš pohled od deskripce jednotlivých obsahů těchto obrazů, a soustředit se na novodobé skládání a tvorbu dalšího možného.
Člověk tak může pojímat svou vizuální zkušenost, kterou Vančát nazývá obrazivost. *„Obrazivost jako specifická reference dosavadních vizuálních interakcí psychosomatického individua se vytváří v průběhu existence individua jeho životní drahou, nezastupitelnou cestou časem a prostorem a je na něj geneticky vázána“* (Vančát, 2009, s. 72). Obraz je proto konkrétní jako příklad, ale je otevřený. „Zmíněná otevřenost má určité podmínky, které uvádí Gombrich:“ Styly, stejně jako jazyk, se liší sledem artikulace a počtem otázek, které umělci dovolí položit; a informace, která se k nám dostává z vizuálního světa, je tak složitá, že ji žádný obraz nikdy neobsáhne celou. Není to dáno subjektivitou vidění, ale jeho bohatstvím. […] Pro nás je podstatné, že věrný portrét je stejně jako užitečná mapa konečným výsledkem, který vznikl za dlouhé cesty schématu a opravování. Není věrným záznamem vizuální zkušenosti, ale věrnou konstrukcí modelu relací. Ani subjektivita vidění, ani panující konvence by nás neměly svést k tomu, abychom popírali, že takový model lze zkonstruovat do kterékoli požadovaného stupně přesnosti. Rozhodující je zde jasně slovo „požadovaný“. Formu znázorňování nelze oddělit od jeho účelu a od požadavků společnosti, v níž se daná vizuální řeč uplatňuje (Gombrich, 1977, s. 103).

3. Imitace - nápodoba a učení jako adaptační nástroj pro vznik kultury a kulturní přenos

3.1 Imitace, mimesis, kopie

Imitaci lze řadit do různorodých (všemožných) kontextů, proto je nutné ji nejprve etymologicky upřesnit a následně obratně zasadit do vhodného, potřebného, kontextu.

S imitací je spojován pojem *mimese* – podobnost. Termín *mimesis* je znám především jako předmět filosoficko-estetického diskursu. Většina těchto textů je orientována právě na definování a výklad pojmu *mimese* a zasazení do kontextu té které frakce filosofického či estetického spektra. *„Na rozdíl od descartovské a následně modernistické představy o nepřekročitelné rozdílnosti mezi myslí a hmotou počítalo antické i středověké myšlení s možností, že mezi oběma existuje prostředkující vztah. Jako nástroj této mediace rozpoznalo právě napodobení, mimesi“* (Bartlová, 2012, s. 77).

Převažujícími pozdějšími přístupy této oblasti je vyjádření se k tomuto pojmu z pohledu fenomenologie a hermeneutiky. Mezi hlavní představitele těchto jednotlivých výzkumů patří např. Paul Ricoeur, či Hans-Georg Gadamer, často se vychází právě z Aristotelova pojmu mimesis jako poznání (Zuska, 2002). Pro srovnání a inspiraci touto filosoficko-estetickou rovinou nám může posloužit právě Zuskova kniha *Mimésis-fikce-distance*. Vymezováním termínu mimesis z filosofické perspektivy se zde ale nechci zabývat, je předmětem mnoha polemik a odváděla by od vytyčeného směru. Samostatný pojem by vydal na mnohosvazkové dílo.

Vodítko k uchopení mimesis jako interakčního adaptačního mechanismu, nám zprostředkuje Vančát (2009). „Opodstatnění srovnávacího mechanismu na základě mimesis- (podobnosti) jako nástroje pro naši percepci je myšlenka, kterou bych rád rozvedl:“ Existence a uplatnění mimesis s jednoznačným závěrem o její přítomnosti či nepřítomnosti má tedy v tomto pojetí zároveň pragmatický důvod a existenci podmiňující účinek, mimesis je takto zaměřena k možnostem neprodlené reakce na základě co nejrychlejšího a nejkomplexnějšího prozkoumání dané situace. Kdyby nárůst takto komplikované a strukturně stále složitější vizuální recepce důsledků

interakce individua s okolím měl i stejně komplikovanou analýzu, byl by takovému organismu jeho komplexní informační kanál spíše překážkou akutního jednání a takový organismus by byl z další existence vyloučen přírodním výběrem (Vančát, 2009, s. 62). Z těchto důvodů se chci vydat právě nastíněným směrem, v kterém pojem zahrnuje praktičtější konotace, které zastává zmíněná imitace. Pokusím se zde představit imitaci ve vztahu k předchozí analýze obrazu jako možnosti, vzoru a příkladu. Chci se primárně zaměřit na takto „vizuálně" orientované napodobování. Nicméně je třeba poznamenat, že některé formy imitace, jako je např. vokální imitace, nemusí zahrnovat vizuální modality (Dautenhahn & Nehaniv, 2002). Zdůvodnění volby kapitoly by mělo vyplynout v průběhu následujících kapitol.

Již etymologické zařazení pojmu imitace odkazuje na jeho úzkou propojenost s příbuzným pojmem kopie. Zastavím se tedy u etymologií těchto dvou slov. *Imitace*: z latinského *imitacion*, (emulace, akt kopírování), příbuzné *imitationen*, *imitatio* (kopírování), dále imitace – *imitari* (kopírovat, vylíčit, napodobit). Souhrnně tedy akt kopírování, napodobovat, následovat učitele, kopírovat, nebo vytvořit kopii. Objekt se váže k *imāgō* -*image* – obrazu (imitate, cit. 2012).

Kopie vystupuje spíše jako upřesnění či doplnění slova *imitace*. *„Latinské „copia" znamená „hojnost" a „kopírování" tedy „rozhojňovat"* (Flusser, 2001, str. 92). Akademický slovník definuje kopii jako: *„podle nějakého vzoru, nebo zároveň s ním mechanicky a hromadně vyrobený další exemplář (přesný opis), nebo napodobenina - opak originálu"* (Kraus, 2008, str. 441). Fenoménu kopírování se budu věnovat z hlediska sociální interakce v navazujících kapitolách. V rámci průběhu této části textu také podrobně upřesním pojem imitace. Liší se v rozdílném výkladu imitace u člověka a napodobování u zvířat.

3.2 Napodobování jako proces učení a jeho dělení

Napodobování souhrnně označuji jako proces, při kterém napodobitel (zvíře, člověk, stroj) dovede imitovat (napodobovat, kopírovat - přesně nebo obecně) určitou věc (druhého jedince, člověka, vzor, obraz, situaci, proces) z nějakého důvodu.

Prakticky tyto důvody pojmenovávám jako nabývání zkušeností. Motivace k nim se různí. Rozprostírají se v horizontu počínajícím nezbytností sběru nutných znalostí k přežití, až po určitou lenost, nebo jen tvůrčí rezignaci extrapolovanou do rovin trávení volného času, sledováním - napodobováním druhých v televizi, nebo v jiných kulturních institucích odehrávajících se v rovině relaxace, zábavy, či útěku před povinnostmi. Veskrze ale nápodoba vede k nabytí těchto zkušeností nepřímou metodou, formou.

V oblasti psychologie, pedagogiky a etologie je nazýváme učením. Výzkumy z etologie mimo jiné dokládají: *„Mnoho živočichů dovede sbírat zkušenosti nepřímo tím, že napodobuje chování druhého jedince. Tomuto typu učení se také říká učení pozorováním. Zvíře může odpozorované jednání, třeba i některé pohyby a mimiku, provést zcela spontánně, bez předchozího vyzkoušení“* (Veselovský, 2005, s. 170). Etologická a psychologická literatura uvádí celou řadu definic napodobování, se zaměřením na to, co může reprezentovat imitace a jiné formy sociálního učení (Zentall, 2001).

Názory na imitaci s vazbou na učení a jejich dělení nejsou jednotné. Některé hlasy volají po potřebě rozlišit imitaci od sociálního učení. *„Imitace je učení se nějakému chování prostřednictvím pozorování ostatních, kdežto sociální učení je učení se o prostředí prostřednictvím pozorování ostatních“* (Heyes, 1993). Blackmorová (2001) je zastáncem toho, že sociální učení není pravou imitací a není správně chápanou verzí pro replikaci memů, kterou má být imitace. *„Důvodem je, že při ostatních formách sociálního učení se neuplatňuje opravdová dědičnost replikátorů – příslušná chování se ve skutečnosti nekopírují“* (s. 74). Dle Barretta (2007) se antropologové a etologové snaží zahrnout širší kontext, který však může opomíjet sociální komponentu. Vyučování řadí nad imitaci a považují ho za důležitější mechanismus přenosu mezi lidmi. Odůvodnění pro tento názor opírají o inkulturaci, kdy během dětství a dospívání člověk získává celý komplex hodnot, mravů a vzorců chování. Tento argument o relativní důležitosti vyučování namísto nápodoby je ale do značné míry nevýznamný. Definování vyučování je totiž možno označit jako řízenou nápodobu („Dělej to jako já“) (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 451).

Jinak zaměřené studie fixují svou pozornost na diferenciaci mezi napodobováním u zvířat a u člověka. *„Na rozdíl od většiny zvířat jsou děti schopné ve svém počínání napodobovat činnosti odpozorované ze svého prostředí a jsou nepřekonatelné*

*v odhodlání tak činit“ (*Mitchel & Mooreová, 1999, s. 413). Zvířata přímo neimitují, naproti tomu lidé jsou vrcholní imitační generalisté. Generalizovaná lidská imitace znamená, že lidé mohou vynalézat prakticky neomezenou škálu způsobů nových chování a navzájem je mezi sebou kopírovat (Meltzoff, 1988). Kořeny těchto mechanismů jsou zřetelné již od útlého dětství, je nutné si uvědomit, že je to dáno také jejich metodologií. „Metodologickou problematiku a její rizika odkrývají právě evoluční psychologové:“ Lidské sociální schopnosti (a mnohé z jevů, jako je jazyk, kultura a politika) závisejí na kognitivních mechanismech, které se zdají víceméně výlučné pro náš druh, alespoň co se týče míry, do jaké se vyvinuly. Pochopit, jak tyto mechanismy fungují a jakou roli hrají při rozhodování, představuje zcela jasně důležitý projekt pro evoluční psychologii. Bohužel prakticky všechny doposud provedené studie sociálního poznávání se zaměřovaly na nehumánní primáty (viz např. Tomasello a Call (1997) –*Primate Social Cognition-Oxford University Press*) nebo na vývojové otázky týkající se velmi malých dětí (typicky věková skupina 3-5letých; Astington (1993) -*The child's discovery of the mind*-Cambridge University Press; Mitchell (1997) –*Introduction to Theory of Mind*-London: Arnold). Z posledně jmenovaného přístupu byl odvozen hlavní klinicky zaměřený zájem o jedince, kteří tyto mechanismy postrádají (především lidé s autismem; Happé (1994) *Autism: an Introduction to Psychological Theory*. London: University College, London Press (Baron-Cohen, 1995)) O tom, jak tyto mechanismy fungují u normálních dospělých, nevíme téměř nic (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 383).

Z takových důvodů je proto nezbytné zachovávat si určitý zdraví odstup od jednotlivých poznatků a být opatrný a metodicky racionální v interpretaci jakýchkoliv výzkumů. „Souhrnně lze ale diferenciaci mezi člověkem a zvířetem v případě imitace popsat způsobem:“ Schopnost imitovat se snoubí s touhou dítěte být poučováno a se sklonem dospělých k poučování, a to vše se podílí na procesu vzdělávání, který je typický pro všechny kultury. Vzdělávací proces je umožněn dlouhým obdobím závislosti, typickým pro vývoj člověka, a je využíván k maximalizaci vývojových cílů. V období závislosti dítě získá nejen formální výchovu v intencích hodnot a obyčejů své kultury, ale je také konfrontováno s nejrůznějšími sociálními rolemi, které má obsadit a zvládnout. Různorodost těchto rolí a jejich komplikované vzájemné vztahy i v těch nejjednodušších kulturách dalece převyšují všechny pozorované projevy sociální organizace u zvířat (Mitchel & Mooreová, 1999, s. 416). Další podobnosti

mezi zvířaty, lidmi a mezi imitací a nápodobou se pokusím analyzovat v subkapitole o zrcadlových neuronech.

3.3 Imitace jako orgánová substituce

Je otázkou jestli se kopírovat jednoznačně vyplácí. I když tato otázka spadá spíše do oblasti ekonomiky a statistiky, je nutnost se k ní nějakým způsobem postavit. Z ekonomického hlediska se napodobení jednoduše vyplácí, pokud člověk nemá dost času, prostředků či chuti k vymýšlení, tvorbě vlastního řešení, vyrábění a inovaci. Je jedno, zda se jedná o výrobek k prodeji, kopírování vzhledu nebo zinscenování nějaké kulturní akce. Je jednodušší nejprve obhlédnout obzor a potřebné řešení, nebo řekněme vzor objevit a okopírovat. Dochází tak k určitému zvýhodnění či urychlení procesu, při kterém směřujeme k určitému cíli. Na druhou stranu, pokud je nějakým způsobem tvůrčí princip adorován nebo dokonce glorifikován, jako v případě inovace a navazující vědecké prestiže, umělecké kreativity; sociální status tvůrce či konkurenceschopnost a zvýšení obratu z pozice výrobce, poté může být imitace až sekundárním procesem, kdy se naše jednání, či vyrobený artefakt stává určitým vzorem – produktem, který lze napodobovat, kopírovat – reprodukovat.

Analogii vzoru jako instituce lze sledovat v práci Gehlena jako zástupce filosofické antropologie. „Instituce jsou určující pro vnitřní konstituci jednotlivce tím, že:“ odlehčují jeho potřebu namáhavě rozvažovat případ od případu, jak se má náležitě chovat, neboť samy představují už předem vypracovaná a rozhodnutá řešení a nadto odměňují náležité chování prestižními či ekonomickými výhodami nebo oním zadostiučiněním, které spočívá ve vědomí, že jsme si počítali správně – přinejmenším na ně nereagují negativně (Gehlen, 1972, s. 108). Orgánová substituce a orgánové umocnění a vývoj umocňovací techniky: *„…jeden z nejpodstatnějších výsledků celých kulturních dějin můžeme spatřovat ve stále vzrůstající substituci organických prostředků prostředky anorganickými“* (s. 32). „Principy takto pojímané funkce nápodoby, dokonale vystihuje posledním poetickým zamyšlením opět Gehlen:“ Člověk se snaží objektivizovat sám sebe: ve vnějším světě nachází modely a obrazy své vlastní záhadné bytosti a se stejnou schopností „sebeodcizení“ přenáší na vnější svět svou činnost a vyžaduje na něm, aby ji od něho přejal a v ní pokračoval. Odtud to

pozoruhodné okouzlení automatismem, pravidelným otáčivým pohybem, zprvu pozorovaným hlavně na obloze, monotonií opakovaných návratů – probouzí v něm rezonanci až do jeho vlastního tepu (1972, s. 48). Z této optiky lze uvažovat o vrozenosti, či predispozici k nápodobě, neboť z evolučního hlediska by měla být určitým principem pro učení, a toto učení by tedy mělo zvýhodňovat jedince v jeho boji s prostředím. Umožňovalo by mu to progresivní adaptační schopnost, která by urychlovala zdlouhavý proces genetické evoluce. Také přirozený výběr a vnitrodruhová selekce, jak zmiňuje Vančát (2009), je podmiňována vznikem takového chování. Poodkrytí tohoto nastoleného biologického a kulturního paradigmatu v případě imitace je ústřední otázkou v navazující subkapitole o zrcadlových neuronech, která bude následovat. Důležité je si uvědomit, že neimitujeme pouze, když nám o něco jde, když je to pro nás výhodné, tedy vědomě, ale že tento proces je tzv. automatický. Ve zmíněné subkapitole jej proto dále rozvedu.

3.4 Teorie mysli, teoretická teorie mysli a rozpoznávání obličejů

3.4.1 Teorie mysli a teoretická teorie mysli

Nyní bych chtěl pozornost obrátit k hledání spojitosti, kterou lze nalézt v napodobování (imitaci) s teorií mysli a teoretickou teorií mysli.

Blackmorová (2001) uvádí potřebu teorie mysli jako jeden ze základních předpokladů pro vznik imitace. Teorie mysli očekává určitou mozkovou modularitu, kde jednotlivé specializované moduly plní jednotlivé funkce. Termín *modularita mysli* uvedl lingvista a filozof Fodor, který ve své knize *The Modularity of Mind* (1983) prezentoval myšlenku, že perceptivní procesy (zrakové, sluchové vnímání, porozumění a produkce řeči) mohou být organizovány ve vrozených (striktně daných a geneticky určených) funkčních modulech či „systémech vstupů“ (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007). Jakýkoli z těchto modulů plní funkci zcela autonomně na ostatních. Využívá vlastní jednoúčelové procesy a reaguje na specifické vstupy z prostředí. V případě takzvané „doménové specificity“ vyplývá, že *„se mohou vyskytovat koncepty pro učení jazyka, rozpoznávání obličejů nebo vnímání prostoru, které nelze použít při placení složenky nebo rozhodování, kterým autobusem jet někam“*

(Fodor, 2000). Oproti tomu: *„zastánci tzv. teoretické teorie mysli („theory" theory of mind) se domnívají, že děti se rodí s mechanismy na vytváření teorií, které jim umožňují vysvětlovat svět na základě pozorovaných událostí"* (Gopnik, Meltzoff, & Kuhl, 2000, s. 27).„Diferenci mezi teoretickou teorií mysli a teorií mysli shrnuje Dunbar:" Na rozdíl od modulárního pohledu na teorii mysli, podle kterého se schopnosti dětí rozšiřují „pasivně" následkem zrání specifických modulů, předpokládá teoretická teorie, že děti hrají aktivní roli ve vlastním vývoji, protože si vytvářejí hypotézy, hledají vysvětlení a zvažují poznatky, které s myslí souvisejí. Teoretická teorie se také od modularity liší tím, že nepředpokládá žádnou informační zapouzdřenost, teorie z jedné domény mohou ovlivňovat teorie v jiných doménách a znalosti uložené v modulech mohou být ovlivněny tím, co jedinec ví. To znamená, že znalosti mohou být modernizovány a revidovány podle nových informací, což je u kognitivního modulu nemožné. Děti začínají s počáteční „výchozí" teorií mysli, protože bez ní není možné si vytvořit logický pohled na svět. Vědci například neobjevují, jak svět funguje, shromažďováním velkého množství hrubých, nestrukturovaných dat, ze kterých by pak vytvořili teorii. Nová data jsou vždy interpretována a vybírána ve světle existující teorie, která pak může být modernizována a revidována. U lidských mláďat se zdá, že počáteční teorie o člověku má podobu primitivního porozumění spojitosti mezi vlastní myslí dítěte a myslí druhých, jak prozrazuje jejich schopnost nápodoby (Dunbar, 1995). Tvorbu těchto dat nám může ozřejmit navazující výzkum zrcadlových neuronů. Než se k němu dostaneme, je třeba se ještě letmo dotknout jedné skupiny výzkumů orientujících se na tzv. rozpoznávání obličejů, jež jsou indikátorem lidské schopnosti imitovat. Jsou také jednou z nejčastěji uváděných platforem pro vznik učení a navazujících prostředků lidské komunikace.

3.4.2 Rozpoznávání obličejů

Člověk jako druh je všeobecně vnímán a řazen do skupiny organismů, specifických svou percepční soustavou, která je veskrze orientována na interakci se svou societou. Tato biologická predispozice je posléze důsledkem kultury, uchopované jako nadstavby přirozeného prostředí. Člověk vystupuje jako bio-sociální bytost, která svou původní niku transformovala do umělého prostředí, kde rozhodující roli hraje

sociální hierarchie a schopnost adaptace na neustále se měnící prostředí. „Informace, jako dispozitiv těchto interakcí, jsou především vizuálního či akustického charakteru a proto:“ Primární epigenetická pravidla vyzbrojují lidskou smyslovou soustavu ke zpracování většinou audiovizuálních informací. Upřednostňování právě těchto vjemů stojí v ostrém protikladu k většině zvířecích druhů závislých především na čichu a chuti. Tento lidský sklon k audiovizuálnímu se odráží v disproporčním zatížení jazykové zásoby. Ve všech světových jazycích, od angličtiny a japonštiny po zuluštinu a tetonskou skotštinu, odkazují dvě třetiny až tři čtvrtiny slov vyjadřující smyslové vnímání na sluch a zrak […] Audiovizuálním zatížením jsou poznamenána také epigenetická pravidla, podle kterých se ustanovují během období kojenectví a v raném dětství sociální pouta. Pokusy bylo prokázáno, že během deseti minut po narození upírají zrak mnohem častěji na normální obrazy tváří vytištěných na plakátech než abnormální vzory. Po dvou dnech se raději dívají na svou matku spíše než na cizí ženy. […] Tvář je hlavní arénou vizuální mimoslovní komunikace a sekundárních epigenetických pravidel, které vychylují její psychologický vývoj. […] Paul Ekman z Kalifornské university v San Francisku podnikl klasický experiment k testování univerzality tohoto jevu – fotografoval Američany, kteří vyjadřovali strach, odpor, vztek, údiv a štěstí. Fotografoval také členy kmene z horských oblastí Nové Quiney žijící v nedávno objevených vesnicích při tom, když si vyprávěli příběhy, které vyvolávaly podobné pocity. Když potom jednotlivým osobám ukazoval portréty lidí žijících ve druhé kultuře, byli schopni interpretovat výrazy tváře s přesností vyšší než 80 procent (Wilson, 1999, s. 175-176).

Výsledky prováděných výzkumů dětské kognice tak evidentně souvisí s učením, imitací. Zůstává však otázkou, zda je tato vlastnost vrozená. Jeden typ výzkumu tvrdí, že děti se rodí s vrozenou schopností napodobovat obličejové výrazy a prvotní psychické spojení mezi novorozencem a druhými jedinci znamená, že následující objevy o lidské mysli jsou později přirozeně rozšířeny i na znalost vlastní mysli a naopak (Gopnik, Meltzoff, & Kuhl, 2000). „Děti skutečně od velmi raného věku pozitivně reagují na podměty připomínající obličej (asi od devíti minut od porodu) Tak zázračně brzy vyvinutá schopnost bývá uváděna jako důkaz, že schopnost zpracovávat informace o obličeji je vrozená (tj. geneticky určená a přítomná od narození). Avšak detailní studie specializace a lokalizace této schopnosti v mozku ukazují, že jak specializace, tak lokalizace jsou ve skutečnosti postupné procesy“ (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 363). Tuto postupnost procesů dokládá například

Baron–Cohen (1995). Známé jsou též výzkumy omezené stimulace, kdy je jednotlivým zvířatům znemožňováno vidění, nebo je různě modifikována jejich možnost percepce. Nejznámější jsou výzkumy využívající zvířata, respektive malá koťata. *„Vědci chovali koťata v prostředí, které sestávalo pouze ze svislých nebo vodorovných pruhů. Koťata oslepla vůči pruhům té orientace – svislé nebo vodorovné – s níž neměla zkušenosti. Tato slepota je pravděpodobně způsobena degenerací buněk korových zrakových oblastí“* (Atkinsonová et al., 2003, s. 184). Takové výzkumy odkazují na určité kritické období ve vývoji zrakového systému lidí i zvířat. U lidí je mnohem delší než u zvířat. Jeho délka je u člověka okolo osmi let, nejkritičtější je v období prvních dvou let. Výsledky těchto výzkumu ale přímo nedokazují, že vnímání je směrodatně určováno učením. Ukazují spíše, že specifický typ stimulace je nepostradatelný pro udržení a vývoj schopností vnímání, které se vyskytují při narození. To ale neznamená, že na vnímání učení nemá vliv. Pro příklad tohoto vlivu je možné uvést schopnost rozeznávat známé objekty prakticky bez obtíží stojící naproti špatnému rozeznávání těch neznámých.

„Tato schopnost rozeznávat známé objekty je předmětem četných výzkumů cílených na rozeznávání obličejů:“ Z experimentů používajících zobrazovací metody mozku u dětí například plyne, že šest měsíců staré děti zpracovávají informace týkající se obličeje v různých částech mozku a že se zpracování odehrává napříč oběma hemisférami. Než ale dovrší věk 12 měsíců, specializují se na zpracování obličeje obvody určitých oblastí zrakové kůry, především laterární gyrus fusiformis a sulcus tempovalis superior (horní spánková brázda), a to pouze v pravé hemisféře. Do 12 měsíců mají děti dostatečné zkušenosti s obličeji, aby si „vyladily“ konkrétní populace buněk pro výhradní reakce na vizuální podněty připomínající obličej (Neville, Coffey, Holcomb, & Tallal, 1993). *„Průměrná délka vizuální pozornosti zaměřená na podněty připomínající obličej se u velmi malých dětí mění podle toho, zda obličej má oči, z čehož vyplývá, že oční kontakt má v sociální interakci zřejmě výraznou informační hodnotu“* (Baron-Cohen, 1995). Gauithierová a kol. zkoumala aktivaci oblastí mozku související se zpracováním obličejových informací v příkladu specialistů (expertů, kteří vynikali v rozpoznávání ptáků, či aut) a laiků. Zjistili, že při prohlížení fotografií ptáků nebo aut, byly u expertů aktivovány oblasti mozku související se zpracováním obličejových informací, kdežto u laiků tato aktivace nenastala. (Gauthier, Skudlarski, Gore, & Anderson, 2000). „Experimentátoři z toho vyvodili, že oblasti reagující na obličeje by měly být spíše považovány za oblasti

„zrakové expertizy, tj.:“ jsou to oblasti specializované k reakci na jakýkoli objekt, který subjekt vnímá jako určitého jedince nebo určitý předmět, a ne pouze jako člena nějaké druhové kategorie. Protože všichni jsme experti v rozpoznávání individuálních obličejů, aktivují se tyto oblasti vždy, když se subjektu ukazuje obličej, a proto se předpokládalo, že jde o oblasti sloužící pouze k rozpoznávání obličejů. Skutečnost, že tyto oblasti jsou aktivovány i u expertů na rozpoznávání ptáků nebo aut, ale naznačuje, že mohou být použity k rozpoznávání jakéhokoli druhu objektů, a to i takových, které se obličeji nijak nepodobají. Jinými slovy, neexistuje „modul pro zpracování obličeje“ jako takový, který se v ontogenezi postupně modularizuje na obličeje, ptáky, auta či cokoli jiného (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 364). Jakou roli hrají tyto schopnosti nejen v sociální interakci, nám může odkrýt fenomenální výzkum tzv. zrcadlových neuronů jako následující téma další subkapitoly.

3.5 Zrcadlové neurony

Jak bylo výše naznačeno, výzkumy tvrdí, že klíčovou roli v učení má systém napodobování. Stává se hlavním rysem při osvojování jazyka u dětí a je širokou vědeckou veřejností považován za předpoklad pro jazykovou evoluci. Dokladem tohoto tvrzení může být např. i to, že *„děti imitují odpozorované výrazy tváře a zaslechnuté zvuky ještě před tím, než se to mohly naučit pokusem a omylem nebo pozorováním v zrcadle“* (Meltzoff A. N., 1990). Učení napodobováním, jako každý poznávací proces, musí tak být považováno za skutečně ztělesňující proces, v němž interakce mezi nervovým systémem, tělem a životního prostředím nemůže být ignorována (Keijzer, 2002).

Napodobování je vysoce komplexní poznávací proces, který zahrnuje vidění, vnímání, paměť, reprezentace a motorové ovládání. V minulých dvaceti letech došlo ke vzkříšení zájmu o napodobování v různých oblastech výzkumu, jako jsou vývojová a kognitivní psychologie a hlavně neurofyziologie a neuropsychologie. Zejména studie na opicích a lidech objevily nervový zrcadlový systém, který ukazuje vnitřní vztah mezi reprezentací vnímání a motorických funkcí. Tato zjištění mohou navrhnout univerzální a základní souvislost mezi schopností replikovat akce jiné, což odpovídá

imitaci a schopnost reprezentovat činnosti druhých, což odpovídá zrcadlení (Borenstein & Ruppin, 2004).

„Podívejme se nyní na samotný objev a význam, který tento objev přináší:“ Zrcadlové neurony byly poprvé objeveny při experimentování v oblasti premotorického kortexu (známého jako F5) u makaků. Tyto buňky nejsou aktivovány pouze tehdy, když živočich provádí nějakou motorickou akci (např. sáhnutí rukou pro kus potravy), ale také tehdy, když živočich pouze pozoruje, jak experimentátor provádí stejný úkon. Zrcadlové neurony tedy ovládají pohyby a také reagují na počínání druhých provádějících stejné pohyby. Sledování lidského mozku přineslo podobné výsledky. Sledování experimentátora zvedajícího nebo manipulujícího s předměty aktivovalo dvě oblasti mozku: horní spánkovou brázdu (superior tempoval sulcus) a Brocovu oblast. Horní spánková brázda souvisí s několika dalšími aspekty sociální kognice, jako je například rozpoznávání obličeje a detekce biologického (záměrného) pohybu. Brocova oblast souvisí se zcela odlišným aspektem lidské sociální interakce – s jazykem. Zajímavé je, že oblast F5 v mozku makaka koresponduje svým umístěním s Brocovou oblastí v lidském mozku. Oblast F5 u makaků samozřejmě nesouvisí s řečí, ale především s pohyby rukou. To vedlo (Rizzolatti & Arbib, 1998) *k názoru, že zrcadlové neurony by mohly být mostem mezi jednáním a komunikací s ostatními. Jelikož zrcadlové neurony v oblasti F5 dovolují rozpoznat a do určité míry i interpretovat jednání druhých, mohly tyto buňky připravit mozek na vývoj vzájemné komunikace a nakonec řeči.* Rizzolatti a Arbib (1998) *přišli s tím, že drobné pohyby, které se občas vyskytují při sledování jednání jiných lidí (způsobené momentálním selháním inhibice míchy, která nám obvykle zabraňuje ve vykonávání toho, co vidíme), mohly tvořit základ pro primitivní formu komunikace pomocí gest, která se později vyvinula ve složitější formu, až byla nakonec vystřídána řečí, jež umožňovala komunikaci na delší vzdálenost a ve tmě.* Gallese & Goldman (1998) dávají zrcadlové neurony do souvislosti s „teorií mysli“:“ Činnost zrcadlových neuronů podle nich hovoří ve prospěch simulační verze „teorie mysli“. Tato teorie spočívá v tom, že myslím druhých lidí rozumíme napodobováním jejich chování a sledováním vlastních prožitků. Tím, že je napodobujeme, můžeme rozumět tomu, co si myslí a cítí. Zrcadlové neurony, jak se zdá, dobře podporují tuto teorii. Jestliže máme prostřednictvím zrcadlových neuronů nepřímou zkušenost s tím, co dělají druzí, můžeme spojovat tyto zkušenosti s jednotlivými stavy mysli asociovanými s určitými činnostmi. Spojitost mezi zrcadlovými neurony

a napodobováním, jazykem a teorií mysli- třemi klíčovými atributy lidské kognice a komunikace- dává tušit, že další výzkum zrcadlových neuronů u lidí i ostatních primátů bude jistě přínosem pro porozumění povaze naší sociální adaptace (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 427).

Nervový zrcadlový systém tedy prokazuje interní vztah mezi reprezentacemi percepčních a motorických funkcí, které mohou být jedním ze základních mechanismů napodobovací schopnosti. Schopnost zachytit činnost vlastní a také akce druhých, mohou mít funkční roli v základních poznávacích procesech, k pochopení činnosti druhých, jazyka a čtení myšlenek (Rizzolatti, Fogassi, & Gallese, 2001).

Každá činnost, a to jak pozorovaná tak hraná, vystupuje v rámci určitého kontextu. Kontext může představovat čas nebo místo, ve kterém byla akce vytvořena, různé vlastnosti životního prostředí, stav jedince a provedení akce v sociální interakci jednotlivců (Dautenhahn, 1995). Je zřejmé, že nemá smysl učit se novému chování napodobováním někoho jiného, pokud neznáte kontext, v němž se koná akce - jednotlivý úkon. Může být totiž velmi prospěšný v jednom kontextu, ale nemá žádný vliv (nebo může být dokonce považován jako škodlivý) v kontextu jiném (Borenstein & Ruppin, 2004). Například dítě pozoruje své rodiče a učí se napodobováním zvednout telefon (akce) kdykoli telefon zvoní (kontext). Souvislost na bázi imitace tak může být chápána jako budování souborů asociací z kontextů akcí na základě pozorování demonstrátora vykonávajícího různé akce a v rámci různých kontextů. Tato sdružení musí být v souladu s těmi, které upravují předvádějící chování, a měla by se naučit (pamětí), že každý kontext stimuluje produkci řádné motorické akce, i když demonstrátor není viditelný. Charakter systému zrcadlových neuronů spočívá v aktivaci kompletního motorického programu pozorovatele, i když pozorovaná akce není vnímána ve své celistvosti (Sofia, 2010).

Zajímavé je podívat se na celou záležitost z hlediska vnímání a jednání. „Sofia zkoumající vztah vnímání a jednání je v těchto rovinách slučuje do jedné:“ Přiznáme - li tělu a mysli komplexní jednotu, uvědomíme si, že zkoumání fyziologických dynamik je studiem myšlenky – stejně jako je výzkum vnímání studiem jednání. V tomto smyslu se zrcadlové neurony opět jeví jako užitečné. Souznění mezi dvěma jednotlivci založené na motorických programech, jež se tvoří každodenní a opakovanou zkušeností, skutečně předpokládá existenci nějakého slovníku akcí, který se nanejvýš rychle a plynule aktivuje, ať se akce provádí nebo vnímá (Sofia, 2010, s. 63).

Rizzolatti, Sinigaglia (2006) k tomu dodává příklad:“ Spojení aktu na něco dosáhnout se směrem pohledu opravdu není z motorického hlediska náhodné: již od dětství objevujeme, že nejlepší způsob, jak dosáhnout na nějaký předmět, je podívat se jeho směrem. A jako každá úspěšná strategie se pak stává součástí našeho slovníku akcí. Proto pokaždé, když vidíme provádět takovou akci, vstupuje náš motorický systém, abychom tak řekli do souznění, čímž nám umožňuje rozpoznat souvislost mezi pozorovanými pohyby a pozorností jednotlivce a pochopit tak druh akce (Rizzolatti & Sinigaglia, 2006, s. 98). „Zmíněná automatičnost imitace nebo-li zrcadlení platí jako základní postulát těchto experimentálních výzkumů:“ Jakmile někoho uvidíme provádět nějakou akci nebo řetězec akcí, jeho pohyby, ať chce nebo nechce, pro nás nabudou okamžitého významu. Přirozeně to platí i opačně: každé naše jednání získává okamžitý význam pro toho, kdo ho pozoruje. Disponování systémem zrcadlových neuronů a selektivita jejich reakcí tak spoluurčují sdílený prostor jednání, v němž se jakákoli naše nebo cizí akce (nebo jejich řetězec) okamžitě objeví zapsaná a pochopená, aniž by to vyžadovalo nějakou explicitní a promyšlenou, poznávací operaci (2006, s. 127).

Ramachadran (2000) ve své práci *Mirror neurons and imitation leasing as the driving force behind "the great leap forward" in human evolution* připodobňuje vliv zrcadlových neuronů a na ní návaznou imitaci k „Velkému třesku“ lidské kulturní evoluce. Výsledným nárůstem schopnosti napodobovat a učit (a naučit) se pak dá vysvětlit exploze kulturní změny, které říkáme „velký skok vpřed“ v evoluci člověka. Tvrdí, že díky ní bylo umožněno předávání, kopírování jednotlivých inovací, které následně umožnili rozvoj kultury do dnešních rozměrů. Vzhledem k pozoruhodné vlastnosti našeho druhu se sklonem k napodobování se tak vynálezy mohli šířit velmi rychle po celé populaci, krátce poté, co se objevily. Dodává, že zrcadlové neurony nemohou být pochopitelně jedinou odpovědí na všechny tyto hádanky evoluce. I když je všechny opice a lidoopi mají, chybí jim jistá kulturní sofistikovanost jak je tomu u lidí.
Ramachadran před nás staví provokativní myšlenku, že právě zvětšování mozku a expanze materiální a duševní kultury nemá genetický základ, ale že za tím můžou být právě zrcadlové neurony a lidská schopnost imitace.

Výstižnou paralelou může být také Ejzenštejnova stať o napodobování, která nejspíš anticipuje lidskou schopnost imitovat pomocí odhalených zrcadlových neuronů. Jeho

příklad herectví pregnantněji rozpracovává zmiňovaná Sofia (2010). „Ejzenštejn před čtenáře – diváka pokládá otázku, na kterou zároveň odpovídá:“ Úkol filmu? Před lety jsem jej nazval lunaparkem pocitů. Emocionálních stavů, do nichž je divák uvržen. Zábavní film v tom zůstává vězet. Pro pravý film je to pouhý prostředek, jak prostřednictvím pocitů zavrtat do diváka intelektuální teze! Hercova role je být nástrojem k prostředkování pocitů. Herec byl a je tím nejvelkolepějším objektem nápodoby. Nikdy nevíme co se v druhém člověku děje. Vidíme jeho výraz. Podle toho se tváříme. Tím se řídí naše vnímání. A docházíme k závěru, že mu musí být tak, jak je v tom okamžiku nám (Ejzenštejn, 2000, s. 101).

Zrcadlení emocí, tolik potřebné pro komunikaci a učení, pokládá biologický základ mimeze nebo-li napodobování, tvoří jej tzv. zrcadlové neurony. Nutně a nevědomě napodobujeme lidské jednání, které vidíme právě u svého protějšku, avšak právě jen tehdy, dokud je vidíme. Je však nutné si uvědomit, že tento biologický základ nyní uplatňujeme i v materiální sféře, která dnes prakticky sociální interakci mnohonásobně převyšuje. Složitost lidské skutečnosti dokládá, že se neučíme jen od ostatních jedinců, s kterými interagujeme. Imitujeme obrazy nám předkládané a to je riziko i potenciál pro moderního člověka. Tomuto tématu se proto budu věnovat i v následující subkapitole o kulturním přenosu.

Na závěr bych rád uvedl příklad z nedávných olympijských her. Po jejich skončení byl odvysílán závěrečný sestřih emotivních momentů pořízených ze záběrů těchto her, který samozřejmě v HD rozlišení vykresloval současný konzumní potenciál tohoto zrcadlení. Třicet minut do absolutna dovedených emocí doprovázených sugestivní hudbou bylo ukázkou nového způsobu narace vizuálních technologických prostředků snímání a jeho distribuce, odkazoval na nutnost takovéto pudové potřeby saturovat.

3.6 Kulturní přenos

Podle Flegra (2009) organismy a živočichové vykazují řadu účelných vlastností či vzorců chování, které nevznikly jen biologickou evolucí, ale právě evolucí kulturní. Mezi sebou se podstatně liší. Vzorce chování způsobené biologickou evolucí se předávají v populaci geneticky, znaky vzniklé kulturní evolucí jsou předávány negeneticky – učením, veskrze jednou její formou – napodobováním. Pro člověka je

právě imitační učení nejvýznamnějším nástrojem kulturní evoluce a podle některých autorů byla díky němu umožněna explozivní evoluce našeho druhu (Blackmore, 2001). Flegr (2009) zmiňuje, že dalším typem, který je rozhodující pro evoluci, je také tzv. stimulované posílení (stimulus enhacement), kdy „napodobovaný" jedinec svou činností upozorní na možnost dosažení určitého zdroje a „napodobující" jedinec vynalezne samotné řešení, jak se k takovému zdroji dostat (Blackmore, 2001).

Imitace jako proces tedy připouští vznik evoluce kultury. Procesy kulturního přenosu jsou veskrze závislé na mechanismech sociálního učení (obyčejně jak na vyučování, tak na napodobování, nebo na obojím a zároveň na mozku dost velkém a komplexním k porozumění smyslu osvojovaných pravidel chování). Psychologové si stojí za tím, že rozpoznání sociálního učení a hlavně napodobování plní rozhodující funkci mechanismu pro kterékoli vyjádření o kulturním chování (Tomasello, Kruger, & Ratner, 1993). „Z této perspektivy lze také nově definovat kulturu jako:" přesvědčení či pravidla chování (nebo možná obecněji jako znalost světa), která jsou na základě určité formy sociálního učení (včetně vyučování) předávána z jednoho jedince na druhého. […] Většina z nich však přesto směřuje k nějaké formě představ v lidských myslích a kulturnímu přenosu skrze nápodobu a učení jako klíčovému procesu, kterým jsou tyto představy osvojovány (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 450).

„K tomuto tématu se Barrett, Dunbar, Lycett, (2007) vyjadřují takto:" Komparativní psychologové byli obzvláště zaujati mechanismy učení, které umožňují kulturní přenos chování. Ať kulturní přenos obsahuje cokoli, je jasné, že musí obsahovat sociální(či odpozorované) učení (to znamená přijímání chování pozorováníám jiných jedinců, kteří ho uplatňují). Na základě tohoto výchozího bodu mohou být rozlišeny tři obecné procesy, které mohou jedinci umožnit, aby se od ostatních naučil dané chování. Jsou to: stimulační vývoj (*stimulus enhancement*), emulace (*emulation*) a nápodoba (*imitation*). Nejjednodušším z nich je stimulační vývoj. Spočívá v tom, že na základě chování jiného jedince(modelu) je pozorovovatelova pozornost zaměřena na něco v daném prostředí. Předmětem pozornosti může být objekt nebo lokace (také lokační vývoj). Poté co je pozorovatelova pozornost zaměřena na určitou situaci, musí sám metodou pokusu a omylu přijít na to, jak získat daný zdroj. Tento typ mechanismu je mezi zvířaty nesmírně častý a může objasnit mnoho aspektů zvířecího chování, které byly dříve označovány jako „kulturní"-např omývání batátů japonskými makaky a odstraňování zátky z láhve od mléka u sýkorek modřinek

(Tomasello, Call, 1997). Někteří psychologové nyní nepovažují chování naučené prostřednictvím tohoto mechanismu za kulturně přenášené, ačkoliv o tom panují značné neshody. Emulace představuje kognitivně sofistikovanější verzi stimulačního vývoje. V tomto případě je pozornost jedince zaměřena na konkrétní případ chování modelu a jedinec pak musí sám přijít na to, jaký je cíl tohoto chování. Jinými slovy, pozorování toho, jak chování modelu mění stav světa, využívá pozorovatel k tomu, aby porozuměl určitému problému. Tomasello a Call (1997) tvrdí, že tímto způsobem se mohou šimpanzi učit, jak rozbít kamenem ořech, užívajíce jej jako kladivo. Prohlašují, že v tomto případě se pozorovatel naučil něco o prostředí, nikoli však o chování modelu. Trvají proto na tom, že chování naučené tímto způsobem nemůžeme počítat za bona fide příklady kulturního přenosu chování. Třetím příkladem je nápodoba. V tomto případě pozorovatel imituje či kopíruje přesně to, co model dělá, aniž by nezbytně porozuměl proč. Tomasello et al.(1993) prohlašují, že toto je jediná forma sociálního učení, která může být považována za skutečný doklad pro kulturní přenos, protože neobsahuje nic, co by se pozorovatel naučil sám o sobě. Tvrdí, že pouze tento mechanismus může představovat „efekt západky" (ratchet effect), který je charakteristický pro kulturní přenos mezi lidmi (např. postupná akumulace drobných modifikací artefaktu během času). Dokazují, že opravdovou nápodobu můžeme nalézt pouze mezi lidmi (a je charakteristická obzláště pro malé děti) a možná též mezi velkými opicemi, které byly inkulturovány (vychovávány lidmi v lidském prostředí) (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007, s. 451-453).

Napodobování ale není jen otázkou na sociální prostředí. To, co znásobilo možnost využití, je umožněno díky nebiologické, mohu si dovolit tvrdit negenetické nadstavbě, která je v mnohých případech i nemateriální. Flegr (2009) proto připomíná:, *„kulturní znaky se mohou předávat nejen napodobováním určitého chování, ale také prostřednictvím symbolů"* (s. 322). Dokazuje to, že v lidské symbolické řeči a později vynálezu písma lze předávat kulturní znaky prostřednictvím neživého nosiče. Dnešním neživým nosičem tak můžeme chápat materiální předmět, věc, nebo v opačném případě myšlenku, představu a v neposledku také obraz, jak jej zde definuji. Záleží prakticky pouze na trvanlivosti a replikovatelnosti nosiče. Symboly se dají nahradit určitým typem informací, které lze nazvat modely nebo návody. „Flegr to odůvodňuje svým tvrzením:" učení v mnoha případech probíhá nikoli jako kopírování chování napodobovaného jedince, ale spíše jako předání informace o účelnosti určitého chování („pod uzávěry lahví s mlékem je pro sýkorky připravena

chutná smetana!“), může se předat daná informace v nezměněné podobě i v případě, že napodobovaný jedinec z nějakého důvodu během svého života výrazně pozměnil své chování (2009, s. 324).

Pojem mem a soupeření memů rozeberu v dalších částech textu. Podstatné je zde uvést, že výchozí pozice jednotlivých jednotek ke kopírování – napodobování, je pokaždé jiná. Některé memy se šíří proto, že jsou snáze napodobitelné než memy jiné, další zase proto, že jejich nositelé mají častěji dominantní postavení ve skupině a chování dominantních jedinců bývá napodobováno přednostně (Benskin, 2002).

3.7 Paradox konformity, imitátoři a vzory

Na problematiku napodobování člověk lze také nahlídnout z hlediska společenské konformity. „Henrich a Boyd (1998) ji rozpracovávají pod pojmem paradox konformity, který zde cituji:

Lidé (a zejména mladí lidé) se zdají zvláště náchylní k získávaní znalostí a pokynů nápodobou. Tento způsob se radikálně liší od konvenčně mechanismu učení pokusem a omylem, jenž je základem většiny chování živočichů. Živočichové (samozřejmě včetně člověka) vyřeší mnoho problémů tím, že řešení sami vypracují. Tento druh učení je však zdlouhavým procesem (v jeho průbehu učiníme mnoho chyb) a může skončit u neustálého koloběhu znovubjevování (každá generace musí znovu objevit řešení téhož problému). Ukázalo se, že kultura poskytuje mechanismus pro překonání toho inertního procesu, čímž každé další generaci umožňuje, aby stála na „ramenou“ svých předchůdců, aby na ně navázala. Tento intuitivě přitažlivý argument naráží na nečekaný problém. „Rogers (1989) ukázal:“ že pokud svět sestává ze dvou typů organismů, těch schopných vyučování („vzory, učitelé, learners) a jejich napodobovatelů (imitators), přínos napodobovatelů klesá s jejich narůstajícím počtem. Čím více je v dané populaci napodobovatelů, tím méně je zde lidí, kteří by sami vypracovávali vhodné řešení. Napodobovatelé pak skončí kopírováním jiných napodobovatelů, jejichž chování nemusí být optimální, čímž by se nacházeli přinejlepším na stejných úrovních. Jinými slovy, pokud je individuální učení tak nákladné (z čehož plyne výhoda napodobovatelů), nemohlo by se sociální učení (a tedy ani kulturní přenos) vyvinout. „Boydovi a Richersonovi (1994) se přesto

podařilo ukázat: pokud jsou individuálnímu učení díky nápodobě snižovány náklady či zvyšována účinnost, pak by se nápodoba (a kultura) vyvíjet mohla. Jednou z možností je, že „vzory“, učitelé, dostanou od napodobovatelů zvláštní privilegia. Jiná možnost je, že by napodobovatelé byli selektivními napodobovateli: měli by intuitivní představu o tom, jak vypadá vhodné řešení daného behaviorálního problému, a sklon napodobovat některé jedince více než jiné. První možnost se zdá v případě lidí velmi pravdivá: uctíváme a oslavujeme ty, kteří dělají věci dobře (kulturní ikony) nebo jsou úspěšnými inovátory.Ať už je odpověď na tento problém jakákoli, vznáší zásadnější otázku: jedním z nejzáhadnějších znaků lidí (jako druhu) je očividná ojedinělá ochota řídit se spíše obecnou vůlí než vlastním individuálním směřováním.[…] Proč by lidé měli být tak náchylní k těmto druhům sociálních nátlaků, zůstává nejhlubším a pravděpodobně nejzvláštnějším tajemstvím celé lidské evoluce (Henrich & Boyd, 1998).

K imitaci se lze ale také vyjadřovat z hlediska společenské transformace. Inovace v civilizaci, společnosti, či kultuře se schopností replikace, předání je často nahlížena z perspektiv vyspělosti či schopnosti přežití. Napříč lidskými dějinami jsou sváděny boje s přijímáním jednotlivých inovací či jejich zavrhnutím. Současná informační společnost, kde je „in“ pouze něco, co „vidělo“, nebo „zná“ jen pár lidí, je tohoto procesu jasným dokladem. Napodobováno je vše, co je „nové“, protože je to „nové“. „McGreal analyzuje práci Toynbeeho, který se soustředil na společnost a její ochotu či neochotu přijímat inovace jako adaptační podmínku v přizpůsobení se životnímu prostředí:“ Obecně platí, že čím náročnější je výzva nastolená obtížemi, tím kreativnější a plodnější je reakce. Reakce podporující růst pochází od jedinců, které výzva problémů podnítí k tomu, že učiní originální objevy. Či vystoupí s inspiracemi, jimiž přetvoří netvůrčí většinu a pobídnou k novému životnímu stylu. Tento proces Toynbee nazývá „éterizací“ a termínu „mimesis“ používá k označení napodobovacího procesu, jímž netvůrčí většina následuje tvůrčí menšinu. K pádu a rozkladu civilizace podle Toynbeeho dochází tehdy, když tvůrčí menšina nedokáže uplatnit svou tvůrčí sílu, což ústí v úpadek loajality ze strany většiny, ve ztrátu společenské jednoty a v úpadek sebeurčení. Společnost se nedokáže pozitivně určit tehdy, když většina při svém napodobování tvůrčího ducha ukázaného tvůrčími vůdci jedná mechanicky anebo, když sami vůdci začínají jednat mechanicky a ne kreativně“ (McGreal, 1999, s. 617).

„V této souvislosti je potřeba zdůraznit zmíněný paradox konformity poukazující na teorii rozkládání sil v našem světě:“ Ve světě, který sestává ze dvou typů jedinců, vůdců (učitelů) a napodobovatelů, bude přínos napodobovatelů klesat od té doby, kdy jejich počet vzroste k bodu, od kterého začnou napodobovat sebe samé, a ne jedince, kteří sami vyvinuli vhodné řešení (vůdce). Za tímto bodem bude naopak nepoměrně stoupat relativní fitness vůdců, protože ti jediní budou schopni nalézt správné řešení určitého problému. Proto by se měli napodobovatelé vyskytovat v rámci populace v nízkých frekvencích. Zdá se však, že napodobování je obzvláště běžným lidským znakem (Boyd & Richerson, 1994). Dle mého názoru, je toto dělení spekulativní, neboť jedinec interaguje, jak bylo předešle popsáno, pokaždé jinak, zastává jak roli vzorů, tak i roli imitátora. Těmto rolím se budu více věnovat v dalších kapitolách, jen jsem chtěl poukázat na to, že i v nedávných etablovaných výzkumech stále dochází k určité metodické sterotypizaci. Člověk je kategorizován do určitých neměných pozic s tím, že stále není zohledňována jeho interakční potencionalita.

4.Memy, vzory, reference, příklady, možnosti

4.1 Memy, informační jednotky

Informace může být pokyn, jak se chovat. V jiných případech se může jednat o určitý záznam, příběh, mýtus, plán a dále to může být také návod, jak něco vytvořit. Jednotkami kulturní dědičnosti jsou pravidla chování či jednotky informace, uskladněné v lidské mysli nebo v jiných médiích – (cd, kniha, film, disk počítače). Všechny to jsou jednotky informace a mohou být vyučovány nebo kopírovány. (Barrett, Dunbar, & Lycett, 2007). Pro tyto fenomény zavedl Dawkins (1989) pojem mem, vzniklý od řeckého významu slova *mimema*, které znamená napodobovaní. Naproti tomu význačný badatel Dennet (1991) zase v memech vidí předávané myšlenky. Podstatné však je, že mem vznikl analogií s pojmenováním slova gen. Rozdíly a problematiku definování genů a memů uvádí ve své knize *Teorie memů* Blackmorová (2001). „Vlastnosti, jak genů, tak memů popisuje Flegr (2009):“ Společným důležitým znakem genů i memů je to, že od nich existují varianty (mutace), které si mohou vzájemně konkurovat co do účinnosti svého šíření. V prvním případě se jedná o šíření v rámci genofondu populace, ve druhém v rámci jejího memofondu, tj. v rámci omezené paměťové kapacity jejích členů (s. 324). Taková kapacita je dnes doslova bombardována memy – informacemi, které jsou chápány vizuálně, jako obrazy, fotografie, internetové stránky, reklamy, televizní spoty, časopisy, plakáty, letáky atd. „Flegr popisuje fakt, že mezi geny a memy většinou existuje jeden velmi podstatný rozdíl:“ Geny, tj. příslušné úseky nukelové kyseliny, jsou předávány přímo kopírováním z generace na generaci, a fungují tedy jako tzv, replikátory. Podle informace v nich obsažené jsou teprve v každé generaci vytvářena těla organismů –interaktory (vehikly). Přirozený výběr, nikoli však již molekulární tah probíhá na úrovni interaktorů, konkrétně nerovnoměrným předáváním jednotlivých replikátorů pocházejících z různých interaktorů do dalších generací. Genetická informace přitom vzniká mutacemi a je z generace na generaci předávána a v průběhu biologické evoluce hromaděna na úrovni replikátorů. Změna v replikátoru se projeví ve vlastnosti interaktoru, kdežto změna interaktoru se nemůže projevit ve vlastnostech replikátorů, a nemůže se proto přenést do dalších generací. V případě memu je replikátor velmi často, nikoli však vždy totožný s interaktorem. Jedinci „kopírují“ přímo určité chování, nikoli nějaký gen pro dané

chování. To má za následek, že náhodná adaptivní změna v chování může být předmětem napodobení, a může být proto předána do dalších generací. Získané vlastnosti se zde tedy mohou dědit (s. 324). Jako nejpodstatnější rozdíl je uváděna skutečnost: mem může být předáván nejen vertikálně, z rodičů na potomky, ale i horizontálně, uvnitř populací mezi příbuznými i zcela nepříbuznými jedinci. Šíření úspěšného memu nemusí dokonce ani respektovat hranice biologického druhu, neboť příslušníci určitého druhu mohou napodobovat chování druhu jiného. Člověk se například může inspirovat chováním jiného druhu. Obecně se ale myslí, že memy se šíří právě jako informační jednotky napříč společností. Dělení vertikálního a horizontálního populárně pojímá Blackmoreová (2001). *„Velmi mnohé memy se přenášejí vertikálně; obecně jde spíše o „zvyky" či „hodnoty", než o „myšlenky"; neboť myšlenky obvykle chytáme horizontálně, totiž z televize"* (s. 287). Vztah mezi horizontálním přenosem dokládá na příkladu sexuálního tabu následovně: *„Lidé své memy pochytí z filmů, rádia, knih a televize, a to mnohem dřív, než si pořídí děti – a nesrovnatelně dřív, než své děti přesvědčí, aby si osvojily jejich sexuální návyky"* (s. 166). Tato úvaha napovídá, že prastará sexuální tabu se rozplynou nikoli v důsledku industrializace a společenské prosperity jako takové, ale až zintenzivněním horizontálního přenosu. Proto se dá očekávat, že v kulturách s omezeným horizontálním přenosem se udrží intenzivnější tabu, a naopak (s. 166). „Na závěr je třeba dodat, že šíření memů je mnohem účinnější než jak je tomu u genů:" Zatímco nová výhodná alela určitého genu se může v populaci fixovat pouze tak, že nositelé ostatních alel budou s menší účinností předávat prostřednictvím potomstva své alely do dalších generací než nositelé alely nové, takže za určitý, často poměrně značný počet generací vyhynou, nová výhodná varianta memu se může velmi snadno rozšířit na úkor jiných variant příslušného memu v celé populaci za života jediné generace (Flegr, 2009, s. 325).

Pokud si pod memy představíme naše představy – obrazy, které jsou v individuu a zároveň ty, které člověka materiálně obklopují, můžeme touto analogií rozpoznat rozsah a popsat způsob pohybu, genezi tvorby a distribuci těchto jednotek. Záplava hodnot, vzorů toho, jak se má kdo chovat, příkladů, modelů a možností, které člověk má nebo které může následovat, je otázkou po možnostech jejich distribuce a kopírovatelnosti, stejné, jako je to v případu memů. Záleží na interakčním potenciálu a odolnosti jedince, jak se s takovým prostředím, vlivem a tlakem vyrovná. Proto je nutné toto vyrovnávání nepojmenovávat výhradně socializací.

4.2 Vzory

- *Vzor je klíč*

Prostředí, které člověk obývá, je charakteristické svou rozmanitostí. K tomu, aby se v takovém světě „neztratil“, mu slouží určité nápovědy. Těmito nápovědami jsou obrazy – vzory. Vzory jsou tu od toho, aby byly napodobovány – přijímány, kopírovány. Obrazy působící jako možnosti lze konkrétně zaměřit jako určité specifické jednotky, s kterými můžeme pracovat právě jako se vzory. Vzory, tato část spektra obrazu jako možnosti, před nás staví otázku zmiňované imitace. Společnost, proto aby fungovala, byla stabilní a funkční, vědomě i nevědomě vyrábí mechanismy, které regulují jednotlivé sociální interakce jedinců i skupin tak, aby se člověk co nejméně „ztrácel“. Pokud je totiž jedinec „ztracen“, jeho příspěvek společnosti je více méně nulový nebo dokonce ztrátový. Společnost je tak definována svou jednotou, hierarchizací a integrací jednotlivých funkčních jednotek, jednotlivců. Pro práci těchto integračních mechanismů jsou potřeba určité nástroje a jedním z nich je socializace.

Termín socializace je obsáhlý. *„Je to nálepka pro komplexní, dlouhodobý a multidimenzionální soubor komunikativních interakcí mezi jednotlivcem a ostatními členy společnosti, které vyúsťují v připravenost jednotlivce k životu v sociokulturním prostředí“* (Clausen, 1968). *„Z individuální perspektivy nás socializace vybavuje schopností komunikovat, myslet, řešit problémy při použití postupů přijatelných ve společnosti a hlavně se osobně a neopakovatelně přizpůsobovat prostředí, ve kterém žijeme. Z hlediska společnosti socializace přivádí členy společnosti k dostatečné konformitě, díky níž lze dosáhnout sociálního řádu, předvídatelnosti a kontinuity“* (DeFleur & Ball-Rokeach, 1996, s. 217).

Pro socializaci nebo enkulturaci z perspektivy antropologie je primárním procesem sociální učení. Předchozí kapitola vykreslovala nástroj sociálního učení – imitaci. Nyní chci přistoupit k předmětu imitace, či sociálního učení, které jsou popisovány jako vzorce, nebo vzory. V psychologické rétorice je stále upřednostňován termín vzorec, i když je často pojmenováván také jako vzor. Dle mého názoru vzorec odkazuje na tradiční zakořeněnost a určitou stereotypní neměnnost určitých tvarů chování, tedy vzorců, které nemají tendenci se dále vyvíjet či měnit. Nejznámější je

antropologická konfiguracionistická verze od Benedictové (1999), která tyto vzorce uchopuje právě jako určité konfigurace zahrnující v sobě celé komplexy chování a zvyků a mravů té určité kultury. Proto také preferuji označení vzor, který více odpovídá tématu práce, vzor je chápán jako určitá jednotka. Vzorec je zavádějící termín odkazující na celý komplex jevů, který je v dotčené literatuře dále jen těžko specifikován. Právě proto je často vzor směšován s významově příbuzným slovem model. V této práci budeme díky možnostem českého jazyka tyto jednotlivé významy rozlišovat. Rozpor v uchopování slov vzor a model bude vysvětlena v průběhu textu.

Sociální učení je často definováno zároveň s operantním podmiňováním. „V souvislosti se vzory je příhodné se o těchto typech učení zmínit:“ Bandurova sociálně- kognitivní teorie přesahuje klasický behaviorismus, nezabývá se jen způsoby, jakým prostředí působí na chování, ale zkoumá také interakce mezi prostředím, chováním a poznávacími procesy jedince. Chování nevysvětluje pouze podmiňováním, ale zdůrazňuje roli observačního učení (učení pozorováním) (Atkinsonová et al., 2003, s. 465). „Bandura sám ho definuje takto:“ Teorie sociálního učení vychází z behaviorálního výzkumu učení u zvířat, ale zabývá se sociální interakcemi lidí. Zaměřuje se na vzorce chování, které lidé vytvářejí jako odpověď na změny prostředí. Určité sociální chování může být odměněno, zatímco jiné může mít nežádoucí následky. Během procesu diferencovaného posilování si lidé nakonec vybírají úspěšnější vzorce chování. Teorie sociálního učení se od striktního behaviorismu liší v tom, že zdůrazňuje význam kognitivních procesů. Lidé si totiž mohou situace symbolicky představit, jsou schopni předvídat pravděpodobné důsledky svých činů a podle toho měnit své chování. Teorie sociálního učení zdůrazňuje význam zástupného učení neboli učení pozorováním. Mnoho vzorců chování se učíme sledováním chování druhých lidí a pozorováním následků, které dané chování s sebou přináší. Teorie Sociálního učení zdůrazňuje roli modelů (vzorů) při předávání specifických druhů chování a emočních reakcí (Bandura, 1986). „Atkinsonová et al. (2003) osvětluje:“ Některým vzorcům chování se člověk učí přímou zkušeností – je odměňován nebo trestán za to, že se chová určitým způsobem. Ale člověk se učí mnoha reakcím bez přímého zpevnění, prostřednictvím učení pozorováním. […] Lidé se mohou učit pozorováním druhých lidí a důsledků tohoto chování. Kdyby všechno naše chování bylo naučené prostřednictvím přímého zpevňování reakcí, byl by to pomalý a neúčinný proces. Vzhledem k tomu, že většina sociálního chování není odměňována jednotně v každém prostředí, jedinec se učí

rozlišovat souvislosti, ve kterých je určité chování vhodné a ve kterých vhodné není (s. 464). Tato schopnost pochopit kontext je právě jednou ze zásadních vlastností zmiňovaných zrcadlových neuronů. Může být dalším příkladem toho, jak revoluční tento objev je, a zda by mohl mít rozhodující vliv na evoluci člověka a kultury.

Pro zpřesnění toho, co se člověk socializací a enkulturací učí, je dobré definovat přímo samotné jednotky či komplexy těchto procesů a vymezit jejich místo a funkci v kultuře.

4.2.1 Kulturní vzor

Podle Průchy: *„je kulturní vzor systém chování, hodnot a norem charakteristický pro danou společnost, který je obecně přejímán a napodobován, vstupuje do procesu socializace jedinců, reprodukuje se v kulturních výtvorech a stabilizuje se ve zvycích a obyčejích“* (Maříková, Petrusek, & Vodáková, 1996, s. 1420-1421).

„Malina et al. (2009) vidí pod kulturním vzorem:“ Život člověka probíhá v rámci společnosti a kultury a ty se mu představují jako vzor. Kultura se předává učením, ono je její nezbytnou podmínkou. Proto musí vystupovat ve funkci a formě vzoru. Musí být naučitelná. Kolektiv k tomu, aby kolektivem byl, potřebuje zachovat jisté informace a to lze jedině jejich neustálým předáváním jednotlivým členům. Většina informací je zcela běžných a předávají se prostou nápodobou, aniž by se musely slovně formulovat. K zachování rozsáhlejších jazykových projevů je zapotřebí vyšší organizace, než jakou poskytuje každodenní život sám se svým řádem. Sem patří rozhodnutí, kdo bude nositelem kolektivní paměti a techniky podání a předání. „Děkanovský vymezuje kulturní vzor v reakci na práci Matějů:“ Jako určitý koherentní systém společenských institucí, forem chování, kulturních předpokladů, hodnot a norem charakteristických pro danou společnost a kulturu. Kulturní vzory se mění v čase a jsou historickými produkty. Akceptování kulturních vzorů označuji přijetí chování, jednání, myšlení, výtvorů nebo vztahu k hodnotě či ideji uznávaných v dané kultuře za předmět napodobování ze strany jedince i větších sociálních skupin. Kulturní vzor umožňuje, spoluurčuje a podmiňuje substituci vlastních zkušeností a výběrů v konkrétních alternativách společenského života. Přestože kulturní vzory nemusejí být nutně akceptovány všemi příslušníky daného společnosti, plní

v společnosti důležité funkce. Přispívají jak ke stabilizaci kulturních zvyklostí, tak i k přenosu kulturních hodnot a osvojování kultury. Úloha kulturních vzorů se projevuje zejména v udržování a rozvíjení přiměřené motivace členů společnosti k účasti na společensky uznávaných a kulturně determinovaných způsobech jednání a chování. V užším slova smyslu proto hovoříme o kulturních vzorech obvykle jako o modelu činnosti nebo chování v určité společenské roli. V tomto významu je pojem kulturní vzor blízký pojmům obyčej a zvyk, se kterými je běžně zaměňován (Matějů, 2000).

Jako nejčastější současný nástroj pro socializaci a enkulturaci jsou označována masová média. Kritika této jednostranné stereotypizace je předmětem dalších podkapitol. Je ale nutno přiznat, že masová média a masová komunikace mají jak co do dispozic, tak co do motivace svou roli opodstatněnu. Proto je zde na místě tuto jednotlivou spojitost uvést.

Abychom se dokázali orientovat a pohybovat ve skupině nebo ve společnosti, je potřeba disponovat zkušenostmi, jak se v určitých situacích a skupinách chovat. Jedná se o určitá očekávání, které jsou předpokladem pro správný průběh jednotlivých interakcí. „Je třeba znát jednotlivé přesné popisy rolí s definicemi, jak příslušně jednat:“ Masová komunikace v moderní společnosti poskytuje na všechna tato témata mnoho lekcí denně. Obrazy mladých, starých, mužů a žen – ať už opravdové, nebo falešné, pokřivené, nebo realistické, správné, nebo špatné – jsou opakovaně představovány v médiích, jejichž vlivu jsou lidé vystavovány znovu a znovu, den za dnem (DeFleur & Ball-Rokeach, 1996, s. 219). Podle Matějů (2000) film začal kulturní vzory šířit a konfrontovat jednodušším, účinnějším a extenzivnějším způsobem. Některá filmová díla byla považována dokonce přímo za svébytné a specifické kulturní vzory. „Vliv filmu na distribuci kulturních vzorů, který se později přesunul do média jako je televize a internet, můžeme v jeho historickém přehledu vidět takto:“ Dynamická industrializace a urbanizace konce minulého století se všemi průvodními sociálními jevy si doslova vynutily rychlé rozšíření filmu – nového prostředku a nástroje masové kultury, pohotově odrážejícího společenské dění a současně formujícího nové životní pocity a postoje. Film začal konat svou každodenní sjednocující práci na všech kontinentech světa – v zájmu uvědomění si nové civilizační reality i jako návod, jak v tomto neustále se vyvíjejícím sociálním prostředí žít – a potažmo vytvářel novou mytologii, nový pocit krásy, nabízel nové

stupnice hodnot – materiálních a duchovních. Filmová historie nám nabízí nepřeberné množství informací a dokladů o formování kulturního vědomí našeho století. Revoluční význam je obsažen už v charakteru filmu jako sdělovacího prostředku. První kameramani ani netušili, že přivodí devalvaci autorit a společenské hierarchie tím, že vytvoří na filmovém plátně jednotný obraz světa simultánní prezentací politicko-diplomatických kronik a výjevů ze života nejnižších společenských vrstev. Aniž si to kladli za cíl, demokratickou prezentací skutečností, které existovaly v podvědomí lidového obecenstva v hierarchii uznávané po staletí (na vrcholu pyramidy bůh, pak vládce a společenská elita, měšťanstvo a lid), narušili řádem právě vznikajícího umění řád světa – ve smyslu sociálním, psychologickém a ikonografickém, uvědomíme-li si předfilmovou vizuální ikonosféru, vyjádřenou malířstvím a sochařstvím zejména církevním, ale i světským. Přispěli tak významným dílem k procesu sociální emancipace lidstva, k vytvoření nové psychologické a morální kondice celosvětové populace (Perkner, Kopaněvová, & Bílková-Belnayová, 1988, s. 24).

Je zapotřebí si uvědomit, že zásluhu na šíření vzorů nemají jen vizuálně orientovaná média. Člověk jako bytost využívající symbolickou komunikaci dosáhl své „dokonalosti“ také v audio receptivní sféře, kterou představovaly technické vynálezy, jako byl telefon, gramofon, rozhlas a další. Všemožnými médii se dají přenášet vzory. Vystihujícím ale není obsah přenášený médii, ale spíše dosah a mobilita těchto nástrojů. Meyrowitz (2006) například tvrdí, že *„značná část sociálního významu televize proto nespočívá ani tak v tom, co je v televizi, ale v samotné existenci televize jakožto sdílené arény. Televize zajišťuje nejrozsáhlejší souběžné vnímání informací, jaké kdy lidstvo zažilo“* (s. 82). S televizí, stejně jako s telegrafem, telefonem a dalšími pohybovými informačními zdroji, lidé začali o ostatních lidech „vědět“. Jsem si vědom, že samostatné zpracování vztahu obrazů a dopravy by zde mělo být dále analyzováno. Není však v mých silách ani v náplni této práce zde tyto dějiny a vliv dopravy rozpracovávat, i když obraz s tímto typem mobility intencionálně souvisí.

Souhlasně s Prokopem lze tvrdit, že obrazy *„nemusí být automaticky konkrétní a pozitivistické. Ne obraz jako takový vylučuje kritické myšlení. V obrazech, v inscenacích, jsou samozřejmě populárně vizualizované také zákony, demokracie, lidská práva, veřejné blaho a pokrok“* (Prokop, 2000).

Kritické zhodnocení jejich vlivu a směřování se dá doložit na bezpočtech příkladů. Odkrývání tohoto vlivu, který ale směřuje dál než k jeho pouhému komentování, je správnou cestou, jak se s nastoleným úkolem zodpovědně vypořádat. „S nadhledem k takovému přístupu a jeho ideou, jak se s takovou věcí vypořádat přichází Flusser (2001):“ Tak jak nás dnes obklopují, znamenají technické obrazy modely (předpisy) pro prožívání, poznávání, hodnocení a jednání společnosti. Znamenají imperativní programy. Tvůrci fikcí a jejich aparáty dávají v současnosti obrazům nejen naprogramovaný, nýbrž programující význam. Jsou to v současnosti imperativně napřažené ukazováčky, jejichž směr slepě následujeme – ledaže přijdeme na to, že znamenají právě toto naše slepé následování (s. 50).

To, jakými kanály se tyto vzory v kultuře šíří, je bohužel monopolně a metodologicky přisuzováno předmětu mediálních a komunikačních studií. Jejich obsahové analýzy zaplňují svět, nepřeberné množství početných studií a výsledků na nás dorážejí stejně jako jednotlivé vzory, které zkoumají. Obecně se soustřeďují buď na příjemce, nebo na vysílače těchto „zpráv“ a opomíjejí komplexnost a kontext zmíněných procesů. Proto je nutno začít se zabývat volbou nové metodiky a možná i změnit předmět samotného výzkumu.

4.2.2 Identifikace

Vzory neplní pouze direktivní funkci při interakci jedince s prostředím a společností, ale jsou též určitou možností jak se identifikovat právě s touto skupinou nebo sám se sebou.

Fundamentální je při tomto procesu jistá potřeba identifikace jako základní vytyčení naší osoby vůči světu a okolí. Může být naplněna dvěma rovinami. První z nich je potřeba splynutí s ostatními členy té či oné sociální skupiny. Je jí jistá nepřekonatelná touha někam patřit, kterou rozvedu v podkapitole o referenci. Aumont v této spojitosti zmiňuje tzv. empatickou identifikaci se světem, kterou rozebírá v úzu termínu *Einfühlung* (vcítění, empatie): *podle Lippse označuje „objektivizovanou slast ze sebe sama“ na základě „panteistické tendence lidské přirozenosti být v souladu s okolním světem“ podle formulace R. Vischera z roku 1873“* (podle Aumont, 2010, s. 114). Druhou motivací je potřeba identifikace se

vzorem, obrazem – „osobou“, která je onou nápovědou, která nás vezme za ruku a s jejíž pomocí přejdeme přes nebezpečnou dálnici života. Tato důležitá až dětinsky odkazující rovina odměňování, kdy člověk plní rozkazy, nebo nevybočuje z řady, je zakořeněnou motivací, kterou si nese člověk z dětství a modifikuje ji do různých vlastních obsesí pod štítem sebeidentifikace. Příkladem uváděným v závěru této práce jsou roviny rolí, jako je sběračství či sběratelství.

Transformované úsilí vyhnout se problémům se manifestuje v přijetí rolí, které bezhlavě a loajálně kopírují vzory, které byly zaručeně úspěšné. *„Jestliže je určitý vzorec chování realizován modelem a jestliže je tento vzorec spojen s řešením problémů, odměňováním nebo jiným ve svých důsledcích žádoucím způsobem, pravděpodobnost, že bude takový vzorec pozorovatelem přijat, je vyšší“* (DeFleur & Ball-Rokeach, 1996, s. 223). Předestřená motivace je tak více než patrná.

Rovněž jistá tenze „splynout“ s davem motivuje individuum, pro které nejen mediální sféra nepřestává produkovat dostatečnou zásobu jednotlivých vzorů. Zmiňuje ji Prokop (2005): *„Maxima zřetelnosti, což je příznak všech komerčně úspěšných a populárních mediálních produktů, moralisty často hanoben jako „standardizace“, jsou produktivní v tom, že vytvářejí onu „objektivitu“ pro všechny“*.

Na tomto místě je podstatné upozornit na jistý druh učení pomocí identifikace, při kterém jsou vzory chápány jako objekty. Učení identifikací má mnohé společné rysy s učením nápodobou. Opět jde o situaci, kdy jedinec přejímá chování druhého člověka. Jiný je však motiv. Při identifikaci se vybírá objekt (vzor) nápodoby. Přejímán je celek. Oproti učení nápodobou, kdy je přejímáno pouze určité chování. Identifikace znamená ztotožnění, přejímání chování je způsobeno citovým vztahem nebo obdivem k určité autoritě, kterou jedinec napodobuje, protože by chtěl být jako ona. Identifikace je běžná v období dětství, kdy dítě chce „být jako on“ a identifikuje se s rodičem, ke kterému má citovou vazbu. Identifikace s modelem je častá také v období puberty. Tehdy to však nejsou rodiče, ale jiné idealizované osoby. Rozlišujeme dva typy identifikace: empatickou a rolově-modelovou. Empatická identifikace je vnímáním identity jako pozitivní či negativní osobnostní vlastnosti. Rolově-modelová je určena idealistickou identifikací s ideálním modelem, tedy „být jako on“, anebo naopak „jen nebýt jako on“ (Vágnerová, 2002).

Je známé, že procesy nápodoby, jak to dokládají zrcadlové neurony, nemusí být vědomé. Příklady ze společnosti, ať už to samotní imitátoři přiznávají či ne, dokazují pravý opak. Někdy je dokonce společností či jednotlivými vyhraněnými skupinami kvitováno či preferováno, když někdo kopíruje (imituje) uznávané vzory. K této referenční rovině se dále dostanu. „Mám v úmyslu však uvést:“ Model předvádějící chování si vůbec nemusí být vědom pozorovatele, resp. přejímajícího. A naopak tato osoba nemusí vědět nebo mít přehled o spojení mezi činností modelu a technicky napodobivým poznáním. Toto učení se může uskutečnit nevědomým způsobem – bez uvědomění, plánování nebo ovlivňování. […] Lidé často vědí, plně chápou a vybavují si modelové chování a jsou pravděpodobně plně vědomi toho, že přejímají vzorce chování, které předtím vnímali. Obvykle vědí, co modelového viděli, a uvědomují si, že napodobují vzor (DeFleur & Ball-Rokeach, 1996, s. 223).

„Defleur popisuje tzv. proces modelování v působení masové komunikace:“

1. Jednotlivý člen publika pozoruje nebo čte o osobě (modelu) zapojené do určitého vzorce jednání v mediálním obsahu.

2. Pozorovatel se identifikuje s modelem, tzn. věří, že je jako model, chce být jako model, nebo považuje model za tak atraktivní, že stojí za napodobování.

3. Pozorovatel vědomě poznává – nebo nevědomě dospívá k závěru – že pozorované či popsané chování bude funkční. To znamená, že osoba uvěří, že chování přinese nějaké žádoucí výsledky, jestliže bude v určité situaci napodobováno.

4. Jednotlivec si vybaví činnosti modelu, je-li konfrontován s důležitými podmínkami (podnětová situace), a napodobuje toto chování jako prostředek reagování na tuto situaci.

5. Napodobení činnosti v důležité podnětové situaci přináší jednotlivci nějakou úlevu, odměnu nebo zadostiučinění, což způsobuje, že spojení mezi těmi podněty a modelovou odpovědí jsou upevněna.

6. Pozitivní upevnění zvyšuje pravděpodobnost, že jednotlivec použije reprodukovanou činnost opakovaně jako prostředek reagování na stejné situace (s. 225).

DeFLeur však kromě toho upozorňuje, že pro utváření sociální organizace nebo k přispívání masové komunikace ke kultuře jako dvěma silným vlivům na volbu chování jednotlivců má tento proces málo co říci (s. 227).

Naše společnost nás nutí k tomu, abychom kopírovali jednotlivé vzory. Vzory jako obrazy a produkty jednotlivých značek, log a produktů nás odrazují od toho mít s věcmi a jejich výrobou jakoukoli vlastní zkušenost. Dnes už nenakupujeme v obchodech, ale ve virtuálním prostoru. Nedávno jsem shlédl dokument o *Second Life* – virtuálním světě, kde se dá prakticky žít, obchodovat, bavit se, utrácet. Těchto virtuálních světů je již několik a v budoucnu se mezi nimi bude moci přepínat. Je možné zde nalézt přátelství a skutečné city, ale jen trochu jinak. Mnohdy to jde dokonce snáz. Můžete se zde vzdělávat pomocí jednotlivých muzeí, organizací či jednotlivých institucí. Můžete zde nakupovat a příjmy lze směňovat za skutečné reálné peníze. Byl jsem překvapen, kolik lze vydělat reálných peněz v něčem „takovém". Obrat uskutečněných transakcí je předmětem daňových vyúčtování a zatím, protože nikdo s touto situací nemá zkušenost, je tato oblast, tento druhý prostor určitým daňovým rájem.

Tímto výčtem „druhého" života jsem chtěl jen naznačit, že v dnešní době mnohdy člověk nemá představu, jak jednotlivé věci fungují, jak rozlehlý je jeho svět a že hlavně ani často nezná procesy, bez kterých by nebylo možno existovat. Gehlen (1972) v tomto vztahu příhodně mluví o ztrátě bezprostřední zkušenosti: *„Den ode dne se člověk stále méně se moderní člověk zaopatřuje sám.[…] konečně i vlastní myšlenky a názory si člověk nechává dodávat myslícími aparáty tisku, rozhlasu a kina"*. Tuto samotu člověka, která je patrná více než kdy jindy, transformovanou do produkce a kumulace potřeb a produktů, analyzuje Eriksen (2010). Upozorňuje, že žijeme v individuální společnosti. V našem „západním" světě musíme předvést, na co stačíme, co umíme jako jednotlivci, nikoliv jako členové skupiny, rodu nebo rasy. Jsme odkázáni sami na sebe, teoreticky bez podpory, což je samo o sobě stresující. Největší obdiv získávají ti, kteří se přes svoji příslušnost k nějaké skupině nebo rase dokážou prosadit jako nezávislí jedinci. Tito jedinci jsou tak pojímáni pro ostatní jako vzory a jsou za to odměňování sociálním statusem, nebo právě kopírováním jejich chování. *„Úspěšnými mediálně kulturními vzory jsou nositelé abstrakce hodnot"* (Prokop, 2000, s. 281).

Přesun našeho zájmu na jednotlivé produkty, ať už jsou takto chápány role, vztahy, statusy, normy, situace atd., můžeme souhrnně právě označit jako vzory – jednotlivé obrazy. Vystupují jako zkušenosti - povrchy uchopované jako vizuální zkušenosti a je s nimi takto nakládáno. Dají se číst, vidět, shromažďovat, kumulovat, třídit a skládat. Otázce hodnoty se vyhnul Jarvie (1970) tak, že film definoval jako plně identifikační médium:" *„Kino je médiem, které do sebe okolí zcela vtáhne, čím větší je filmové plátno a čím hlasitější je zvuk, tím silnější máme pocit, že nás to pohltilo. Je to médium, kdy se těmi, kteří vystupují, a s tím, co se děje, identifikujeme"* (s. 14). „Vzory proto odkazují na rovinu nápodoby a imitace jak líčí Adorno:" Zvěcněním ducha se dostaly vztahy lidí do začarovaného kruhu, včetně vztahu člověka k sobě samotnému. Člověk se omezil na uzel konvenčních reakcí a funkcí, které jsou věcně od něj očekávány.[...] Početnými agenturami masové produkce a jejich kulturou jsou člověku vnuceny normované způsoby chování jako jediné přirozené, slušné a rozumné. Člověk určuje sám sebe už jenom jako věc, jako statistický prvek, jako úspěch či neúspěch (Horkheimer & Adorno, 1988, s. 41).

„Jarvie (1971) konstatuje:" *chvíli to trvalo, než se dospělo k poznatku, že kamery nejsou stroje na snímání reality, stejně jako počítače nejsou stroje k přemýšlení. Obojí jsou přístroje pečlivě uzpůsobené k vykonávání přísně vymezených zadání. Takové úkoly odrážejí naše zájmy a hodnotové představy"* (s. 209-227).

Doposud jsem se snažil charakterizovat obrazy jako vzory, osobnosti, s nimiž se člověk identifikuje. Nyní budu usilovat o prezentování roviny obrazu – vzoru z hlediska jeho reference, ke kterému individuum směřuje.

4.3 Reference

Jako další rozvedení definice obrazu jako možnosti, volím zasazení do kontextu vztahu. Zrcadlem - referencí rozumím určité vztahování. Vystupuje jako utkvělá představa, jako odkaz kamsi, kde bychom chtěli být, kým bychom chtěli být. Odkazuje na cosi jiného, než jsme my sami. Reference je primárně samotný proces tohoto vztahování se. Reflektujeme – zrcadlíme a srovnáváme se s vnějším. Subjekto-objektová polarizace a teorie binárních opozic vychází právě z určité vazby mezi

jednotlivostmi. V případě obrazů jako vzorů odkazuje na tvorbu srovnání. Vzory - obrazy k sobě vztahujeme, a proto působí jako referenty. Referenční proces je základní pro interakci z perspektivy tvorby řádu a systému. Upřesňuje naši pozici a vymezuje naši sebeidentifikaci. Velkou motivací individua je také anticipovaná touha být s druhými v souladu. „Opodstatnění reference v případě lidské interakce vystihuje svou myšlenkou Vančát:“ Při pátrání po smyslu a účincích obrazivosti v existenci psychosomatického individua tak můžeme bez pochyb konstatovat, že obrazivost jak ve funkci záznamu, tak i ve funkci referentu pro vztahování aktuálního vnímání, má pro interakci individua s prostředím zásadní, nevylučitelný význam. Její postavení v takové interakci se ve fylogenezi lidského rodu vyvíjelo především jako základ pro akutní, bezprostřední akčnost psychosomatického individua, která zajišťovala co nejrychlejší zjištění okolních životních podmínek podstatných k přežití – muselo pro to spočívat na přesvědčivém, bezodkladně jednoznačném rozhodovacím přístupu. Tuto akčnost jednání psychosomatického individua vzhledem k vizuálně získaným informacím o uspořádání svého okolí zajišťuje mimetická klasifikace obrazivosti (Vančát, 2009, s. 60).

Referenci vztahovanou jako adaptaci pro přežití lze pojímat i jako určitý rámec či hranici. Například fakt, že *„řecký člověk, aby vydržel tváří tvář světu, vytváří si jeho ideální obraz – Olympany“* (Ševčík, 2007, s. 19). Navázat na tento směr lze i poutavou a podnětnou rovinou sebeidentifikace spojenou s tvořením referenčních obrazů „těch druhých“, kterou zpracovává ve své knize *Malý český člověk a velký český národ* Holý (2001). Popisuje a analyzuje určité sebeobrazy jako modely. „Zmiňuje:“ charakteristické rysy, které si Češi připisují, jsou generalizacemi zkušenosti jednotlivců, a jejich existence může být snadno prokázána. Naproti tomu národní tradice nejsou generalizacemi zkušenosti jednotlivců; jsou postulovány přesvědčením a jejich existence nemůže být v poslední instanci ani dokázána, ani vyvrácena, protože jakýkoliv možný důkaz tradice předem předpokládá jejich existenci. Předpokládané národní tradice je nejlépe nahlížet jako zhuštěné mýty. Zatímco však typická mytická narace je sledem obrazů, které ve svém celku vyjadřují významy mýtu, tradice zhušťuje naraci do jednoho jednoduchého a jednoznačného obrazu. S mýtem má tradice společné to, že pravda významů, které nese je přijímána jako dogma, ať již odpovídá prožívané realitě, či nikoli (s. 79).

Pro referenci je typická analogie se sněním, kdy se člověk vztahuje k nějaké rovině, vytyčenému ideálu, osobnosti, kterou by chtěl být, nebo objektům, které by chtěl vlastnit. Jedná v řádu určitého snění. Eliade (2004) zmiňuje obrazovou referenci představy času na příkladu minulosti jako analogie „stesku po ráji"- stesk po mytické minulosti, která byla přetavena v archetyp: tato minulost obsahuje kromě lítosti ze zmařeného času tisíce dalších významů: vyjadřuje vše, co by bývalo mohlo být a nebylo, smutek z celé existence, která je jen tehdy, když přestane být něčím jiným, lítost, že nežijeme v krajině a dobách evokovaných písní ..., a nakonec touha po něčem úplně jiném, než je současný okamžik, prostě potom nedosažitelném a nenávratně ztraceném – po „ráji" (s. 15). Také lze uvést: *„duch společnosti hledá vždy znovu východisko v krásných fantaziích o hrdinském životě, který probíhá v ušlechtilém zápolení, v ideální sféře cti, ctnosti a krásy"* (Huizinga, 2000, s. 14).

Uspořádávání, třídění, kategorizace a systematizace může být metaforou tohoto „vztahování se". Reorganizace, jako signifikantní princip jednání pro sociální role jako je vědec, sběratel nebo sportovec, se takto dá přiblížit. Touha a směřování, jež vedou jak sběratele, vědce či sportovce, jsou primární reflektující motivací. Sběratel usiluje o řád a o nové přírůstky sbírky, stejně jako vědec analyzující samotná schémata jednotlivých prvků se pachtí a touží po vysněném řádu, ve kterém se dají jednotlivé poznatky ustanovovat a systematizovat. Sportovec neustále zvyšuje svou laťku výkonnosti, která je jeho identifikační výzvou. Příznačná je též analogie určitého snového bezčasí. Když člověk sní, třídí a kategorizuje, tak neexistuje prakticky čas. Eliade (1998) toto bezčasí přirovnává k době při vyprávění. Definuje mýtus jako skutečný příběh, který nastal dávno na počátku času a slouží jako vzor pro lidské chování. Vzory dokazuje na příkladech postav románů, filmových hvězd a válečných či vymyšlených hrdinech. Na Eliadeho vyprávění mýtu tak lze demonstrovat analogii mezi mýtem a vzorem, změnou vnímání času dochází při vyprávění mýtu k analogii obrazu jako reference a vzoru.

„Eliade dochází k tomu:" vyprávění mýtu není bez následku pro toho, kdo vypráví, ani pro ty, kteří je poslouchají. Prostým faktem vyprávění mýtu je zrušen – alespoň symbolicky – světský čas a vypravěč i publikum jsou uvrženy do času posvátného a mytického [...] Už jen tím, že člověk naslouchá mýtu, zapomíná na světské postavení, na svou „historickou situaci", jak jsme si dnes zvyklí říkat. Periodické recitování mýtů boří zdi vybudované z iluzí profánní existence. Mýtus znovu a znovu

aktualizuje velký čas, a tím promítá posluchače do nadlidské a nehistorické roviny, která kromě jiného umožňuje tomuto publiku přiblížit se k realitě, jíž je nemožné dosáhnout v rovině profánní lidské existence (2004, s. 60).

Reference může být, jak bylo nastíněno v předchozí podkapitole, chápána také jako určitý útěk. Právě rovina snění, neustálé reorganizování, či přidávání je tomuto názoru poplatná. Sběratel se třese toho, aby jeho sbírka byla úplná. Proto si záměrně vybírá specifické a prakticky nemožné objekty, které nejdou ucelit nebo tomu nahrává neustálá volba metodiky a nového způsobu třídění. Každému je jasné, že než člověk začne „něco“ dělat, nejdříve začíná všemožně přeorganizovávat a naoko uklízet. Zásadním momentem se stává, když začne člověk objekty vyhazovat. Nastává opravdová změna.

Chtěl bych se nyní vrátit zpět na začátek této podkapitoly, kde jsem referenci prezentoval jako vztahování. Tuto svou myšlenku se pokusím rozvinout ve světle definování reference jako zdroje, informace. Troufám si totiž v této souvislosti tvrdit, že reference přímo odkazuje na přístup k informacím. Ve vnímání samotném totiž automaticky dochází k tvorbě referentu. Naše získané perceptivní zkušenosti se jím v tomto paměťovém procesu stávají. Referent má proto blízko pojmu podobnosti, bez něhož prakticky nelze přiřazovat. „Vančát (2009) uvádí na svém pojmu obrazivosti význam a funkci referenčních informací a podobnosti:“

Pokud ovšem vztáhneme pojem mimesis nikoli k obraznému vyjádření, ale k samotné obrazivosti, coby ke strukturní kvalitě zpracování vizuálních vjemů na úrovni psychosomatického individua, z mimetického principu se stává podobnost spočívající v identitě dvou struktur obrazivosti, tedy nikoli podobnost obrazivé představy ke skutečnosti, ale podobnost struktury jedné obrazivé představy psychosomatického individua (vzniklé např. aktuálně při vnímání) k struktuře druhé obrazivé představy, coby referenci v paměti téhož psychosomatického individua, vzniklé např. z předchozího vnímání. Tento případ je nejčastější, do porovnání mohou být pochopitelně na jedné nebo na obou jeho stranách zařazeny také i např. obrazivé představy vypracované kombinační představivostí v paměti (s. 61). Tato zkušenost se z pozic vnímání přesouvá do materiálního světa, který ji potvrzuje a zmnožuje. „Sztompka (2007) k tomu dodává:“

Percepce vnějšího světa se stává stále více prostředkovaná obrazy. Obraz konstruuje, artikuluje naše vnímání světa. Vizuální citlivost zastupuje, či alespoň doplňuje citlivost k textu. Masový výskyt obrazů v našem prostředí způsobuje, že se díváme prizmatem obrazových stereotypů. […] Tento nový typ komunikace mění a upevňuje způsoby, jimiž si člověk něco představuje, jeho vztahu s jinými, se světem věcí a světem přírody; spojuje vizuální a zvukové rozměry, verbální a neverbální aspekty. Svébytně reintegruje antropologickou situaci, podřizuje sémiotizaci dříve neviditelné oblasti a dává jim důležitost (s. 13). Může tento masový výskyt způsobovat určité druhy referencí? Sugestivně to navrhuje Flusser. „*Technické obrazy nejsou zrcadla, nýbrž projektory. Vrhají významy na klamné povrchy a tyto návrhy se mají stát pro jejich příjemce návrhy života. Lidé se mají podle těchto návrhů řídit*“ (Flusser, 2001, s. 51).

Přístup k těmto obrazům je pro naši kulturu příznačný. Obrazy působí jako reference – informace. Média a interakce jsou jejich zdroji. Pomocí jazyka tyto informace ukotvujeme a předáváme si navzájem jejich správné interpretování. Proto se část společnosti, která má určitý podíl referenčních informací, díky tomu chová určitým způsobem. Zajímavý je příklad vlastnění televize střední vrstvou v USA 70. let. Dalo by se predikovat, že první vrstvou, která bude vlastnit televizory, bude ta nejbohatší. „Skutečnost ale vypovídala právě o naprosto opačném:“

Je třeba přitom mít na zřeteli, že lidé, kteří v roce 1972 v USA ještě neměli televizi, rozhodně nepatřili k těm sociálně nejslabším. Horní střední vrstva se dlouho bránila tomuto nekulturnímu nebo kulturu ničícímu komerčnímu médiu a televizi trpěla pouze jako dodatečný zdroj politických informací. […] Ještě v 80. letech byly domácnosti dělníků vybaveny lepšími přístroji a častěji barevnými televizemi než domácnosti lidí s vyššími příjmy (Prokop, 2005, s. 321).

Pramení snad toto zjištění z důvodu větší potřeby vzorů a větší závislosti „dívat se“? Nebo jde o ekonomicky determinovanou skutečnost, že bohatší vrstvy mohou disponovat více prostředky na kulturní využití? Disponují tedy většími možnostmi a mají více informačních zdrojů, nebo je jejich výsadou, že s nimi na druhou stranu nemusí přijít do styku? Z pozice vyšších vrstev by se tak k nim mohly dostávat jen ty typy informací, které jsou selektovány pouze pro jejich potřebu.

Odůvodnění je možné nalézt v postavení a vykonávaných rolích, které ve společnosti zastupují. Tyto vyšší společenské třídy totiž zastávají pozice referentů. Jak uvedl již Veblen (1999), být vzorem je jediná náplň jejich existence.

Referenti proto vystupují jako naše idoly, ikony, hvězdy. Není příliš důležité je zde dělit a konkrétně popisovat, podstatné je však uvést, že z hlediska napodobování jsou první rovinou ti, které definujeme jako jedince oplývající určitými specifickými znalostmi. Slouží člověku jako referent určitého praktického řádu, ke kterému se vztahuje. „Ve společnosti je vnímán jako určitá představa, jeho osnovu přibližuje Gehlen:“ V racionalistické organizované společnosti si člověk může být jist nejlepšími vyhlídkami na obecné uznání, jestliže najde formu chování, která odpovídá věcné situaci a zároveň je konvenční, to znamená není ani nezvyklá, ani osobitá.[…]nemůže být pochyby, že dnešní racionalizovaná a veskrze zbyrokratizovaná společnost v široké míře vyžaduje, aby se osobnost proměnila v „nositele funkce“, a člověka pobízí, aby se k takovému typu přiblížil. […] Všude, kde se v této společnosti industriální epochy, v podstatě nestabilní, úspěšně formují stabilizační jádra, můžeme být jisti, že tam působí tento typ, a jestliže každý sociální řád je zastoupen určitým reprezentativním, takřka příslovečným typem, představuje naši dobu „odborník“ (Gehlen, 1972, s. 146).

Jako druhý, prakticky extrémně orientovaný typ referentu, je zmiňovaná podoba nositele specifických, doslova abnormálních, atributů. Díky své „ochraně“, jejich obecně či publikem vytvořeným společenským postavením, právě jen oni dovedou jednotlivé společenské hranice bořit a formovat nové. „Příkladem jsou právě idoly, hvězdy, ikony:“ Fenomén mediální hvězdy, tedy spektakulární reprezentace živého člověka, v sobě soustřeďuje obraz jisté možné role, a tedy i onu banalitu. Úděl hvězdy spočívá ve specializaci na zdánlivý prožitek, je to předmět identifikace s vnějškovým životem bez hloubky, jež musí kompenzovat rozdrobenost fakticky prožívaných produktivních specializací. Hvězdy existují proto, aby znázorňovaly rozmanité typy životních stylů i stylů chápání společnosti, jež mají svobodu k tomu, aby se uplatňovaly globálně. Hvězdy ztělesňují nedostupný výsledek společenské práce, napodobujíce její vedlejší produkty, které se magicky přenášejí nad tuto práci coby její cíl: moc a dovolená, rozhodování a konzumace, stojící na počátku i na konci nezpochybnitelného procesu. […] Činitel spektáklu, inscenovaný v podobě hvězdy, je protikladem individua, nepřítelem, a to jak sám v sobě, tak stejně očividně

i u druhých. Protože vstoupil do spektáklu jako identifikační vzor, vzdal se jakékoli samostatné kvality a sám se ztotožnil s obecným zákonem poslušného následování běhu všech věcí. Jakkoli hvězda v oblasti konzumu z vnějšího pohledu představuje zobrazení různých typů osobnoti, ukazuje každý z těchto typů jako něco, co má stejný přístup k celku konzumace a co v něm obdobným způsobem nalézá štěstí (Deborg, 2007, s. 28).

4.4 Příklady, možnosti

4.4.1 Příklady

Člověku bývá většinou přisuzován charakter tvůrce nástrojů. Jejich používáním přeměňuje své prostředí. Nahrazuje tak svou orgánovou „nespecializaci". Proto je také dobré si uvědomit: *„prvním nástrojem člověka bylo jeho tělo a v prvé řadě ruka, jež je modelem všech jeho pozdějších nástrojů"* (Benoist, 1995, s. 19). Používání rukou je jednou ze základních percepčních zkušeností. Tato zkušenost je motorická. Vývoj související se senzomotorickou percepcí a s vývojem psychiky byl předmětem výzkumů Piageta (podle Borecký, 2005). Podle něho v senzomotorickém stádiu děti poznávají svět pomocí pohybů a smyslů a získávají vědomí stálosti objektů. Pole možností je definováno tím, na co dokážeme dosáhnout. Poeticky to můžeme připodobnit, jak říká Merleau-Ponty: *„Veškerá moje prostorová přemístění zásadně figuruje v koutku mé krajiny a jsou přenášena na mapu viditelna. Vše, co vidím, je zásadně v mém dosahu nebo alespoň na dosah mého pohledu upřeného na mapu toho, „co mohu"* (Merleau-Ponty, 1971, s. 9).

V průběhu ontogeneze si jedinec vytvoří určitou zásobu motorických zkušeností, které mu slouží jako repertoár pro další interakce. Popis toho, co dovedeme ovládat nebo na co máme, je většinou popisem tohoto intencionálního vztahu mezi rukou a její vyvolanou reflexí zpět k jedinci. To, že ukazujeme, nebo uchopujeme či dosahujeme, je určitým mostem mezi tím, na co je poukazováno či uchopováno, mezi dotekem a jeho kontrolou či výchozím stanovištěm – námi. „Hanáková tento proces popisuje takto:" Jakmile se ustanoví já, je možné odlišit vše, co zůstává vně – protože to „neodpovídá" na dotek, nebo „odpovídá jinak" než vlastní tělo. Hmat konstituuje

geometrickou dimenzi vizuálního pole a zakládá subjekt reprezentace. […] Je pozoruhodné, jak se následně hmatové informace zpětně abstrahují jako vizuální, aby se znovu ustanovila „hegemonie viditelného“ jako referenční osa poznávání (Hanáková, 2008, s. 122).

Výsledek tohoto procesu je právě obraz. Může být a také je čím dál častěji využíván jako příklad, model. Uvědomíme-li si tuto skutečnost, získáme nástroj, který nemá v historii lidské srovnání. Prvním místem, kde lze využít tuto optiku, je určitě rovina našeho samotného sebepojetí. „Současná společnost nám totiž umožňuje stále nově uchopovat, tedy zmnožovat nás samé:“ S rozvojem moderních společností se proces utváření sebepojetí stává reflektovanějším a otevřenějším v tom smyslu, že lidé při budování své vlastní soudržné identity, své představy o sobě spoléhají stále více na vlastní zdroje. A současně je proces formování sebepojetí stále zřetelněji živen mediovanými symbolickými materiály, jež před jednotlivci otevírají podstatně širší rejstřík možností a rozvolňují, aniž by je přitom ničily propojení mezi utvářením sebepojetí a sdílením místa. Toto spojení je rozvolněné v tom smyslu, že lidé mají stále větší přístup k informacím a komunikačním aktivitám, jež pocházejí ze vzdálených zdrojů a dostávají se k příjemcům prostřednictvím rozšiřující se sítě mediované komunikace. Jinými slovy – jedinci mají stále větší přístup k tomu, co bychom mohli v obecné rovině označit jako „nelokalizovanou znalost“. To ale neznamená, že vztah mezi procesem utváření sebepojetí a sdíleným prostředím je zcela rozbit. Nelokalizovanou znalost, si vždycky přisvojují lidé umístění v konkrétním prostředí a praktický význam této znalosti – tedy co pro jednotlivce znamená a jak ji mohou využít – vždy závisí na zájmech příjemců a na zdrojích, jež si s sebou přinášejí do procesu přisvojování (Thompson, 2004, s. 167).

Protože, žijeme ve strukturách, kde nejsou hodnoty striktně definovány a vnitrodruhová selekce se řídí prakticky nezměřitelnými pravidly závislými na jednotlivých trendech té či oné kultury, dochází k čím dál větším extrémním situacím. To, co dříve bylo nemyslitelné, jako jsou např. bulimie a anorexie, je bohužel dennodenní zkušeností. Bylo by zajímavé analyzovat vývoj těchto poruch v návaznosti na výzkum vizuální kultury a jeho vlivu na jedince. Tyto nové vztahy začínají být předmětem nově se rodícího paradigmatu. „Thomson uvádí tyto vyvolané vztahy s jednotlivými technologiemi, které mají vliv na zcela nový typ vnímání a tvorbu interakcí:“ Právě tato nová forma mediované nereciproční důvěrnosti rozprostřené

v prostoru i čase tvoří základ například vztahu mezi fanouškem a popovou hvězdou. Takový vztah může být vzrušující právě proto, že je osvobozen od svazující vzájemnosti, jež je podstatným rysem interakce tváří tvář. Může se ale také vyvinout v určitou formu závislosti, v níž se lidé začnou upínat na někoho, kdo se stává předmětem uctívání právě a jedině proto, že není přítomen a je zcela nedosažitelný (s. 167). Tímto objektem (modelem, příkladem) nemusí být jen určitá osoba, idol, ikona, či hvězda, ale přejímá jí právě obraz samotný - sama možnost.

Zmnožením možností se rodí nová sféra významů. Převrací se tradiční postupy organizace a produkce. Mění se jejich původní účel. Např. Virilio (2007), který mimo jiné analyzuje technologický převrat způsobený filmem a na něm vyvolaný společenský, kulturní převrat, zmiňuje změny, které způsobil film ve spojitosti s vedením války a též potvrzuje myšlenku: „*neobyčejná komercionalizace audiovizuálních technik odpovídá poptávce, video nebo walkman jsou skutečností a zdáním dodávanými v krabičce, funkcí těchto přístrojů není sledování obrázků nebo poslech hudby, ale poskytnutí obrazového a zvukového záznamu, aby každý mohl režírovat svou vlastní skutečnost*“ (s. 149). Zaměření na individualismus není ale individualismem samým. Člověk se může vydat cestou modelů, může je napodobit, nebo je využít a složit v něco osobního. To, že je do sebe vtáhne, otiskne, ale neznamená, že vytvoří něco nového. Tvorba je právě oním publikováním, prezentováním a hraním. Uvedu ji v další kapitole.

„Výše uvedené procesy lze popsat na následujících řádcích:“
Právě v procesech reference a auto-reference směřuje lidský subjekt buď k solipsismu, nebo ke společnosti, izoluje se od vnějšího světa, nebo se do něho zapojí, překládá si do vlastního jazyka informace, které dokáže z vnějšího světa stáhnout. To znamená, že otevřenost, harmonie a rozvoj lidské bytosti je výsledkem mnoha složitých vzájemných závislostí na okolním světě. Progresivní charakter takových závislostí je dán skutečností, že čím víc je lidský subjekt rozvinutý, tím víc závisí na potřebě být a žít, vyvíjet se a expandovat, být informován a realizovat se v otevřeném vztahu k druhým, při socializaci, komunikaci a spolupráci s druhými Já. Pak získá schopnost překonat solipsismus, nejitřit své vztahy vůči společnosti, rozvíjet svou identitu a objektivitu v individuálním vztahu vůči prostředí, druhým lidem, vlastní komunitě i společnosti obecně. Tradiční modely deduktivního vědeckého pojímání těchto atributů a potencionalit socializace – nezřídka

koncipované induktivními metodami – se nejen uzavíraly v příkrých omylech, ale budovaly i pevnosti odporu vůči vědeckému pokroku, když na svých autistických pozicích a základních názorech vycházely z existence davu podobných jedinců a vytvářely hierarchie sklonů, vzorce chování a procesy učení shodné pro všechny. Šlo o pouhou abstrakci jedinců a o projektování jejich „já o sobě". Každý člověk je však jiný, má vlastní nenahraditelnou schopnost rozvoje založenou na geneticko – informačním dědictví po předcích, má svou procesní identitu a podle svých zřetězení, oprav, adaptací, obnov, asimilací, zvnitřnění, projekcí, regresů, změn a mutací se rozvíjí nebo degeneruje, postupuje nebo stagnuje, osvobozuje nebo dusí, integruje nebo dezintegruje, harmonizuje nebo disharmonizuje, aktualizuje nebo neaktualizuje, adaptuje, nebo neadaptuje, stává se normální nebo nenormální, vyrovnanou nebo patologickou bytostí podle sociálně psychologických nebo sociálně analytických norem (Fernandes, 2004, s. 108).

Debort (2007) tvrdí, že Spektákl není jen služebníkem pseudoužívání, sám o sobě je již pseudoužíváním. Kloskowská (1967) v díle *Masová kultura* nepřiřazuje filmu vlastnost jen kopírovacího či konfrontačního rázu kulturních vzorů, ale přisuzuje vlastnost prezentační možnosti kulturních modelů jako zobrazení fiktivních, neautentických charakterů pro vývoj společnosti však žádoucích. V této relaci Sontágová (1988) chápe film: *„jako nástroj na pozměňování vědomí a organizování nových módů senzibility"* (s. 215). „Prokop nás o vlivu těchto informací a nové senzibilitě informuje:" Ten kdo v postindustriální společnosti služeb více využívá svůj rozum a vychází ze svého lepšího vzdělání a kvalifikovanější profese, vytváří si neortodoxní vztah ke kultuře. Nenechá se ovlivňovat všeobecnými návrhy, a to ani „modernou". […] Ten, kdo myslí postmoderně, tak přistupuje i k předem tabuizovaným oblastem, ten, kdo musel a uměl být ve své profesi flexibilní, neměl pochopení pro sexuální pruderii 50. let a žádal sexuální volnost i v médiích. Ten, kdo viděl díky svobodnému zpravodajství v televizi záběry z masakrů ve Vietnamu, nemohl považovat cenzuru násilí v hororech za jinou než falešnou. Hranice se rozšiřovaly, cenzurní zákony padly, veřejně se diskutovalo o sexuálních otázkách, móda se stala uvolněnější, fotografie v magazínech odvážnější. Z postmoderny se stala éra uvolnění (Prokop, 2005, str. 317).

Toto uvolnění je ale svazující. Naše společnost se dle Fromma (1993) všeobecně brání citům. Ideál by znamenal myslet a žít nejlépe bez nich. Jsme sice svobodní, tedy

osvobození od všech pout, ale najednou nevíme, co máme chtít, myslet, cítit. Jsme proto bezmocní ve chtění o přizpůsobení. Z toho plyne, že se opět určitá skupina řídí více vzory, které jsou pro ně úspěšnými šablonami, které když budou následovat, nejen že nebudou vybočovat či vystupovat z davu, ale budou mít pocit zadostiučinění, že nejsou v tomto stádním jednání sami. Patologické pro společnost je, že tato skupina se díky aspektům obrazové produkce neuvěřitelně rozrůstá a jako taková začíná zpětně ovlivňovat podřízené instituce jejich produkce. Jejich chování začíná být většinově (protože oni jsou většina) normou.

Na druhou stranu nám tato doba poskytuje, jak dále také uvedu, právě nepřeberné možnosti. Proto je potřeba se k nim umět postavit. Jedním z přístupů je analýza vzorců osobnosti typických pro danou společnost. Protože ve společnosti působí jako určité identifikátory, je metodicky tento nástroj vhodný a prakticky se podle nich dají jednotlivé společnosti identifikovat. Tímto je známý Zygmunt Bauman (2002). Jeho přístup bych zde rád uvedl. Musím se přiznat, že jsem se jím kdysi nechal také inspirovat a myslím si, že je praktickou a ilustrativní metodou, kterou lze zajímavým způsobem použít. Z těchto důvodů jsou v následujících kapitolách uváděny, dle mého názoru, zpracované jednotlivé vzory osobností související s tématem práce, tedy obrazem. „Odůvodnění je patrné z obsahu Baumanova citátu:“ Postmoderní doba s fragmentarizací a epizodičností různých sfér lidských činností je provázena vzorci postmoderní osobnosti“. […] Svět je jedincem osvojován jako množina šancí, kde člověk se stává turistou ve vlastním životě a jeho svět je světem oslabeného domova; zkrátka postmoderní svět, kde „jsme všichni tak trochu hráči“ a kde „vzpoura nemá mnoho šancí: je možné nějakou hru proklínat, ale pouze ve jménu jiné…, ale není jasné, jak se lze zříci chování, jež předpokládá, že život je hra a že životní proces se skládá ze série her (Bauman, 2002, s. 55).

„Na funkci obrazu lze nahlížet z perspektivy změny času:“ *Člověk zná ostatně více časových rytmů, nejen čas historický, tedy svůj vlastní čas, svou historickou současnost. Stačí, aby poslouchal dobrou hudbu nebo se zamiloval či modlil, a vystoupí z historické přítomnosti a spojí se s věčnou přítomností lásky nebo náboženství“* (Eliade, 2004, s. 31).

4.4.2 Možnosti obrazů

Popisovat různé možnosti, které vizualita a obraz jako nástroj a model umožňují, je tématem vlastní kapitoly. Nezbývá mi, než je tedy shrnout v pár principech. Východiskem mi pro to budou vizuálně orientované práce Bredekampa a Flussera.

Sepětí s výzkumem vztahu obrazu jako nástroje vědy začíná prosakovat do studia vizuální kultury. Na to upozorňují autoři odhlížející od tradičního výzkumu vizuality, kterým je umění či estetika. Během vypracování rešerše k tomuto tématu jsem se setkal například s tzv. neurocinematikou, což je uplatňování výzkumu mozku při studiu působení filmu na diváka, kterou zkoumá Hasson et al. (2008) nebo dokonce s divadelní vědou vsazovanou do kontextu výzkumu zrcadlových neuronů v případě Sofie (2010). Při ohledávání terénu mě prakticky neustále lákaly jednotlivé odbočky, či samostatná probádávaná území. Jedním z častých témat, které zde bohužel nemohu z důvodu prostoru rozpracovat, byla oblast znaků, transformovaná do vizuálního kódovaného jazyka s názvem *ISOTYPE*, který sloužil k převodu sociologických dat do obrazového jazyka. Tento systém vynalezl ve spolupráci s vídeňským grafikem Arntzem sociolog a ekonom Neurath. Kopírováním tohoto jazykovým stylu se rozpoutala dnešní exploze všemožných infotainmentových výstupů s populárně vzestupnou tendencí směřující do dnešních podob tzv. infografiky.

„Rampley (2007) v této souvislosti uvádí:“ Zatímco tradičně bývá v historii vědy upřednostňován teoretický diskurs, Bredekampův závěr naznačuje, že někdy lze hierarchii textu a obrazu obrátit. Od dob Francise Bacona bylo samozřejmě spoléhání se na empirické pozorování – a vizuálno – základním kamenem ideologie moderní vědy. Přesto Bredekamp prohlašuje, že vizuální znázornění hrají klíčovou roli nejen v procesu vědecké indukce (tj. ve formulacích obecných zákonů na základě jednotlivých pozorovaných empirických údajů), ale i jako hnací stroje deduktivních vědeckých úvah. Dá se také říct, že vizuální obrazy mohou být stejně významným nástrojem vědeckého výzkumu jako konceptuální předlohy a teorie (s. 31). Stále častější je proto analýza samotných vizuálních výstupů a také současný důraz na schopnost umět vizuálně prezentovat. Mnohdy, jako v případě různých a nejen architektonických studií a jejich vizuálních prezentací, dochází k tomu, že divák těchto praktik je sice zaujat v prvním ohledu formou takového zpracování, při bližším

ale rozpoznává, že forma je asi to jediné. Samozřejmě by bylo naivní tuto formu vypouštět, ale je nutné stále zachovávat určité „gró“, a tedy obsah, což je stále těžší v dnešní době, kdy je vyvíjen tlak svůj projekt zvládnout prezentovat v jedné minutě atp. Abych tuto podkapitolu moralisticky a pesimisticky nezatracoval, je dobré vědět, že se člověku naskýtá, díky novým technologiím a právě díky uchopovaní obrazů jako možností, nepřeberné množství jednotlivých speciálních syntéz, které si ani zatím nedovede představit. Člověk je na prahu, kde dokáže tvořit v pravém slova smyslu, ne opakovat ale skládat. Takto pochopenou možnost obrazů dokonale vystihl Flusser. V době, kdy psal svou práci, ještě nebyl internet, ale už i z tohoto textu je víc než jasné, že si toto prostředí dovedl představit, ba co víc, dokázal ho popsat a vyvodit z něho závěry pro lidskou současnou interakci. „Možnosti, které člověku začínají být k dispozici, představuje v následujícím textu:“ Díky fotografiím, filmům, televizím a video obrazům, a v budoucnosti díky obrazům, které budou syntetizovat počítače, jsme vlastně vůbec teprve schopni vrátit se zpět z rozplývajícího se světa abstrakcí do konkrétního prožívání, poznávání, hodnocení a jednání“[…] Jsme s to vyšplhat se na takovou rovinu vědomí, na níž je zkoumání hlubších souvislostí, vysvětlování, vyprávění, vypočítávání, zkrátka historické, vědecké, textově lineární myšlení, vytlačeno novým, fikce vytvářejícím „povrchním“ způsobem myšlení. A proto pro nás ztratilo jakýkoli smysl chtít rozlišovat mezi vytvořeným a nevytvořeným, mezi fiktivním a „reálným“. Abstraktní bodové universum, z nějž se vynořujeme, nám ukázalo, že vše nevytvořené je nic. Proto jsme se museli vzdát kritérií „pravdivý/nepravdivý, „pravý/umělý“ nebo „skutečný/zdánlivý“, abychom místo toho používali kritérium „konkrétní/abstraktní“. Fantazie je mocí konkretizace abstraktního. Veškerá epistemologie, etika a estetika, a především životní pocit jako takový, podléhají zásadní proměně. Žijeme ve fiktivním světě technických obrazů a zažíváme, poznáváme, hodnotíme a jednáme stále častěji v závislostech na těchto obrazech (Flusser, 2001, s. 40).

Flusser zavádí pojem svobody ve společnosti ovládané obrazy. *„Právě to je strategie svobody: výměna informací s cílem zvyšování kompetence k proměňování redundantní náhody na něco nepředvídatelného, na dobrodružství“* (s. 108). „Podle něho:“ Člověk bude tím svobodnější, čím kompetentnější bude počítač, s nímž se propojí. Čím rafinovanější umělá inteligence, tím větší fantazie těch, kteří ve spojení s ní vytvářejí obrazy. Tento vztah „člověk – aparát“ musí ovšem přitom být skutečně

dialogický, a nikoli, jak je tomu v současnosti, vztahem, v němž je člověk programován aparátem (s. 109).

„Tam, kde se vše stalo přítomným, neexistuje totiž už žádná budoucnost. To, co kdysi bývalo budoucností, jsou nyní přítomné možnosti hry“ (s. 121). „Při této odpovědné střídavé hře není tedy konkrétní to, co je vidět, nýbrž to, od koho a ke komu je to směřováno. Hraji-li si s obrazy, pak hraji nikoli o bytí jako takové, ale o spolubytí. To vše probíhá rychlostí světla. Z jedné strany to znamená, že vše se ukazuje, aby ihned opět zmizelo, a z druhé strany, že se všechno vynořuje z nepomíjivé paměti, aby se tam změněné opět ponořilo. Díky rychlosti světa je veškerý čas (minulost, přítomnost, budoucnost) složen do okamžiku vzplanutí na obrazovce, do bodu „teď“. To však současně znamená, že všichni lidé, ať jsou kdekoli, jsou okamžitě u mne a že já sám okamžitě mohu být kdekoli ve světě. Díky rychlosti světla je celý prostor (skutečnost, možnost, nemožnost) složen na ploše obrazovky, v bodě „zde“ Všechno je zde a teď a já mohu vše zde a teď změnit. A všichni ostatní jsou zde u mne. Mé universum je bezprostorový a bezčasový konkrétní bod tvořivého spolubytí se všemi ostatními (s. 122).

5. Interakce, děj, komunikace

Po uskutečněném vymezení a popisu jednotlivých možností, jak s obrazy nakládat, je nutno přistoupit k samotnému procesu, který chci definovat jako interakci. Nastínění takového procesu je myslím podstatné, a to z nutkavého pocitu, že ve společnosti stále převládá názor, že jsou člověku jednotlivé informace společností vštěpovány a individuum je proto redukováno pouze na roli příjemce a osvojitele těchto norem, zvyků, vzorů, zákonů a tabu. Proti tomu stavím imaginativní přístup jedince, kde základní premisou tohoto procesu je právě aktivita jedince v podobě jeho interaktivity. Sedlák (2004, s. 161) upozorňuje, že myšlenka interaktivity nová není. Interakce může být chápána jako náš pobyt ve světě (*dasein*) (Patočka, 2003).

K interakci lze přistupovat z definic hledisek komunikace. Ty ji určují jako vzájemné působení dvou činitelů (Reifová, 2004). Důležitým podnětem vzniku samotné interakce je položení otázky, proč je potřebné mít interakci a z jakého důvodu jsme nuceni jednat. Odpovědí může být jedincovo postavení ve světě s odkazem na jeho dispozice - na poznání svých hranic. Pokud je jedinec schopen definovat vlastní omezení, dosah nebo pole působnosti, dovede právě díky tomuto vymezení a vyvolané reflexi, kterou jsem rozebíral v předchozích oddílech, s tímto dispozitivem zacházet. Jak v této souvislosti podotýká Ševčík: *„Člověk je bytost od přírody nehotová, ale s možností se sama dotvářet, s možností dávat životu smysl“* (Ševčík, 2007, s. 57).

„Gehlen naproti tomu v souvislosti s výzkumy moderní antropologie ozřejmuje lidskou nezbytnost být aktivní:“ Člověk vzhledem k nedostatku specializovaných orgánů a instinktů není adaptován k žádnému specifickému přírodnímu prostředí, a proto je odkázán na to, aby rozumně měnil libovolné okolnosti v přírodě se vyskytující. Se smysly nepříliš vyvinutými, orgánově nedostatečně vyzbrojený k boji, nahý, v celém svém habitu embryonální, v instinktech nejistý, je bytostí existenčně závislou na jednání (Gehlen, 1988). S výše uvedeným Gehlenovým tvrzením se dá nesouhlasit. Jak bylo v předchozím textu uvedeno, lidské vnímání je již ve svém základu primárně aktivním procesem. Gehlen chtěl naznačit spíše rovinu toho, že člověk se musí vyzbrojovat nástroji a ty mu slouží pro jeho jednání. Tyto nástroje postupně nabývá, těmito nástroji se obklopuje a používá je k tvorbě a přeměně svého prostředí.

„Dvořák ale usiluje o upřesnění slova „nabývá“ tímto vysvětlením:“ V centru pozornosti zde není pouze „otisk“ či proces „vtiskávání“ vjemu, nýbrž samotná tabula rasa, jež se ovšem ukazuje jako cokoli jiného než čistá a nepopsaná. Tělo vnímajícího subjektu přestává být poddajným materiálem, do něhož se vpisují vnější podněty, a stává se samo tvůrcem svých vjemů, nebo na jejich utváření přinejmenším participuje (Dvořák, 2009).

Člověk participuje už jen tím, že se účastní na tomto světě, že se zde ocitá. Aniž si to totiž uvědomuje, působí na druhé, na prostředí. Je další možností, obrazem, který může pro někoho znamenat vzor, příklad, možnost. S prostředím komunikuje. Jako příklad této situace si můžeme uvést Eliadeho metaforu solidarity: *„Vlastně jestliže existuje naprostá solidarita lidského rodu, nemůže, být pociťována a „zpřítomňována“ jinak než na úrovni obrazů“* (Eliade, 2004, s. 16). Vykreslení skutečnosti, kterou můžeme přirovnat obrazové zkušenosti a životu v ní, nazývá Deborg spektáklem.

„Spektál není souborem obrazů, nýbrž společenským vztahem mezi osobami, zprostředkovaným obrazy“ (Deborg, 2007, s. 4). Takové prostředí můžeme určitými způsoby chápat, vnímat a interpretovat. Prostředí, které se nám jeví jako vizuální, je charakteristické zaujímáním určitých přístupů, postojů. V tomto smyslu je možné využít analogii čtení. Úzká vazba s tradiční orientací na zpracování textu jako historické zkušenosti se zde přesouvá na zpracování obrazu. Mnoho teoretiků obrazu nevědomě tuto metodu používá k definování nebo popisu obrazivosti či jednotlivých vizuálních fenoménů. Příkladem nám může být sémiotika Barthesova, která se snaží obraz popisovat a prakticky také číst (Barthes, 2005). Vizuální teorie si proto této analogie všímají čím dál víc. Relevantost toho je také patrná ze zájmu psychologie. Konkrétně právě v kognitivní psychologii je to jedna z teorií, jak člověk přistupuje ke světu. Sternberg (2002) uvádí, že čtení slouží zpracování informace jak v systému percepce teorie „shora dolů“, tak „odspodu vzhůru“. Důležité je v tomto procesu ovládnutí dvou typů percepčního zpracování informací. Lexikálního zpracování, používání pro identifikaci písmen a slov a sémantického zpracování, které dodává textu jako celku smysl.

Otázkou zůstává, jak je možné, že dovedeme tak perfektně číst, a jak jsme schopni se tomu naučit za tak krátkou dobu. Automatičnost takového procesu je předmětem Gombrichova úžasu (nad čtením umění). *„Nejsem si jist, zda nás vůbec někdy*

dostatečně udivuje naše schopnost číst zobrazení, to znamená dešifrovat kryptogramy umění" (Gombrich, 1977, s. 52).

Pramení taková schopnost z disponování mechanismu našeho řazení, reference, schematizace a kategorizace přímo vázaná na lidskou vizuální percepci, jak bylo uvedeno v předešlém textu? Mají tedy díky tomuto zpracovávání problém se čtením slepí lidé, kteří postrádají tyto dispozice? Musí být pro to vyvinut specifický nástroj, jakým je Braillovo písmo, které nahrazuje zrakové úkony a obchází světelný tok a s ním nesené, tolik potřebné informace. Je to otázkou, na kterou bohužel neumím odpovědět. Tato oblast by, dle mého názoru, měla být jednou z priorit kognitivně orientovaných výzkumů.

Ševčík (2007) tvrdí, že řecká společnost nebyla sepnuta dokumentováním a že dnes je váha přenesena na tištěné slovo. *„To s sebou nese všechno: vědecký objev, vážnou myšlenku, básníkův sen, úřední oznámení, žurnalistický žvást a zahaluje to vše do roucha abstraktnosti, do odluky od konkrétních lidí a situací"* (Bělehradský podle Ševčík, 2007, s. 20).

Slovo „dnes" se ale v tomto výše uvedeném případě odsouvá do daleké minulosti. „Dnes je třeba text nahrazovat obrazem:" Tímto zpětným uchopením se obrazy minulosti proměňují na současné programy, jejichž funkcí je programovat příjemce, zatímco minulost se scvrkává na pouhou obrazovou funkci. To čemu říkáme „dějiny", je způsob, jímž se situace poznává skrze lineární text. Texty dělají dějiny tím, že zpětně promítají svou vlastní lineární strukturu do situace (Flusser, 2001, s. 57).

Nejen, že přejímá obsahovou a povrchovou formu, ale též dnes dosáhl takové reprodukovatelnosti a mobility, že obraz přejímá i roli textu a často ho tak překrývá a zahrnuje. Tato syntéza je vidět třeba na tom, jaké dnes vznikají typy (fonty) písem. Dnes se již nemusíme bát a můžeme naplno říct, že text už není doprovodem obrazu, ba co víc, text je obraz. Z těchto perspektiv ho proto čteme. Z tohoto důvodu směšujeme a nečiníme již rozdíly v tom, že informace (dříve přisuzovaná právě a výhradně textu) je dnes převážně vizuálního obrazového charakteru.

„V dnešní době záplavy informací dostávají vizuální vjemy přednost před textovými informacemi. Z důvodu větší přístupnosti i bezprostřední srozumitelnosti obrazového materiálu v populární formě preferují některá sdělení právě vizuální podobu" (Filipová, 2007, s. 14).

Pomineme-li případ Braillova písma, je čtení veskrze umožněno zrakem. Proto se zmíněný přesun od čtení textů vyvíjí spíše k dívání se na obrazy. Dívání se proto dnes stává aktuálnější metodou jak se světem interagovat. Podle Rampleyie se interakcí diváka a obrazu a problematikou diváckého pohledu zabývají texty Louise Althousera, Michela Foucaulta a Jacquese Lacana. Jejich zájem je: *„vidění" (vision) není výhradním majetkem jednoho každého diváka, ale že se zakládá na procesu socializace. Dívat se učíme určitým způsobem, který je zasazen do konkrétního společenského rámce"* (Rampley, 2007, s. 23). Obrazy proto nepřestáváme číst. Proč něco děláme určitým způsobem, je založeno na předpokladu, že obrazy prostě jazykově analyzujeme. Jazyk člověka „uschopňuje" jak k označování, tak právě k vykonávání mentálního pohybu. Jazyk je modelem ruky dosahující od jejího konce až tam, kam naše oko dohlédne. A tento nástroj, tento model se dále přesunul do pozice textu, který umožňuje sahat daleko, daleko do budoucnosti a také hluboko do minulosti. Jazyk je tedy, jak už jsem zmínil, prostředkem naší obrazové možnosti.

Nejznámějším obecným příkladem, že obrazy (v tomto případě ty materiální) stále „čteme", jsou středověké obrazy a ikony. Perfektní analýzu tohoto fenoménu, problematiku správného interpretování a umění se dívat neboli číst prezentuje současně publikovaná kniha *Skutečná přítomnost* od Bartlové (2012).

Vrátím-li se k načrtnutému pojmu dívání, můžu s ním uvést pár paralel. Mnoho lidí také překvapí, že používání samotných analogií je vždy nějakým způsobem spjato s určitým technologickým nástrojem či vynálezem. Tato myšlenka mě podnítila k myšlence nastínění možného pozadí pojmu dívání přisuzovaného analogii obrazové produkce. Troufám si tvrdit, že právě interakce, známá jako vidění, je umožněna právě díky možnosti replikace obrazu, a to nejen uměleckého, ale prakticky kteréhokoli. K tomu přispěli technologické vynálezy na tvorbu samotných snímků. Vynálezy 19. stol., jakými byly fotografie a film, ale hlavně možnosti jejich reprodukce a distribuce, jsou dle mého názoru přímo spjaty s tvorbou nového prostředí a též nové formy percepce. Převrat, který tyto dva procesy rozpoutaly, je známý z příkladů vzniku tzv. Kodakové kultury.

Uvedený příklad může posloužit právě jako model, díky němuž dnes lze zacílit naši pozornost na současné technologie. Jejich analýzou dospějeme k novým typům percepce. Účelem této práce není tyto jednotlivé příklady analyzovat, ale vytyčit

sjednocující principy, které tyto interakce, umožněné povětšinou technologiemi, představují.

Nyní přistoupím k dalším dvěma typům interakce. Protože jsem již použil analogie k vyjádření předchozích interakcí, budou jimi i v tomto případě analogie další, konkrétně vynálezy jako jsou scan (radar, rentgen, zrcadlo) a nástěnka. Analogie interakce, kterou je scan, není zas tak inovativní. Je prakticky rozvinutím předchozího „dívání se“, s jednou výjimkou, že neakcentuje dívání jako sledování, které je více méně pasivní. Není plochou, snímkem, ale má analyzující a srovnávací charakter - je vztahem. Jestliže dívání se odkazuje na rovinu imitace, a tedy rovinu vzoru, pak scanová analogie plní spíše funkci podobnou vztahování se, jako je zmíněná rovina reference a referentu. Scan má podobu též radaru nebo rentgenu. Všechny tyto metody slouží k interakci, která má charakter onoho prohlížení, nahlížení z důvodu rozpoznávání řádu či chaosu. Její směrování tedy odhaluje a kontroluje. Dívání má povahu dohlížení. Tento typ interakce objevuje souvislosti, je nástrojem vědy. Umožňuje třídění a kategorizaci. Stejně jako radar, který dovede reflektovat vyslané paprsky, je pro tuto interakci primární vztahování se, vztahem otázka odpověď, vyslaný signál a vrácená odpověď. Zmíněné technologie také prakticky na této analogii pracují. Zásadní je tedy pro ně zdroj a dotčená plocha. Abychom tuto interakci přiblížili do reálných měřítek lidské interakce, stačí uvést rovinu metody vědeckého zkoumání. Zastřešujícím pohledem na tuto interakci je proto určité zrcadlení.

Jako třetí typ jsem vybral interakci, jejíž analogie může leckoho svou jednoduchostí zaskočit. Je jí ona nástěnka. Proč zmiňovat nástěnku jako analogii interakce? Za prvé, nástěnka odkazuje na autorství – na jedincovu autenticitu, na vklad při její tvorbě. Za druhé, nástěnka je prezentujícího charakteru. Sdílení, jako forma publikování, je její základní funkcí. Nástěnka, její tvorba a její předání, je třetí interakcí, kterou přistupujeme ke světu. Na místo nástěnky je dnes ale používán populární termín interface – rozhraní, rám, ohraničení. K nástěnce se vrátím po přiblížení termínu, kterým je interface v souvislosti s obrazovkou.

Manovich (2001) zpopularizoval výzkum termínu obrazovka a právě interface, který zde vystupuje jako elementární rozdíl a dokládá jak zánik starého obrazového formátu, tak následně dynamické obrazovky – kterou zastupuje film a video. Dospívá až k termínu interface a virtuální realitě, kde obrazovka zaniká úplně.

„Genealogii obrazovky popisuje Manovich následovně:“ V případě VR (virtuální realita) obrazovka docela mizí. Typicky VR používá displeje připevněné na hlavu, jejichž obrázky zcela vyplňují zorné pole diváka. Divák se již nedívá z určité vzdálenosti na obdélníkový, plochý povrch, na okno do jiného prostoru. Nyní je přímo do tohoto jiného prostoru umístěn. Přesněji bychom mohli říci, že se tyto dva prostory – reálný, fyzický prostor a virtuální, simulovaný prostor – kryjí. Virtuální prostor, dříve svázaný s malbou nebo filmovým plátnem, nyní pohlcuje prostor reálný. Čelní pohled, pravoúhlost, rozdíl v měřítku, to vše je pryč. Obrazovka zmizela. Obě situace – interfejs oken i VR – narušují divácký režim, který charakterizuje historické období dynamické obrazovky. Tento režim, založený na identifikaci diváka s obrazem, kulminuje ve filmu, v jeho extrémní možnosti ztotožnění (obrovitost plátna, temnota okolního prostoru) (s. 44).

Pominu-li nyní roli diváka a soustředím-li se na vytyčenou interakci k obrazovému prostředí, může k tomu pomoci paralela se „Sedlákovým vyjádřením interakce způsobené možností interfacové technologie:“ Vrátíme-li se k obrazovému médiu, pak jeho systém díky interfejsové technologii umožňuje divákovi vstoupit do sdíleného kontextu a podílet se na rozvoji určitého (více či méně determinovaného) jednání. Obraz se tak stává interaktivním médiem, se kterým je vnímatel propojen každým dílčím gestem, které udělá (Sedlák, 2004, s. 160). Sedlák doplňuje: *„interfejs tedy zdaleka není pouze technickou pomůckou či hračkou, pro přímou účast na dění ve virtuálním světě, nýbrž je zcela integrální součástí média, podmiňující jeho interaktivní potenciál“* (s. 161).

Vrátím se zpět k dotčené interakci jako tvorby nástěnek. Nástěnka může být nahrazením textového rukopisu. Pro takový výraz jsem si vybral právě určitou spojitost a syntézu známých věcí – malby v paleolitu na stěnách jeskyní, tvorby naší obrazové kolekce – galerie, osobní sběr, selekce a třídění, miniaturizace odkazující na obrazovku mobilu, mp3, televizoru, počítače. Přidávat, odebírat a nahrazovat, dá se publikovat – prezentovat. Člověk může, ale nemusí reagovat, na to, co jednotlivé příspěvky znamenají. Pojítkem toho všeho může být představa, že jedinec se svou interakcí staví ke světu způsobem připomínající „blogování“. Princip blogu je publikování své osobní znalosti, zkušenosti. Publikujeme do jakési životní nástěnky. Toto publikování se chová jako náš otisk, záznam toho, co jsme nasnímali. Nejznámějšími příklady této interaktivity jsou právě ony malby na stěnu jeskynní.

Historici umění stále mluví o důkazech kreativity těchto prvních umělců. V opozici ke kreativitě, která je nepochybná, si dovolím nadnést myšlenku, že první motivací nebyla sama kreativita, ale bylo to sdělení - záznam. I když lze vše převádět do roviny subjektivního zalíbení, tedy otázky estetické, neměli bychom si plést motivy s navazujícími procesy branými jako spouštěče, což se často nerozlišuje. Enormní nárůst skutečného blogerství na internetu lze vidět na příkladech vzniku a využívání sociálních sítí. Profil, který si uživatelé zakládají, se přímo publikuje a sdílí s ostatními uživateli. V poslední době je možno zaznamenat přímo webovou aplikaci či službu (s nástupem dotykových mobilních telefonu se už webové stránky od mobilních aplikací striktně nerozlišují), která je i se svým názvem Pinterest zaměřena výhradně jako webová nástěnka svého uživatele. Ten si na ni ukládá, archivuje sesbírané obrázky, zajímavosti převážně vizuálního charakteru, které dotyčný uživatel při své činnosti na internetu našel. Tyto osobní „nástěnky" lze publikovat, jsou dostupné dalším jako zdroj příštího kolotoče sdílení, sbírání a publikování. Začal lov na „hezčí" sbírku. Druhá strana spektra odkazujíce na nástěnkářství, což jsou přispěvatelé webu v podobě wikipedistů. Emickou metodou pohledu bych chtěl uvést, jak se k této své interakci vyjadřují sami přispěvatelé, kteří popisují svou motivaci:

„Ale my všichni jsme tu z jednoho jediného důvodu:
milujeme shromažďování, třídění, strukturování a svobodné publikování našich vědomostí ve formě encyklopedie nevídaného rozsahu" (wikiláska, cit. 2012).

Nástěnková analogie má jeden společný jmenovatel. Je jím způsob projektování významů. Na plochy jsou promítány významy. Tyto plochy jsou obrazovkami, displeji. Protože jsou mobilní a aplikovatelné, můžeme promítat prakticky cokoliv na jakýkoliv povrch. V této rovině nemyslím jen obrazové projekce, jako jsou videomaping nebo projektování filmů umožněné projektory, myslím, že tímto projektem se stává sám člověk. Svět se díky obrazové interakci stal touto plochou, která ale není od člověka oddělena. Není žádné „před námi", jsme uvnitř obrazu, vlastním obrazem. Pro ilustraci tohoto stavu vědomí chci uvést mou fascinaci, kterou stále nedokážu racionálně vysvětlit. Možná, že ale přece jen lze právě díky zmíněné projekci tuto hádanku rozluštit. K samotné záhadě - pozorujeme-li prostor před sebou, víme, že v tom prostoru nejsme, když však uděláme krok, v tomto minule viděném prostoru se ocitneme. Udělám-li krok zpět, zase tam nejsem. Čím je tento prostor vyplněn, když

v něm nejsem? A čím jsme my, když v prostoru samém jsme? Záleží na naší projekci prostoru?

„Jako východisko z této filozoficky orientované části lze použít citaci obdobně laděné úvahy Miroslava Petříčka, která snad poskytne podporu mého tvrzení:“ Je způsob vidění obrazu, úhel pohledu, který si obraz sám vynucuje, součástí obrazu? A pokud ano, je stejně reálný jako obraz? V otázce lze dokonce pokračovat: nelze stejným způsobem mluvit i o skutečnosti? Nezahrnuje i ona úhly pohledu, jimiž může být viděna a jichž by potom bylo bezpočtu? A pokud by tomu tak bylo, byly by tyto úhly pohledu stejně skutečné jako skutečnost? A konečně otázka poslední: je vůbec ještě možné mluvit na jedné straně o skutečnosti a na straně druhé o úhlech pohledu či projekcích, v nichž se tato skutečnost ukazuje? Kdybychom toto rozdvojení odmítli (a spolu s tím i představu skutečnosti vyjevující se mimo úhel pohledu stejně jako představu autonomního obsahu, nezávislého na médiu), potom by skutečnost nebyla nic jiného než mnohost svých možných projekcí, byla by primárně virtuální realitou, což je slovo, které by potom označovalo fakt, že úhly pohledu svým počtem vždy nekonečně a neredukovatelně přesahují to, co v dané chvíli uznáváme nejen jako reálné, ale i jako možné. A skutečnost by pak nebyla nic než převrstvení, superpozice nekonečného počtu virtuálních projekcí. Jakýkoliv úhel pohledu, jakákoli projekce je zde teprve tehdy, pokud byla uskutečněna – například tehdy, jestliže se manifestuje formou určité obrazivosti obrazu. To nesoučasně znamená: chápeme-li skutečnost na základě obrazivosti obrazů, což je pravý opak případu, kdy se obraz chápe jako reprezentace skutečnosti, jež pouze ukazuje, aniž se skutečností cokoli „dělá“ aniž je jejím vnitřním rysem, protože je vůči ní neutrální, tedy chápeme-li skutečnost na základě obrazivosti obrazů, potom skutečnost není nic daného a nehybného, nýbrž je to vždy skutečnost v pohybu, dění. Je to dění, jehož je každá autonomní perspektiva či projekce stavem, který můžeme chápat buď jako událost na povrchu tohoto dění, anebo jednodušším způsobem jako jeden z možných řezů touto skutečností, takže obrazovost obrazu by naznačovala, jak také by bylo možné vést „řez“ touto skutečností. Přitom je důležité vědět, že každý řez nějak mění obraz skutečnosti (Petříček, 2009, s. 15-16).

Na závěr této hloubavěji zaměřené kapitoly chci ještě doplnit pár myšlenek, které bych zde rád ještě doplnil. Jednou z nich je: *„proměna kultury a společnosti vlivem nových informačních technologií a nových médií je nepopiratelná, stejně jako*

všudypřítomnost vizuálního materiálu“ (Filipová, 2007, s. 15). Díky tomu je nutné s takto formovanou dispozicí vést automaticky určitý způsob dialogu. Tento dialog je právě tolik zmiňovanou interakcí. Inspirací k tomu tvrzení nám může být, ostatně jako je i v jiných přístupech, pohled za hranice k sousedům, k těm „druhým“. V našem případě jím je staré Řecko a Francie. *„Řecká kultura je kulturou dialogu, Řekům byla řeč, dialog vším, snad jen v kultuře Francie najdeme ještě dnes upomenutí na to, co znamená dialog, čím je tato „živá voda“ výměny ne slov, ale hovor od duše k duši“* (Ševčík, 2007, s. 20).

Daleko lépe je však dialog vnímaný ve své autenticitě, která je pro jedince zásadní, i když ho samozřejmě bereme jako člena společnosti. Individualismus umožněný právě fragmentarizací jednotlivých prvků, které může právě individuum nosit nebo projektovat odvrací roli od samotných prvků, objektů a umožňuje nový typ interakce, dialogu s prostředím. „Vizionářsky tento dialog popsal Flusser:“ Veškerá etika, veškerá ontologie, všechna epistemologie bude z obrazů odstraněna a stane se nesmyslným ptát se, zda jsou dobré nebo zlé, pravdivé nebo nepravdivé, nebo co vůbec znamenají. Lze se jen ptát, co na nich prožívám. A u prožitků, u „čisté estetiky“, odpadá rozlišování mezi aktivním a pasivním, mezi jednáním a trpěním, neboť prožívání je aktivní a vášnivé současně (Flusser, 2001, s. 123).

Tímto průnikem můžeme dojít k přirovnání posledního typu interakce, který má povahu hry. Hra s možnostmi se projevuje na poli kreativity. Hře příbuzná soutěž se manifestuje v rovině komparace nebo všeobecně ve sféře soupeření jedince a proti němu vystupující společnosti či kultury. Vyvolaný optimismus je ale potřeba jistým způsobem krotit a na místo toho přijmout patřičnou zodpovědnost. Právě na zmíněný rozsah této nezodpovědnosti, na její rozsah a mnohdy fatální dopad módu hry upozorňuje Adorno (1997). *„Fakt, že se jedná o pouhou hru, napomáhá racionalizaci toho nejhoršího“*(Adorno, 1997). Přijímaná zodpovědnost leží jak na těch, kteří interagují, tak na jejich volbě.

6. Podívaná, divák, speklákl

6.1 Mediální doba

Běžnou praxí humanitních věd je deskripce naší kultury skrze prizma většinového získávání informací se zaměřením na jejich zdroje, tedy z pohledu médií, jejichž činností je jak produkce, tak jejich distribuce. Společnost je proto často vnímána a popisována jako informační, komunikační, virální či masová. Akcentem v těchto případech jsou vlastnosti médií, které umožňují (a často tak činí) oslovit širokou skupinu lidí. Mezi pojmy, které se ve spojitosti s výzkumy médií a jejich působení na společnost často zmiňují, můžeme zařadit spektákl a diváka. Oba tyto pojmy zde chci podrobně rozebrat.

Spektákl je dle Reifové et al. (2004) tzv. „podívaná" nebo také společnost „podívané". Tento termín vznikl kritikou moderní společnosti, kterou provádí Guy Deborg. „V takto motivované společnosti dochází k tomu, že hromadění obrazů se stalo důležitější než hromadění zboží a ze života se stala s odstupem času pozorovaná podívaná:" Zásadní podíl na tom mají média vizuální komunikace, zejména fotografie, film a televize, ve spolupráci s procesem mechanické reprodukce. Tato transformace života do podoby obrazu přivodila radikální proměnu mezilidských vztahů: cirkulující znaky proměňují subjekty na herce nepřirozených, zvnějšku jim přisuzovaných rolí (s. 207).

„Samotný autor termínu definuje spektákl tímto způsobem:" Původ spektáklu spočívá ve ztrátě jednoty světa a nestvůrná expanze moderního spektáklu vyjadřuje celkovost této ztráty: abstrakce každé specifické práce i obecná abstrakce souhrnné produkce se dokonale vyjadřují ve spektáklu, jehož konkrétním způsobem bytí je právě abstrakce. Ve spektáklu se určitá část světa reprezentuje tváří v tvář světu a je mu nadřazena. Spektákl není než společnou řečí této oddělenosti. Diváky (spectateurs) spojuje pouze nezvratný vztah právě k onomu centru, které udržuje jejich izolovanost. Spektákl sjednocuje oddělené, ale sjednocuje je jakožto oddělené (Deborg, 2007, s. 11).

Na takto vymezenou společnost se můžeme dívat z pohledu jejich zdrojů nebo z pohledu jeho příjemce. Úskalí popisované kritiky masového příjmu informací leží v tom, že *„masové sdělovací prostředky, jež má kultura k dispozici, vyšly vstříc*

primitivizaci, která byla z mnoha stran kritizována, ale bez níž se z finančních důvodů lze těžko obejít" (Gehlen, 1972, s. 61). „Primitivizace", která je vyvolána zjednodušením, redukováním sdělení na takovou míru, aby bylo možné ji předat do celého spektra společnosti, s sebou nese poselství, které je ale pro společnost nebezpečné. Normativnost, kterou tak vědomě či nevědomě tato produkce a distribuce mediálních obsahů vyvolává, může jít tak daleko, že *„primitivita, kterou tu máme na mysli, spočívá vlastně v nízké úrovni nároků na sebe sama i na situace, jež člověk vyhledává"* (s. 62). Z těchto důvodů můžeme také říci, že společnost orientovaná vizuálně zapomíná na předchozí období, kde vizualita nehrála až takovou roli. „Na poli umění tento návrat k smyslovosti, který nazývá onou „primitivizací", dokládá Pondělíček:" Můžeme obecně říci, že auditivní typ člověka patří – alespoň v oblasti konzumace umění – spíše historii. Možná ještě lidé Shakespearovy doby byli „cvičenými" posluchači, ale kde alžbětinci spoléhali na ucho, tam my spoléháme na oči, které čtou, prohlížejí, dívají se. Najednou ale jako by technický a racionální věk vracel člověka zpátky do dřívějšího světa, například k prelogickým strukturám lidské mysli, která byla též smyslová, non-abstraktní, empirická a ne-li vizuální, tak tedy obrazivá (Pondělíček, 1999, s. 41).

Odvrat od tradičního nahlížení, kdy člověk více informace prověřoval, respektive samotné informace byly prověřovány dříve, než svého příjemce zasáhly, se tak přesouvá do vizuálního automatismu, který nám sice umožňuje orientaci, ale způsob, jakým to činí, je individuální a selektivní, i když se iluzorně tváří, že je přesným zrcadlením vnějšího. „Takový je i pohled Flussera, který tímto způsobem nabádá k jisté opatrnosti při interpretaci takovýchto vizuálních sdělení:"

Zdánlivě nesymbolický, objektivní charakter technických obrazů vede diváka k tomu, že se na ně nedívá jako na obrazy, ale jako na okna. Důvěřuje jim jako vlastním očím. […] Tato nekritičnost vůči technickým obrazům se v situaci, kdy technické obrazy vytlačují texty, stává nebezpečnou. Nebezpečnou proto, že „objektivita" technických obrazů je klam. Neboť nejsou – jako všechny obrazy – pouze symbolické, spíše znázorňují ještě daleko abstraktnější komplexy symbolů než tradiční obrazy (Flusser, 1994, s. 14).

Potřebné ověřování, které dřív plnila tvorba a proces předání informace, je dnes složitější hned z několika důvodů. Jedním z nich je ten, že právě vizuální informace je příliš snadná k percepci a též zakořeněná v systému verifikace toho, co jedinec vidí.

To například potvrzuje zkušenost, že člověk velmi důvěřuje novinám, článkům a textům, kde není uveden autor. Mnozí badatelé tento fakt připisují právě loajalitě lidského vizuálního vnímání. *„Díky vynálezu tichého čtení každý uvěří tomu, co je psáno, neboť ve chvíli, kdy čte, podlehne iluzi, že je jediný, kdo to vidí“* (Virilio, 2007, s. 72).

Druhou problematickou oblastí je právě výskyt veškerého obrazového materiálu, který nás doslova zahlcuje, a tento model se otiskuje do našeho stylu vnímání, neboť je určujícím rytmem naší každodennosti. Tohoto efektu si může člověk všimnout, když změní prostředí, například vyjede někam do „přírody“ nebo na chalupu. Zde se nepohybuje způsobem jako ve městě, člověk zpomalil své tempo a též zredukoval frekvenci obrazů, které se ve městě soustřeďují. Neboť ve městě vznikly, lze je zde spotřebovat a z toho důvodu je jich právě tady zastoupeno nejvíce.

„Trnková jednu takovou část obrazového spektra, přesněji fotografickou oblast obrazu, mapuje a každodenní setkávání s ní zaznamenává:“
Dnes má prakticky každý z nás nějakou zkušenost s fotografií: každý viděl fotografický obraz, většina z nás má fotografický snímek sebe a svých blízkých, mnozí z nás vlastní nebo vlastnili fotografický aparát, ať už v podobě laciného kompaktu, digitální zrcadlovky nebo fotoaparátu zabudovaného do mobilního telefonu (Trnková, 2007, s. 102).

Dennodenní zkušeností je, i na chalupě či v přírodě, setkávání se s obrazy skrze obrazovky mobilních telefonů, GPS, mp3, map, průvodců a hlavně fotografických aparátů. Je zajímavé, že zásadní orientací se v těchto prostorech stávají stěžejní prostorové body, kde buď můžeme obraz vytvořit – vyfotit nebo vidět určité místo, většinou už někde v průvodci nebo na fotografiích zaznamenané, nebo místa, kde můžeme buď „mít“ signál, či dobýt baterie pro všechny tyto aparáty.

Také v oblasti umění, a samozřejmě nejen v ní, stále více platí, že *„zatímco v minulých stoletích byl hlavním typem konzumenta umění čtenář, v našem věku se jím stal nový konzument divák“* (Pondělíček, 1999, s. 51).

Je důležité si uvědomit, že díky tomu dochází k devalvaci hodnot, tradic. Člověk je zaplavován příklady, zjednodušenými vzorci, neboť díky možnostem takové informovanosti jsou člověku ukazovány alternativy dříve jednotných společenských konsensů. Pro tuto mediální dobu je typická zmiňovaná digitalizace a komprimace.

Také právě typ informací má jednotnou formu, stává se jím jednotka, útržek, text, nápis, logo, příspěvek, snímek, určitý fragment. Právě díky abstrahování obsahu a komprimaci na to nejnutnější pro přenos, dochází k zjednodušování prakticky na všech frontách takové komunikace. Diváci se musí tuto dialektiku učit. Pomocí neustálého opakování dokážou jednotlivé obrazy dekódovat. Automaticky doplňují kusé informace a obrazy o kontext, který je člověku všude vštěpován. Příkladem může být na internetu kolující schematizovaný obrázek, kde člověk bez problémů identifikuje všechny zobrazená značková loga, ale jen těžko rozpozná tradiční zobrazení listů stromů, které mu činí nemalé potíže. To, co dříve započala média jako fotografie a film, která byla od společnosti daleko, zdomácnělo a prakticky vrostlo do našich těl.

6.2 Konzumentství a odevzdanost produkci

Tato tělesnost, převedená na spotřebování (konzumaci) je stereotypně uváděna jako výsledek transformačních změn. Projevuje se jako zjednodušující interpretace vlivu médií na prožívání života člověka. Tradiční metoda je totiž svázána s zakořeněným dualismem Descartova *res extensa – res cogitas,* na to, že divák, jako definovaná jedna strana procesu, se dívá na „něco“ - stranu druhou.

V takové diferenciaci je postavena produkce proti spotřebě. Mezníkem tohoto vztahu je ale jisté soupeření. Mnohdy je nazýváno a převlečeno pod háv touhy nebo chuti. Archetypem je určité pokračování. V tomto spotřebním principu zastává ústřední pozici kategorie „nové, staré“ resp. neokoukané - okoukané. Aby se tento koloběh nezastavil, je nutné určitým způsobem reagovat. Z těchto důvodů, protože interakce a produkce, respektive rychlost těchto interakcí roste exponenciálně, je potřeba, aby tento „trh fungoval pružně. „Prokop se k této pružnosti vyjadřuje:“

Flexibilní výroba potřebuje flexibilní lidi. Jsou potřeba lidé, kteří nemyslí na svou kariéru, ale na to jak se přizpůsobit, kteří jsou ochotni neustále měnit pracovní místa, bydliště a vztahy. A to má sociální důsledky […] Flexibilní výroba potřebuje flexibilní konzumenty, kteří chtějí mít vždycky to, co je právě „in“ a „cool“ (Prokop, 2005, s. 338).

Výrobní aparát ovládá a zprostředkovává tvorbu a produkci výrobků - mediálního zboží, které je kapitalistickou formou poptáváno. Produkce a distribuce v sobě implikuje způsoby dělení společnosti na tvůrce a diváky „Prokop takovou formu společenského uspořádání, s akcentem na jeho ekonomickou orientaci, nazývá mediálně oligopolním kapitalismem:“ Jako v taylorismu patří moc “duševním dělníkům“ – manažerům a marketingovým inženýrům. Publikum už nemusí u obrazovek vykonávat žádnou duševní práci, nýbrž už jenom téměř fyzickou - nejreakčnější vědci říkají: „biofyzickou“ – práci empatické účasti a nakupování, tak jako se ve studiích a na koncertech musí povinně tleskat. „Zábava“, kterou vypracovávají odborníci na zážitky se svým kouzlením s cílovými skupinami v profit centrech, je mediálně-oligopolně-kapitalisticky začarovaná (2005, s. 361).

Takto jednostranně orientovanou sféru produkce označuje Flusser za směr vedoucí k úpadku společnosti či kultury. „Nabízí ale také řešení z této situace tím, že tuto situaci kritizuje:“
Obrazy pak budou ukazovat stále totéž a lidé budou chtít ukazovat stále totéž. Nad společností se rozprostře plášť věčné a nekonečné nudy. Ta upadne do entropie a tento blížící se úpadek můžeme konstatovat už nyní. Projevuje se chtivostí příjemců po senzacích: musí se objevovat stále nové obrazy, neboť všechny obrazy mají sklon se pozvolna stávat nudnými. […] Snad kdyby se přerušila zpětná vazba a obrazy se staly prostředníky mezi lidmi (Flusser, 2001, str. 59).

6.3 Diváci v kontextu jejich masovosti a individualismu

Divák byl v minulém textu nahlížen, ukazován a byla mu přisuzována role masového konzumenta, který slepě přijímá – spotřebovává produkty, informace, obrazy. Byl vnímán jako člen davu. Díky jazykovému determinismu, jako metodologického nástroje pojmenování umožňující nakládání s označovaným a pojmenovaným, je tak s takovým označením možno pracovat. Sociologicko-ekonomická metoda umožnuje sice uchopení, ale je často nebezpečně reduktivní. Z tohoto důvodu se chci zaměřit na jedince jako člena společnosti, kultury, ale rovněž poukázat na jeho aktivitu, interakci. Předsudky tvořené takovýmto optickým náhledem jsou otázkou převážně metodického charakteru.

Jako příklad uvádí Pondělíček (1999) tradiční stereotyp nazírání na diváka jako člena davu. Klasické zasazení diváctví jako masové konzumace v kině, kde je jedinec nahlížen právě jako člen skupiny přijímající informace, obrazový materiál z jednoho zdroje převrací a zjednodušující nazírání nahrazuje svým tvrzením: *„diváci se stávají masou teprve v případě paniky, v situaci ohrožení, například při požáru kina, ale jinak se při filmovém představení ve svých reakcích na ně projevují vždy určitě, různě a diferencovaně“* (s. 39) „Prokop přichází s kritikou převládajících stereotypů i v oborech sociálních věd:“ Jenom proto, že pár marketingových expertů-podporovaných pozitivistickými vědci – vykonstruovává sociální prostředí, v nichž se rozumné publikum nevyskytuje, nemusíme ještě prohlašovat rozumné individuum za mrtvé. Jenom proto, že se zadavatelé reklam nezajímají o inteligenci mas, nemusíme hned předpokládat, že lidé se úplně rozplynou ve svém sociálním prostředí a oddají se komerčním akcím, a proto je subjekt mrtvý (Prokop, 2005, s. 361). Metodologické přehodnocení, ke kterému by mělo dojít v oblasti nahlížení na diváka, je patrné i z toho, že jednotlivé strategie jsou založeny na nevypovídajících datech. Proto výsledky studií a výzkumů neodpovídají realitě, která je právě díky individualistickému paradigmatu současného světa těžko popsatelná a uchopitelná. Z takové situace Prokop vyvozuje specifický typ naděje. *„Naděje je proto také v tom, že manipulační možnosti, které si vymýšlejí „manažeři úspěchu“ a jejich oddaní mediální ekonomové, odborníci na PR a badatelé zkoumající komerční působení médií, vůbec nefungují“* (Prokop, 2000, s. 240).

Vlastní interakcí a selekcí divák utváří poptávku. Lidská citlivost úřaduje vždy. Bylo by naivní předpokládat, že divák bezhlavě sbírá, co mu je předkládáno. Jak bylo řečeno v kapitole o vnímání, samotné vnímání je již selektivní. Tuto evolučně prověřenou tradici selekce nelze proto opomíjet. Nelze publiku předkládat absolutně prázdné obsahy. Na druhou stranu zoufalý nebo unavený divák toho vydrží opravdu „hodně“. „Percepční prah, kdy média diváka odradí, popsal Prokop:“ V dějinách médií měly na trhu úspěch vždy jen skutečně užitečné nabídky, ne marketingové strategie. V novějších dějinách médií nastal nedostatek publika pokaždé, když mu bylo předloženo něco příliš standardizovaného a špatně udělaného. Potom se vždy mediální kapitalisté vzmohli a investovali hodně kapitálu do kvality. […] Publikum nikdy není zakleto úplně (Prokop, 2005, s. 362).

Z jiného konce spektra této problematiky je nutno dodat, že *„aby se obraz mohl zlepšovat (být stále nový pro příjemce, moci je stále znovu programovat), musí být krmen odjinud, než jen od příjemců“* (Flusser, 2001, s. 55).

6.4 Divák není jen pasivní - obrazy se musí učit

Tímto se dostávám k divákově aktivitě. I když je často divák popisován jako neaktivní přihlížející, je potřeba si uvědomit, že fáze přihlížení je již jeho aktivní účastí. Sama konstituce diváka, vymezení na co se dívá, je jeho aktivitou. To, že se divák něčeho účastní, odkazuje v prvé řadě na jeho vyvolaný zájem. Byla upoutána jeho pozornost a je prakticky jedno jakým způsobem. Právě tato rovina je kritizována za svou „šokantnost“. Dalším rozvrhem je, že tato pozornost je dána tím, že jedinec přiřazuje pomocí reference k již hotovým strukturám, a tedy již naučeným či prožitým zkušenostem. Divák se tedy učí nebo je svým prostředím a svými percepčními a paměťovými strukturami formován, tedy učen. „ V návaznosti k tomu Pondělíček konstatuje na příkladu umění:“ Člověk nemůže nikdy prožívat a chápat umělecké dílo apriorně, aniž by se musel učit. Každé umění je úzce svázáno s kulturou lidí, s jejich psychickými funkcemi i s celou osobností (i když v jeho počátcích jsou motivy materiální a biologické). Ve svém vývoji se pak lidská osobnost této kultuře učí; uzpůsobuje své duševní funkce novým a složitým aktům estetického chápání. Musí se učit dívat, poslouchat a číst, v divadle, kině, galeriích, koncertních síních i knihovnách, stejně jako se učí elementárním informacím a návykům ve škole (Pondělíček, 1999, s. 31).

Rychle se měnící audiovizuální prostředí vyžaduje od příjemců těchto obrazů, které nejsou jen umělecké, stále flexibilnější adaptaci. Nemění se jen množství, ale i forma transformuje svou podobu. „Na to reaguje Hanáková, která tvrdí, že i například vizuální optiku je nutné se učit:“ současná audiovizuální kultura porušuje zásady perspektivy velmi často (hlavně v obrazech ovlivněných kulturou „hudební televize“), volí záměrné deformace a „svévolně“ používá objektivy transformující tvary figur i prostředí. Konzument „nových médií“ tak opět stojí před nutností naučit se s takovýmito mody zobrazování pracovat, číst je a vnímat estetiku deformací. Současný divák navíc není již tolik veden k tomu, aby si užíval dokonalé reprodukce reality – naopak je oslovován hlavně odchylkami od tradičních způsobů zobrazování

a realitu nechává vstupovat do audiovizuálních médií z jiných směrů (Hanáková, 2008, s. 111).

Nová optika s nástupem vysokého rozlišení HD (High definition- vysokého rozlišení) v TV nebo v osobních kamerách či fotoaparátech je nositelem specifického druhu již všudypřítomného hyperrealismu. „Berger ve své knize *O pohledu* tento moment vystihuje:“ Po technické stránce je podstatné to, že přístroje využívané k získání stále poutavějších obrázků – skryté kamery, teleobjektivy, blesky, dálková ovládání atd., vedou k tvorbě snímků opatřených četnými znaky toho, jak jsou za normálních okolností neviditelné. Tyto obrazy jsou tu jen díky technické jasnovidnosti (Berger, 2009, s. 25).

Slow motion kamery s audiovizuální možností střihu se spolu s ostatními formami obrazové multiplikace a redukce stávají pravidelnou součástí obrazové způsobu vyprávění. Nová percepce i nové typy ovládání obrazů, jako je příklad mobilních dotykových obrazovek, které jsou dnes novým typem ovládání těchto přístrojů, vytyčují nový rámec dnešního diváckého prostředí. Nedávno uveřejnila společnost Google projekt *Glass*, který funguje ve formě designových brýlí, na jejichž sklo bude projektován obraz. Měl by plně nahrazovat mobilní telefon s ovládáním, které má být hlasové. Člověk díky takovému nástroji bude schopen sledovat okolí a zároveň mobilní multifunkční rozhraní, které bude mít klasické funkce telefonu, vyhledávače, mapy a jiné aplikace.

Bez takovýchto technických možností, které mohou fungovat ve vědě jako i v osobní sféře, by byla ochuzena divácká percepce a znemožněn důležitý nástroj poznání. To, co započali průkopníci, jako byl Eadweard Muybridge s jeho zoopraxiskopem a chronofotografem, kdy jsou jednotlivé fáze pohybu skládány a zase rozkládány, je v současnosti základním principem metod obrazové praxe. Konečně mohu pro ilustraci uvést, že propojenost záznamových obrazových technik je nejčastěji vidět například u sportu. Tzv. „jestřábí oko“, používané k detekci regulérních míčků v tenise, je již implementováno jako součást celé tradiční hry. Podrobněji se o něm zmíním v nadcházející kapitole o srovnávání.

Nejen, že se člověk prakticky pořád učí dívat, protože se prostředí mění, ale právě i z důvodu, že sám divák se mění. *„Pozorovatele považujeme za aktivního partnera obrazu, a to emocionálně i kognitivně (a také psychický organismus, na nějž působí*

samostatný obraz)" (Aumont, 2010, s. 73). Erudice diváka, schopnost postřehnout detail, naraci, skladbu a střih, třeba i zasazení do kontextu filmové historie, může být pro tvůrce filmu praktickým metodickým vodítkem. Proto jsou vypracovávány jednotlivé studie a analýzy divácké percepce, cílové skupiny, vzdělanostní a majetkové kategorie, které mají za úkol správně odhadnout, zacílit jednotlivé produkty filmové či jiné mediální produkce přesně na konkrétního diváka či konkrétní cílovou skupinu. *„Film bez diváka postrádá smyslu. Zde platí, že každý se dívá na takový film, jaký je schopen svým příjmem spoluvytvořit"* (Perkner, Kopaněvová, & Bílková-Belnayová, 1988, s. 21). *„Z pozice diváka se také mění charakter jeho participace na příjmu sdělení. Divák se stává nejen konzumentem, ale zároveň i přímým účastníkem v produkci obrazů"* (Kůst, 2003, s. 10). Podíl diváka či pozorovatele na utváření obrazu je všem známý z kvantové fyziky, proto můžeme diváckou aktivitu shrnout slovy: *„role pozorovatele je výsostně aktivní - pozorovatel to on vytváří obraz"* (Aumont, 2010, s. 80).

Dalším úhlem pohledu, který bych zde rád načrtl, souvisí s divákem a důrazem na zprostředkování.

6.5 Zprostředkování

V prožívání dnešního člověka již neplatí dřívější „sběračská" tradice typu „najdu a seberu". Ztráta takové přímé zkušenosti vystihuje celou naši postmoderní společnost. Ve vodách vizuální zkušenosti je tomu ale mnohdy naopak. Vizuální obrazy útočící na pudové touhy vystihuje metafora určitého transu, zmrazují člověka, tedy toho, který je zaujat natolik, že tuto oční fixaci (v případě televize či filmu) nedovede přerušit. Kompetence (legitimizace ke kopírování) toho, že jedinec sleduje děj – něco, co by se jedinci mohlo hodit, co by mohl archetypálně sebrat, je více než zjevná. Každý má zkušenost s tím, když takovému jedinci třeba jen náznakem vytkneme tuto „zaujatost" – tento „zásek". Oprostím-li se od tohoto faktu a zaměřím-li se na proces, který diváka vystihuje, můžu tak prezentovat vztah mezi divákem a jím sledovaným obrazem. Jedná se o setkávání se s povrchy. Nejen fenomenologie by k tomu jistě dodala výčet možností, jak se s takovým problémem vypořádat. Holisticky jej ale chci prozkoumat jako určitý princip tzv. „zprostředkování".

„Dnes žijeme ve světě, v němž je schopnost sbírat zkušenosti oddělena od nutnosti setkávat se s druhými lidmi“ (Thompson, 2004, s. 168). Také v případě sbírání vizuální zkušenosti se již nespoléháme na přímou zkušenost. Oko diváka se stalo samotným verifikátorem. To v nás ale může vyvolat pochyby. Jak jsem již ukázal, vnímání samotné není predikovatelné, je otázkou učení a kontextu interakce jednotlivce. Právě na takových základech je vystavěna kritika loajálnosti vizuálního vnímání. Vidění a vnímání člověka je subjektivního a autonomního rázu. Kritiku a uvědomění si této problematiky přináší opět Prokop, který zdůrazňuje: *„…akceptujeme-li pouze obrazy a obrazové důkazy, ignorujeme to, co existuje za viditelným, totiž problémy a pozadí“* (Prokop, 2005, s. 358). Pro upřesnění této formulace si vypůjčuje od Debraye termín „podívaná bez nahlédnutí“ (Debray, 1999, s. 239). Proto je často takovéto „vizuálno“ odsunováno do kategorií povrchního nahlížení. V této souvislosti lze naznačit rovnici, která říká, že *„čím je pudovost díla větší, tím více se v něm též popírá myšlenka“* (Pondělíček, 1999, s. 61).

Jak se k takovému dnes může člověk k převažujícímu způsobu nahlížení na život postavit, musí řešit každý jedinec sám. „Deborg vidí v takového stylu žití hrozbu, a proto varuje nad neustálou praxí čím dál většího zprostředkovávání, které v této příležitosti nazývá odcizením:“ Odcizení diváka ve prospěch nazíraného předmětu (jež je výsledkem jeho vlastní nevědomé činnosti) se projevuje následovně: čím více nazírá, tím méně žije; čím více svoluje k tomu, že se bude rozpoznávat v dominantních obrazech potřeby, tím méně chápe vlastní existenci a touhu. Vnějškovost spektáklu ve vztahu k jednajícímu člověku se zjevuje v tom, že jeho vlastní gesta již nenáležejí jemu, nýbrž někomu jinému, kdo mu je zprostředkovává. Divák se proto nikde necítí doma, neboť spektákl je všude (Deborg, 2007, s. 11).

Thomson (2004) se proto ptá na otázku, jak se lidé vypořádávají s útokem obrovského množství informací (mediovaných prožitků a zkušeností), který napadá jejich každodenní život. Přijímají je a selektují – filtrují, přehlížejí ty, co nejsou pro ně zajímavé či potřebné. Mluví o nové formě nereciproční důvěrnosti. Nebo také o zprostředkované mediované zkušenosti. Důležitým rysem je podle něj tzv. „struktura důležitosti“, kterou rozebírají Husserl a Shutz (Thompson, 2004, s. 183).

Projekce identity, kterou během života člověk utváří a přetváří, zahrnuje i postupně aktualizovanou množinu priorit, které stanovují důležitost nebo nedůležitost prožitých i potencionálních zkušeností. Tento vlastní zdroj si během života budujeme.

Nepoměřujeme každou prožitou či potencionální zkušenost totožně, nýbrž na zkušenosti a prožitky míříme s ohledem na priority, které jsou prvkem toho, jak se definujeme. Proto z perspektivy jednotlivce prožité i potencionální zkušenosti jsou strukturovány způsobem, který je řazen díky důležitosti, kterou má pro jeho tvorbu identity (2004).

Jelikož je podle Thomsona (2004) žitá zkušenost, přímá a nezpochybňovaná, je to prožitek událostí odehrávající se ve stejném časoprostorovém kontextu, v kterém se jedinec vyskytuje a které může potencionálně ovlivnit. Vstupování do interakce, která znamená, že případ mediované zkušenosti má odlišnou strukturu, protože v sobě obsahuje události, které jsou jak prostorově, tak i časově vzdálené a netečné vůči těm, kteří je prožívají. Thomson upozorňuje, že je možné vidět celé spektrum prožívání. Na jedné straně je člověk, který se orientuje na tu část spektra, která je zásadně orientována právě žitou formou nabývání zkušeností, a pro kterého má mediovaná zkušenost malou důležitost. Na druhé straně se ocitá jedinec, který mediovanou zkušenost přijímá jako vlastní. Taková skutečnost v extrémním případě, dle Thomsona (2004), může nahrazovat žitou zkušenost vlastní a začíná mít problém s rozpoznáním rozdílu mezi zprostředkovaným a právě žitým.

6.6 Kompenzace

Dalším východiskem, jak popsat diváka, je hledisko jeho motivace, která ho vede k tomu, aby na něco soustředil svou pozornost. Zatím se zde nebudu věnovat motivacím, jako jsou srovnávání, kategorizace a dohlížení, ty rozeberu v navazující kapitole. Zde se chci se soustředit na motivaci diváka, která zde vystupuje jako kompenzace „něčeho“.

Kompenzace může být uchopována jako náhrada či specifický druh zastoupení. Je zajímavé, že například sémantika se kompenzaci nevěnuje, přitom lidský jedinec kompenzuje téměř neustále. Minimálně od doby, kdy se ujednotil a identifikoval jako „já“ vystupující vůči ostatním členům společnosti či světu, dochází ke kompenzaci prakticky všeho, co není v jeho pomyslném dosahu. Kompenzace může zastávat touhu, sen, nebo jen právě nespecifikovanou možnost, která může být čímkoliv vyjma stavu, v kterém se individuum právě nachází. Z toho vyvěrá ona touha po novém.

V přízvisku existencialismu může znamenat také Patočkovo bytí, touhu po „jinde“. Právě v této době tuto rovinu suplují obrazy. Obrazy jako možnosti, které interakce divákova posouvá a identifikuje ho. Pro srozumitelnost, a protože si člověk nejčastěji všímá vizuálních a konkrétních materiálních typů obrazů, kterými jsou fotografie a film, budu takové příklady také uvádět.

Naznačený rys kompenzace můžeme umístit do kontextu například televizní, filmové zábavy, U které je kompenzace založena na referenci a praktickém divákovu přijetí role dívajícího. Divák ví, že se dívá a ocitá se tedy vědomě v režimu hry.

„V kině se „hra“ uskutečňuje také uvnitř diváka. Je to zvláštní hra smyslů, emocí, zájmů, vlastností a pocitů, která si nalezla svůj odborný termín, o němž jako o spoluprožívání psychologie filmu neustále hovoří“ (Pondělíček, 1999, s. 45).

Proto je zábavní průmysl vizuálního charakteru jedním z vzrůstajících tahounů ekonomiky. Malým výletem do historie může být rozšíření seriálů jako odvětví televizní zábavy, které Prokop (2005) ilustruje na příkladu amerických seriálů 70 let, kde mezi nejúspěšnější patřili seriály jako Dallas, Dynasty a Denver-Clan. Opodstatněním referenčního vnímání u diváků zde bylo míněno jako zábava. *„Zábava diváků spočívala v tom, že mohli přihlížet, jak bohatí a krásní lidé trpí na svém božském Olympu intrikami“* (s. 323).

Zábava jako forma kompenzace přináší divákovi požitky, které mu umožňují takřka zapomenout na sebe samého. Orientuje se na jiné podněty, lidi, věci, sny, aby utekl od povinností, od sebe sama. Pondělíček (1999) v této perspektivě tvrdí, že vnímat film jako drogu není vlastnost rozhodně univerzální, ale touhu kompenzovat nedostatky života ve fantazii můžeme prohlásit jako vlastnost univerzálně lidskou. Lidé potřebují snít.

Paralelu s vizuální loajalitou jsem již předestřel. Zajímavé, že právě v rovině filmu, můžeme ji vztáhnout i na fotografii, je možné rozvinout tuto loajalitu do takové souvislosti, kterou si legitimizujeme naše diváctví nebo snad i referenční prahnutí být ve filmu nebo na fotografii, protože *„jde totiž o to, že vše, co se dostane do filmu, má větší působivost“* (s. 53). Tímto se totiž divák dostává do pozice, kde by chtěl být, do určité „nereality“! Ta nás pudově láká, přistupujeme k ní proto jako k rovině hry. Útěk do ní a lidský chtíč se v ní ocitnout je pro člověka základní hrou, která mu umožňuje sebereflexi. Diváctví se může zaměňovat s určitým typem hry. Typickou motivací je

pro něj požitek ve formě napětí, je pro něj základní potravou. *„Napětí směřuje spíše k požitku. Vzrušení dráždí naše smysly. Požitek ale ještě není „prožitkem“. Cosi mu chybí“* (s. 61).

Je proto typické, že když někoho chcete od obrazovky odpoutat, upíráte mu jeho možnost tyto pocity napětí prožívat. Moje maminka říká, ať ji nechám si „pobrečet“. To samé platí, když někoho chcete okrást o jeho fotografii. Bráníte mu vlastně, aby si tento člověk hrál na „něco“, na idealizovaného sebe. Aby si mohl něco kompenzovat.

Pondělíček (1999) se správně ptá, co sleduje divadelní a filmový divák ve své nápodobě stereotypů jeviště a plátna. Jaký smysl má ztotožňování se s hrdinou, který je jádrem jeho prožitku. Odpovídá si, že velkou roli zde hraje chuť člověka utéci na chvíli ze skutečnosti přírodní do oné umělé (a umělecké), která se předvádí na plátně či na jevišti (s. 54). „Díky tomu se divák:“ ztotožňuje s hrdinou a spoluprožívá jeho osudy, získávaje i to co někteří psychologové označují pojmem „satisfaction“, zadostiučinění, satisfakce. Naplňují se tím vždy naše ambice, naše sny; život je krásný a dlouhý, ale přece jen neposkytuje tolik satisfakcí, jako je láska, štěstí, úspěchy v práci, spokojenost, vítězství, ani s tak ohromnou rozmanitostí a mnohotvárností, jak to vidíme ve filmu. Nelze nevidět, že to je velké pole sociálního boje o chleba i o svobodu a neméně rozsáhlý komplex otázek sexuálních, co přitahuje zájem lidí o kino. Současně zobrazeny jsou tyto komplexy v největších dílech světové kinematografie poslední doby (s. 54).

6.7 Vzory a spotřeba – potřeba vzorů

Kompenzace odkazuje na vztah mezi divákem a sledovaným. Na těchto řádcích chci popsat sledované z pozic pojmenování jako určitých vzorů.

Podle Erwina Panofského: film obnovil dynamický vztah mezi tvorbou a uměleckou spotřebou, vztah, který se tak uvolnil, pokud nebyl zcela narušen v četných jiných oblastech tvorby. Ať se nám to líbí či nikoli, právě film - více než jakýkoli jiný faktor – ovlivňuje názor, vkus, jazyk, oblečení, chování a dokonce i fyzický vzhled obecenstva (podle Perkner, Kopaněvová, & Bílková-Belnayová, 1988, s. 13).

Na toto lze reagovat také i příkladem toho, že *„průměrná americká dívka přijímá účes své oblíbené filmové hvězdy nejen silou neuvážené nápodoby, nýbrž hlavně proto, že věří, že nový účes ji vůbec připodobní herečce nebo hrdince, kterou herečka představuje. Nápodoba tu má předem vytčený smysl“* (Pondělíček, 1999, s. 53). Dnes jsou ale obrazové zdroje tak rozsáhlé, je jich tolik, že také vzory jsou prakticky nevystopovatelné, a proto je interakce intenzivní.

Z pozic etologie a předešlých kapitol o imitaci Pondělíček (1999) konstatuje, že mnoha pokusy (i na zvířatech) bylo prokázáno, že se nápodoba neděje nikdy slepě. Dnes už velká většina psychologů potvrzuje tvrzení, že napodobujeme především činy, jež mají pro nás smysl a jež vedou k vyplnění nějaké tužby. Takovým pojetím jen potvrzujeme roli tzv. zrcadlových neuronů. Imitace může být chápána také jako lidská tužba vyvarovat se zátěže, možných hodnot a cílů, možností, souhrnně obrazů, které nevyužijeme. Z tohoto útěku od „jednání“ se individuum může stát divákem, který následuje vzory, aby se tak vyhnul námaze, kterou si na sebe svou reflexí udílí.

Takto definovaný únik ještě (Mayer 1972, s. 17) upřesňuje příkladem: *„Moderní lidé v kině hledají únik z truchlivosti a z mechanizace našich racionalizovaných životů“*. Touha po „vedle“ je motivována pocity uvolnění a odreagování v opozici předkládaného napětí a katarze. Vzor – idol, ikona tyto role zastanou za diváka samy a divák je svým tleskáním, účastí (díváním) a hlavně nápodobou v takovém chování a působení podporuje.

6.8 Postavení diváka ve vztahu k jeho identifikaci s prostředím

Tímto se dostávám k myšlence, že divák se především se svými vzory - obrazy identifikuje.

„Divák, který přihlíží zvnějšku, je uvnitř skrytým hercem“ Nicole (podle Benoist, 1995, s. 28).

Přístup k informacím - obrazům je dnes větší než kdy jindy, je univerzalně rozšířenou skutečností, že zdrojů informací nyní využíváme více. Na člověka je proto vyvíjen tlak. Všelijaké možnosti a návody, jak věci dělat, omezují jeho výběr a místo vlastních řešení, která jsou složitá, raději volí cestu již vyzkoušenou, ba co víc, společenským

konsensem je jedinec dokonce za toto následování chválen. Takovým prostředím je ohrožováno individuální sebepojetí. Vzory – obrazy, a v divákově příkladu nápodoba a jejich přístup k nim, se pokusím v této části stručně analyzovat.

„Zdůrazňujeme- li aktivní, tvořivý charakter sebepojetí, rozhodně tím nechceme naznačit že sebepojetí není nijak společensky podmíněno. Právě naopak – symbolické materiály formující prvky identity, kterou jsme si vybudovali, jsou distribuovány nerovnoměrně“. (Bourdieu, 1998, s. 52). *„Tyto symbolické zdroje nejsou každému dostupné ve stejné míře a stejným způsobem. A přístup k nim vyžaduje dovednosti, jimiž někteří jedinci disponují, zatímco jiní nikoliv“* (Meyrowitz, 2006, s. 169). Thomson (2004) tvrdí, že rozvoj komunikačních médií měl na proces utváření identity zásadní vliv. Před nástupem médií získávala většina lidí své podklady pro tvorbu své identity převážně z kontextu interakce tváří tvář. Jak říká Geertz (2000) tato interpersonální interakce byla charakteru „lokálního poznání“, protože i mobilita osob nebyla tak velká. Thomson dále doplňuje, že tuto lokalizaci sice ohrožovali informace od poutníků a cestovatelů, ale veskrze byla informačním zdrojem určitá sepjetost s prostředím, vyvolaná například i hlavním zdrojem – autoritativní osobou, která ovládala určité území či místní společenství.

Díky nástupu komunikačních médií začal být proces tvorby identity více závislý na přístupu ke zprostředkovaným podobám komunikace, ze začátku v tištěné posléze elektronické formě. „Thomson dodává, že:“ lokalizovaná znalost začala být doplňována a posléze nahrazována novým typem nelokalizované znalosti, která byla zachycena na hmotném nosiči, reprodukována technickými prostředky a přenášena pomocí medií. Jak vzrůstá schopnost lidí dobrat se nových forem poznání, jenž už nejsou přenášeny interpersonální komunikací, odborná znalost se postupně odděluje od mocenských vztahů ustanovených při interakci tváří v tvář. Lidem se rozšiřují obzory chápání. Jsou stále výrazněji formováni rozpínajícími se sítěmi zprostředkované komunikace Média se stávají, řečeno Lernerovými slovy „multiplikátorem mobility“, prostředkem pro pomyslné cestování, jež jedincům dovoluje vymanit se z bezprostředního místního určení jejich běžných životů (Thompson, 2004, s. 170).

Další rovinou, kterou je zde dobré uvést, je flusserovské promítání obsahů.

Divák se identifikuje tím, že promítá do vzorů - obrazů obsahy, svoje touhy přání atd. „Obrazem se stává divákova subjektivní projekce sama sebe:“ Lidé nechodí do kina jenom pro estetickou potřebu (estetická funkce filmu) a také ne jenom proto, aby strávili svůj volný čas (zábavně rekreační funkce), ale též aby si opatřili příjemný a vhodný doplněk vlastního reálného prožívání, doplněk, vlastní konkrétní skutečnosti. Chtějí učinit zadost svým iluzím, své fantazii, svému snění (Pondělíček, 1999, s. 39). Proto jsou filmy nebo obecně obrazy divákovou „záminkou“, aby se v nich „tajně“ realizoval, doplnil, protože to nedokáže nebo nemůže ve „skutečnosti“. „S tím se ztotožňuje Aumont:“ Pozorovatel mobilizuje své předběžné znalosti o obrazu a doplňuje tak to, co nebylo zobrazeno, vyplňuje mezery v zobrazení skutečnosti. […] Jeho podíl je projektivní. Tento projektivní sklon může přesáhnout míru a vyústit ve falešnou nebo nemístnou interpretaci obrazu, protože pozorovatel do něj promítl nevhodné poznatky: to je problém některých interpretací obrazů spočívajících na křehkém objektivním základu obsahujícím „značné množství“ subjektivní projekce (Aumont, 2010, s. 79).

„K tomuto tématu bych ještě rád přesto doplnil podstatnou citaci Dunninga, týkající se právě projektivního charakteru divákova pohledu:“ Vycházím z Davida Carriera a jeho článku The Deconstruction of Perspective a jsem přesvědčen, že tradiční perspektiva může uspokojovat pouze karteziánského diváka, který se vztahuje k externímu světu prostřednictvím série okamžitých pohledů, z nichž každý vychází z jednoho určitého bodu v prostoru. Tento externí svět je navíc typicky světem přírody, kde jsou všechny objekty vždy pozorovány z jediného místa. Carrier trvá na tom, že karteziánský divák předpokládá, že tento externí svět může být prezentován sjednocenou, obrazovou konstrukcí. V důsledku toho se pak jednotný, monolitický systém renesanční perspektivy podílí na vývoji karteziánských diváků, anebo je přímo „konstruuje“ – konstruuje diváky se sklonem vizuálně se promítnout (rozšířit své vědomí) do obrazového prostoru určité malby (k níž byla inspirací příroda). Daný karteziánský pojem já však může být jen stěží relevantní pro dnešní, snad vyspělejší, pluralistickou společnost, kterou chápeme jako společnost, již ovlivňuje rozhodně víc kultura než příroda. V naší postnaturalistické kultuře nás stálé a závazné uvědomění si plurality skutečností – nesčetné řady různých názorů – vede ke zpochybňování úplnosti, a možná i pravdivosti, jakéhokoli světa, který by byl komplexně zobrazen z jediného pohledového bodu. Izolované karteziánské já se zdá být tím větším anachronismem, čím více se blížíme ke konci dvacátého století. Ať vědomě či

nevědomě, malíři a kritici trvají na nové konstrukci já – na já, které by odráželo naše současné přesvědčení a náš současný způsob chápání. Arnheim tvrdí, že bez ohledu na náš evidentně silný sklon vnímat svět jako soustředěný kolem já, se s tím, jak se vyvíjíme, učíme, že našemu „prostředí dominují jiná centra, která odsunují já do podřízeného postavení (podle Kesner, 2005, s. 222). Podnětnou rovinu odkrývá také Aumont (2010), který zmiňuje: *„Metz rozvinul, jako přímé pokračování lacanovského přístupu, teorii divákovy identifikace ve dvouch rovinách: „primární identifikace subjektu pozorovatele s jeho vlastním pohledem a „sekundárních"identifikací s jednotlivými prvky obrazu"* (podle Aumont, 2010, s. 112). Pro Aumonta se tak *„každý obraz střetává s imaginárnem, vyvolává identifikační sítě a zapojuje do hry také identifikaci pozorovatele se sebou samým jako pozorujícím divákem. Sekundární identifikace jsou však pochopitelně velice různorodé"* (s. 113).

„Tyto identifikace Pondělíček začleňuje do závoje iluze:" Iluze reality, ve filmu je tak silná, diváka strhuje k spoluprožívání příběhu, který se před ním odvíjí. Film představuje mocnost, nutící nás identifikovat se s postavami, z nichž čerpáme zdroje pro vlastní své pocity. Odehrává se to s neslýchanou intenzitou prožitku a před ním existuje „pouze jediný únik: zavřít oči". Máme je však při filmu otevřené, slyšíme k tomu slova a zvuky, a tato komplexnost smyslového vnímání nepodléhá potom snadno okamžité analýze našeho myšlení, kritičnosti a rozumu, neboť je velmi blízká reálnému životu, který žijeme bezprostředně. Divák se stává spoluhercem, Romeem a Julií, partnerem filmové postavy nebo jí samou. Ve své představivosti vyvíjí volní úsilí, které se ztotožňuje s jednáním zobrazovaných hrdinů (Pondělíček, 1999, s. 37).

7. Srovnávání, dohled, kategorizace, klasifikace, reference

Dalším módem lidské interakce, který stojí v opozici ale i v návaznosti na divákovo „dívání“ a který zde chci rozvést, je klasifikující třídící, a tedy srovnávací přístup, který je uplatňován v nahlížení na vizuální prostředí.

Jak už jsem zmínil v kapitole o vnímání, srovnávání je základním nástrojem naší percepce. Vnímání vytyčuje referenční rámec, který je neustále aktualizován.

Ve skutečnosti si takové vnímání promítá i do vizuálního srovnávání, na příkladu tříd a konzumního chování. Kernová (2008) uvádí příklad srovnávání jako sociální strategie, když zmiňuje Veblena (1999). Ten analyzuje stratifikaci konzumní společnosti z pohledu tzv. zahálčivé třídy. *„Hlavní motiv konzumu zboží luxusní povahy tedy Veblen spatřuje v soupeření mezi společenskými třídami. Podstatnou roli zde hraje prvek nápodoby vyšších vrstev nižšími“* (Kernová, 2008, s. 6). Každá třída závistivě napodobuje třídu, která na společenském žebříčku stojí o jeden stupeň nad ní; právě s touto třídou soupeří a právě jí se chce vyrovnat, kdežto se třídami, které se nacházejí níže, nebo s těmi, které jsou už moc vysoko, se většinou nesrovnává. To jinými slovy znamená, že kritéria, jimiž se řídíme ve věci výdajů, jakož i jiných předmětů soupeření, stanovuje to, co je obvyklé u lidí zaujímajících na stupnici úctyhodnosti nejbližší místo nad námi (Veblen, 1999, s. 84).

Reference je vyvolána srovnáváním a probírána z hlediska vzorů. Kontext lidské interakce s prostředím, skrze hledisko takového třídění, lze uchopit pomocí tříd známého a neznámého. Motorem takového procesu bývá již zmíněná aktualizace. Ve vizuálním žargonu to je možné připodobnit ke spatřenému a nespatřenému. Člověk takřka pokaždé vidí něco nového. Tento styl sbírání, snímání a scanování prostředí za účelem i bez účelu vidět něco nového, je pro člověka automatický. Jednotlivé pozornosti jsou však individualizovanou selektivní povahou zaměřovány na tu část, která aktualizuje mozkové paměťové struktury, které jsou už ustaveny v jeho repertoáru. Jako příklad poslouží tzv. profesionální deformace. Člověk své zkušenosti, nabyté praxí často vizuálního charakteru, promítá do svého okolí a prakticky skrz své vlastní „brýle“ na okolní svět nahlíží. Stavitel si při cestování městem nebo vesnicí bude ponejprve všímat budov a jednotlivých detailů napojení hmot, jeho kolega statik si v duchu bude propočítávat zatížení nebo hodnotit a analyzovat velikost trhlin.

Oproti tomu ve stejném úseku cesty bude fotograf, či filmař hodnotit světlo, dívat se na zákoutí, kde by se jednotlivé snímky nebo scény mohli odehrát, pozorovat inspirativní tváře, místa, či osoby. Psycholog se zas bude soustředit na interakce probíhající v autobuse atd. Musím samozřejmě připomenout, že člověk zastává několik rolí zároveň a že ony zkušenosti má rovněž každý jiné, proto je nutné uvědomit si naši individuální odlišnost a spíše z ní těžit. „Gombrich (1977) tuto znalost shrnuje na příkladu umělce, kde jeho mistrovství nabývá svého jména, pokud je v korelaci toho, co dokáže vnímat a zdali toho dokáže využít:“ Umělce přitahují motivy, které může znázornit svou řečí. Na krajině zaujmou jeho pozornost pohledy, které se shodují se schématy, jež sám ovládá. Styl, stejně jako vyjadřovací prostředek, vytváří jeho mentální nastavení, které umělce přiměje, aby v krajině kolem sebe zvolil ty pohledy, které chce znázornit. Malování je činnost a umělec bude spíše vidět to, co maluje, než malovat to, co vidí. […] Umění předpokládá mistrovství, a čím je umělec větším mistrem, tím jistěji se instinktivně vyhne úkolu, kde by mu jeho mistrovství nemohlo sloužit (s. 98).

Každé individuum si tvoří určitou oblast zájmů, určitý mapový systém, který se neorientuje pouze na prostor, jak odkazují teorie kognitivních map. Jedná se o časoprostorové kontinuum, kde se struktura neustále utváří, aktualizuje a také zapomíná. Proto jsou tyto kategorie, objekty či jiné vizuální zkušenosti přijímány jako nové nebo staré –(neokoukané a okoukané). Motivace vidět to, co člověk ještě neviděl, podmiňuje například turismus jako takový. V souvislosti s předchozí popsanou potřebou identifikace nebo vidiny nabytí referenčního statusu – změny stavu, se jedná o prakticky nezdolatelnou a též neukojitelnou touhu.

7.1 Dohlížení, sledování

Jiný pohled, který ale doplňuje předchozí, je vyvolán touhou po moci. Transformace touhy po novém se může stát touhou po známém, například po pořádku, po pokoji, souhrnně po moci nad viděným. Foucault (2000) se věnuje vztahu dohlížení a moci, kde analyzuje systém dohlížení jako tvůrce moci. „Vizuální metaforu „dohledu“ popisuje jako komplexní systém principu fungování společnosti:“ Disciplinární moc se díky němu stala „integrovaným systémem, vnitřně spjatým s ekonomikou a s cíli diapozitivu, ve kterém působí. Organizuje se rovněž jako moc mnohonásobná,

automatická a anonymní; neboť ačkoli je pravda, že dohlížení spočívá na jedincích, jeho fungování je fungováním sítě vztahů shora dolů, ale do jisté míry i zdola nahoru a horizontálně; tato síť „drží“ celek pohromadě a prostřednictvím účinků moci, kdy jedny jsou oporou druhých, tímto celkem integrálně prochází: dozorci jsou pod nepřetržitým dozorem. Moc v dohlížení hierarchizovaných disciplín není držena jako věc, nepřenáší se jako vlastnictví; funguje jako mašinerie. A ačkoli je pravda, že její pyramidální organizace jí dodává „velitele“, je to aparát jako celek, který produkuje „moc“ a rozmisťuje jednotlivce v tomto permanentním a spojitém poli. To umožňuje disciplinární moci být současně absolutně „indiskrétní“, protože je všude a neustále ve střehu, protože ze svého principu neponechává žádnou oblast stranou a protože neustále kontroluje dokonce i ty, kteří jsou pověřeni kontrolovat; a zároveň „diskrétní“, neboť neustále a do značné míry pracuje v tichosti. Disciplína uvádí „do chodu“ relační moc, jež se udržuje sama vlastními mechanismy a jež nahrazuje manifestační předvádění nepřetržitou hrou propočítaných pohledů (Foucault, 2000, s. 253).

Z takového úhlu pohledu se divák stává kontrolorem. Jako zábavnou paralelu, mohu uvést jistou obsesi typu vizuálního hlídání celebrit v případě identifikace čtenářů bulvárních plátků. Tito lidé vlastně vykonávají určitý dozor nad svými sice nedotknutelnými vzory, ale kvůli vizuálnímu přechodu a principům vizuálního systému se identifikují jako publikum, které díky tomu formuje a vynáší soudy.

Od takového příměru je jen malý krůček ke „sledování“. Sledování, angl. *tracking* nebo monitoring, je příbuzné pozorování. Sledování, stopování, pozorování funguje jako výzkumná či lovecká metoda. Veškeré filmové dokumenty o přírodě, zvířatech a lidech tento nástroj používají. Kořist (vědecký objekt) se stopuje-sleduje. Analýza těchto stop a jejich interpretace člověka informuje o objektech, kořisti. Ve válečných konfliktech či špionážních metodách stále více spoléhají na průzkum a monitorování pomocí praktik vizuálního sledování. Letecká fotografie, a později letecké filmování, změnila vedení stylu válčení. To dokládá ve své knize *Válka a film* Virilio (2007).

Pokud člověk disponuje záznamovou a vyvolávací technikou, která dokáže tyto obrazy uchovávat a zpětně použít, jako jsou příklad lidské nebo umělé paměti, můžeme tyto sledované obrazy srovnávat, kategorizovat a zároveň interpretovat a klasifikovat.

Těmito mechanismy se řídí principy vědy. Vizuální kategorizování je promítáno do materiálního světa.

Např. tzv. *Eye Tracking* – snímání, sledování očních pohybů je dokladem toho, kam až se současná věda může vydávat. Umožňuje analýzu lidské vizuální fixace, kterou nejen vědci a současně i marketingoví stratégové využívají pro svoje potřeby.
Analýzou těchto pohybů se dá například zjistit výše uvedená profesionální deformace. Výzkum švýcarského federálního institutu analyzoval záznam oční detekce při řízení automobilu. Nezkušený řidič se soustředil na oblast automobilu a na překážky, kterým by se mohl vyhnout, zatímco zkušený řidič své oční pohyby fixoval na horizont, kde předvídal, zdali se neobjevuje protijedoucí automobil (Hunziker, 2006).

Dalším příkladem určitého monitorování je případ zmiňovaného „jestřábího oka" využívaného k sledování dráhy a dopadu míčků v tenise a kriketu. Pojmenování není, jak by se mohlo zdát, odkazem na přednosti dravcova zraku, ale shodou okolností na jméno vynálezce Hawkinse (angl. *hawk* - jestřáb). Kamerový detekční systém spočívá na rozmístění deseti kamer v osách x, y, z, které snímají míče pod různými úhly. V řádu pěti sekund je obraz z kamer převeden do trojrozměrné grafiky. Konečný obrazový výsledek lze poté sledovat na obrazovce. Takový systém zpracovává a vyhodnocuje sporné, lidským okem těžko postřehnutelné dopady, v blízkosti hraničních čar hřiště a stává se výkonnou mocí, vyšší instancí a spravedlnostním etalonem celé hry.
Obdobné funkce plní čím dál více uplatňované rozmisťování kamer, které plní jak kontrolní a orientační funkci, tak roli detekční a zároveň se stávají zatraktivněním a novým úhlem pohledů celého sportovní utkání. Video rozhodčí jsou známou praxí nejen v sportech jako je lední hokej, ale právě ve spojitosti s uplatňovaným vysokým rozlišením se stávají například během nedávné letní olympiádě konané v Londýně, vizuální pomůckou a ukázkou nových způsobů záznamu vidění, která lidský percepční aparát překonává. Kontrola proto může být vnímána jako nový druh zábavy a informovanosti, tedy určitého infotainmentu.
Kontrola je brána také jako typ hry. Takovým typem lze motivačně pojmout sociální učení. *„Vztah dohlížení, jasně určený a regulovaný, je vepsán do srdce vyučovacích praktik: nikoli jako připojená či dodatečná součást, nýbrž jako mechanismus, který je jim vlastní a který znásobuje jejich účinnost"* (Foucault, 2000, s. 252). V tomto kontextu nabírá dohlížení nad správným napodobováním nějakého návodu, činnosti, konotace vyučování a učení někoho. Dohlížitel jako kontrolor (vzor) od diváka očekává dotazy na instrukce, které mu v takovém procesu udílí.

7.2 Odhalování

Epistemologickou metodou, kterou je pozorování a dohlížení, člověk získává potřebné výstupy. Tento proces budu nazývat odhalování. Odhalování je fenomenologickou kategorií. Může být určitým asociativním způsobem znovuvytvořením významů jednotlivých obrazů, které jsme svou vizuální ontogenezí nasbírali. Pomocí obrazů totiž člověk přijímá celý kontext. Jednoduše řečeno, pokud na něco individuum poukáže (vizuálně), tedy udělí něčemu svou pozornost, započne cestu odhalování a začne se dobírat kontextu toho či onoho vjemu. Jak sem uváděl v průběhu textu, nástroje pro zmiňované „poukázání" se mění. Jsou jimi ona média.

„Častou připomínkou je revoluce vnímání, kterou nastolil fotografický obraz:" Tím, že fotografie zničila barok, osvobodila výtvarné umění od napodobovací posedlosti. Malířství se totiž vlastně marně snažilo poskytnout nám iluzi. Tato iluze postačovala sice k umění, ale fotografie a kinematografie jsou objevy, jež uspokojují posedlost po realismu s konečnou platností a svou samotnou podstatou. Ať byl malíř jakkoliv zručný, jeho dílo bylo vždy podmíněno nevyhnutelným subjektivismem. Protože existoval živý člověk, byl obraz pochybný. A to do té míry, že v přechodu od barokního malířství k fotografii nespočívá podstatný jev v pouhém hmotném zdokonalení (fotografie bude ještě dlouho mít zpoždění za malířstvím v napodobování barev), nýbrž v psychologickém faktu: v naprostém uspokojení naší chuti po iluzi prostřednictvím mechanické reprodukce, z níž je člověk vyloučen. Řešení nebylo ve výsledku, nýbrž ve zrodu. Proto je tedy konflikt stylu a podobnosti poměrně moderním jevem, jehož stopy téměř nenajdeme před vynálezem citlivé desky. Je zřejmé, že Chardinova uchvacující objektivita je něco zcela jiného než objektivita fotografova. V 19. století vlastně začala ta krize realismu, jejímž mýtem je dnes Picasso a která uvádí v pochybnost jak podmínky tvarové existence výtvarného umění, tak i jeho sociologické základy. Moderní malíř, zproštěný komplexu podobnosti, přenechává tento komplex lidu, jenž se nyní přiklání jednak k fotografii, jednak pouze k takovému malířství, jež o takovou podobnost usiluje (Bazin, 1979, s. 6).

„Fotografický obraz jakožto stopa skutečnosti vyvolává víru v obraz, který byla až do vynálezu fotografie nemyslitelná. Barthes jde ovšem dále: nejenže věříme fotografii, skutečnosti, kterou zobrazuje, ale fotografie navíc vede ke skutečnému

odhalení zobrazeného předmětu.“ (Barthes, 2005) (podle Aumont, 2010, s. 120). Odhalování vystupuje jako dekódování. Odkazování na kontext v případě fotografie zmiňuje též Trnková: *„význam fotografického obrazu totiž mnohem více souvisí s jeho vnější podobou – s kontextem, do něhož je vložen“* (Trnková, 2007, s. 103). Takový princip je vidět na diferenciaci čtení knihy a sledování televizního obrazu. Podle Meyrowitze (2006) je čtení náročné, knihu musíme mít v ruce a být s ní v kontaktu. Namísto toho televizor zapneme a někam odcouváme. Televizní obraz diváka jen tak z dálky omílá jako příboj. Meyrowitz ale myslí na systém dekódování, tak, že kniha odkazuje na kontext - na představy a asociace. Ve skutečnosti činí tak i film, ale v něm je potřeba vyvolávat kontext více méně potlačena, protože je prakticky zcela obsažen již v samotné naraci. Společným pro oba je ale symbolický systém.

Kódování je nutným předpokladem pro systém symbolů. Jazyk, jak jsem už uváděl, tyto symboly dekóduje. Proto má divák vztah k náplni televizního textu na základě jeho sociální zkušenosti (Fiske, 1991, s. 4). Díky jazyku lze tyto obrazy symbolizovat a též rozkrývat. *„Realita je vždy zakódovaná a dekódování provádí televizní divák prostřednictvím kulturních šifer, které zná“* (Děkanovský, 2008, s. 64). Lee Whorf (1956) podotýká, že jazyk ani tak nedává názvy věcem nebo konceptům, které existovali dříve, jako že spíš formuluje svět našich zkušeností.

„Ke schopnosti dekódování těchto zkušeností, nejen jako podmínky umění je, lidský druh, jak informuje Gombrich, vybaven:“ Bez této schopnosti – jak člověka, tak zvířete – rozeznávat totožnost pomocí variací v rozdílech, činit ústupky změněným podmínkám a zachovat si rámec stabilního světa, by umění nemohlo existovat. Otevřeme-li oči pod vodou, poznáváme předměty, tvary a barvy, ačkoli se to děje v nezvyklém médiu. Když vidíme obraz poprvé, vidíme jej v nezvyklém médiu. To je víc než pouhá slovní hříčka. Obě tyto schopnosti jsou ve vzájemném vztahu. Při každém poznávání neznámého druhu transpozice dochází na chvilku k šoku, po němž následuje období přizpůsobování – ale je to přizpůsobování, pro které jsme vybaveni (Gombrich, 1977, s. 63).

7.3 Schéma, shromažďování, třídění, kategorizace, organizace

Souhrn vztahů mezi prvky nějakého uspořádání člověk nazývá strukturou. Uspořádání plní funkci dávání smyslu jednotlivým částem. Skládání, sestavování a třídění vizuálních podnětů vystihuje princip práce paměťových struktur člověka. *„Jsou to vlastně osobní uspořádání subjektivních významů vztahujících se k předmětům, situacím či událostem, vnímaným smysly“* (DeFleur & Ball-Rokeach, 1996, s. 264).

Typickým nástrojem pro tvorbu struktur je srovnávání a třídění. Srovnávání – referenci jsem již zmiňoval. Podstatnou podmínkou a předpokladem, kdy může dojít ke srovnání, je právě jistý pohyb a zaznamenání tohoto pohybu pomocí paměti. „Merleau-Ponty jej rozvádí:“ Viditelný svět a svět hybných projektů jsou totální částí téhož Bytí. Toto zvláštní přesahování, na něž se dosti zapomíná, brání pochopit vidění jako myšlenkovou operaci, jež by v duchu vybudovala obraz nebo představa světa, svět imanence a ideality. Vidoucí, pohroužený sám svým tělem do viditelna a sám viditelný, neosvojuje si to, co vidí: jen se tomu svým pohledem přibližuje a otvírá okno do světa. Tento svět, jehož je částí, není z jeho hlediska světem o sobě nebo materií. Můj pohyb není rozhodnutím ducha, není absolutním úkonem, který by z hloubi subjektivního ústraní nadekretoval nějakou změnu místa zázračně uskutečněnou v prostoru. Je to přirozený sled a uzrání vidění. Říkám o určité věci, že je uváděna do pohybu, avšak moje tělo se samo pohybuje a můj pohyb se jen rozvíjí. Tělo nevězí v nevědomosti o sobě, není slepé vůči sobě, nýbrž vyzařuje určité „já“. Záhada tkví v tom, že moje tělo je současně vidoucí i viditelné. Ten, kdo pozoruje všechny věci, dovede pozorovat i sebe sama a v tom, co vidí, může pak poznat „druhou stránku“ své vidoucí mohutnosti. Vidí se jako vidoucí, dotýká se jako dotýkající, je viditelný a smyslově vnímatelný sobě samému. Je to konkrétní já, jež sebou samým nikoli svou průzračností jako myšlení, které dovede myslet o čemkoli jen jeho osvojováním jeho konstituováním, jeho přetvářením v myšlenku, nýbrž je to já v důsledku konfuze, narcisismu, inherentního sepětí vidoucího a vidoucího a viděného, dotýkajícího se a dotýkaného, cítícího a pociťovaného – tedy já uprostřed věcí, já s tváří i zády, s minulostí i budoucností… Tento paradox je jen zřídlem dalších. Moje viditelné a pohyblivé tělo je mezi věcmi, je jednou z nich jako část tkaniva světa a jeho soudržnost je soudržností věcí. Poněvadž se však mé tělo

pohybuje a vidí, udržuje věci kolem sebe v kruhu, takže se jeví jako jeho doplněk nebo prodloužení, prostupují jeho tělesností a tvoří část jeho vyčerpávajícího výměru. Svět je proto utvářen z látky samého těla. Tyto zvraty a antinomie jsou jen rozličné vyjadřovací způsoby faktu, že vidění se uskutečňuje uprostřed věcí: tam, kde viditelno začne vidět, stává se viditelným pro sebe a viděním všech věcí, tam, kde přetrvává nerozlučná jednota cítícího a pociťovaného jako mateřská voda v krystalu. Tato niternost nepředchází hmotnému uspořádání lidského těla a ani z něho nevyplývá. Kdyby byly naše oči utvářeny takovým způsobem, že by se žádná partie našeho těla nedostala do našeho pohledu, nebo kdybychom se nějakým škodolibým zásahem mohli sice dotýkat věcí svýma rukama, ale nemohli bychom se dotknout svého vlastního těla, nebo kdybychom měli postranní oči, jaké mají někteří živočichové bez schopnosti vyrovnávat vizuální pole, pak by takové skoro adamovské tělo, jež by se neodráželo, jež by nepociťovalo sebe samo, nebylo vlastně docela tělem, tělovostí, nebylo by ani tělem člověka, takže by pak nebylo ani lidstva. Lidstvo však není produktem, který vznikl jako účinek našich kloubů a umístění našich očí (a tím méně jako následek existujících zrcadel, jejichž zásluhou můžeme vidět celé své tělo). Všechny tyto podobné nahodilosti, bez nichž by nebylo člověka, nezpůsobují svým pouhým součtem, že existuje byť i jediný člověk. Oživení těla nenastává sestavením jedné jeho části k druhé, ani ostatně pádem do automatu ducha, který by přicházel odjinud, neboť by to navíc předpokládalo, že tělo samo je bez nitra a bez svého „já“. Lidské tělo je tu tehdy, jakmile mezi vidoucím a viděným, mezi dotýkajícím se a dotýkaným, mezi jedním a druhým okem, mezi rukou a rukou se vytvoří zvláštní kontakt, zažehne se jiskérka mezi cítícím a pociťovaným a rozhoří se v oheň, který přestane hořet teprve tehdy, až nějaká tělesná příhoda uhasí to, co by nedokázala žádná jiná událost… (Merleau-Ponty, 1971, s. 9-11). Fyzikální vazbu na prostředí připomíná též Bergson: *„Vždyť každý předmět získává své fyzikální vlastnosti ze vztahů, kterými je vázán ke všem ostatním předmětům, a za všechna svá určení, a dokonce i za existenci vděčí místu, které v celku universa zaujímá“* (Bergson, 2003, str. 18).

Typologie, měření a jeho třídění je proto metodou vědy. Kategorizace, zasazování do struktury a definování struktury charakterizuje vědecký postup. Všechny tyto systémy jsou odvozeny od vizuálního vnímání. Přesto Merleau-Ponty (1945) tvrdí: *„analytické vnímání, které nám poskytuje absolutní hodnotu izolovaných prvků, odpovídá tedy pozdějšímu a výjimečnému postoji, postoji vědce, který pozoruje, nebo filozofa,*

který přemýšlí“. Odbočím-li od paradoxu určitého „zacílení“, které lze přirovnat ke sběratelství, kde se sběratel jako vědec soustředí na jednotlivý objekt, u kterého je pro něj důležitá činnost, byť podvědomá kategorizace – umístění ve „sbírce“, dostanu se právě zpět ke kontextu. Zmiňovaný kontext – vztah, vytváří přesný řád. Řád tvoří určitý rastr a umožňuje nazírání, tedy přehled.

Přehled je pro člověka důležitý, praktikuje na něm svou orientaci a díky němu dokáže s okolím patřičně interagovat. Když jsou věci na svých místech, může se věnovat něčemu jinému, než je jejich uspořádávání. Řád, přehled, struktura má jasný rytmus. Proto je spojován s hudbou. Dovolím si tvrdit, že právě vizualita má s hudbou společný právě rytmus. Dokladem může být soulad filmu s hudebním doprovodem. Ale také je, dle mého názoru, hudba prostě vizualizací jednotlivých tónů.
Mozek používá hudbu, aby zajistil, že na vzpomínky, které při ní prožíváme, nikdy nezapomeneme. Hudba, vyvolané emoce a vizuální vzpomínky proto tvoří jednotu. V dokumentu *Hudební mozek* (2009), režisérky Pochmurské se tvrdí, že čtyřměsíční dítě dokáže reagovat, poznat jednotlivé tóny a změnu jejich spojení ve struktuře melodie. *„Při učení hry na hudební nástroj se aktivuje více částí mozku než při jakékoliv jiné známé činnosti. Když umíte hudbu číst, jde o vizuální prostorový aspekt, ten zapojuje mozkové laloky a týlní lalok, z malého mozku vychází plánování pohybu z čelní kůry mozkové. Zkoušíte si zapamatovat, kde v dané skladbě vlastně jste a předvídat, co přijde pak, čímž se zapojuje proužek tkáně v mozkové komoře čelní kůry“* (2009). Výzkum hudebníkova mozku v tomto případě Stinga, ukázal, že když se hudebník soustředil na rytmus, jeho mozek si na nevědomé úrovni představoval, jak se bude hýbat. Doktor Levitin se proto domnívá, že hudebníkova vizuální představivost je vždy trochu napřed v době, když skládá hudbu. Největší činnost mozku při skládání byla ve zrakové kůře, což přivedlo doktora Levitina k tomu, že o hudbě přemýšlí metaforicky jako o prostoru. Sting sám potvrdil, že když poslouchá Bachovu hudbu, uvažuje o ní jako o architektuře vysokých stropů katedrál a staveb. Dále také uvedl, že když hraje na hudební nástroj, popisuje tuto činnost jako proces odehrávající se mezi spojením oka, jeho motoriky a ucha.

7.4 Schematizace

Dalším typem organizace vizuálního třídění je pojem, který chci nazvat schematizací. Samotné vnímání je schematizací – plánováním, náčrtem. Schéma je také pojímáno jako osnova.

De Fleur (1996) vypracovává celou třídu jevů, kterou analyzuje jako teorii schémat v sociální interakci. Příkladem může být proces, který se začne v mozku odehrávat u slova dům. Podle něho se toto schéma neaktivuje pouze v okamžiku, kdy zahlédneme opravdový dům, ale dokáže také vyvolat určitý význam, když někdo v interpersonální komunikaci řekne „dům". Stejně tak to funguje, když někdo chce někomu jinému sdělit nějakou myšlenku a použije za tímto účelem slovo „dům". Schéma navíc člověku dovoluje, aby se věnoval smysluplným představám či úvahám o domech a hraje významnou roli při utváření osobního i sociálního chování k domům a situacím, jež se k domům vztahují (DeFleur & Ball-Rokeach, 1996).

Pomocí schémat se dají vysvětlit například teorie symbolů. Jsou založeny na totožném principu, jako je schematizace. *„Důležitou vlastností symbolů je, „že nevznikají bezděčně a nepřetržitý proces redefinování ve světě symbolů není věcí náhody"* (Kertzer, 1988, s. 4). „Nenáhodnost připomíná také Holý:" *Nové symboly vznikají, jsou-li lidé postaveni tváří tvář novým okolnostem, na které musí reagovat, ale jejich utváření neprobíhá nahodile. Z velké části jsou vybírány z množství již existujících symbolů a právě tento proces jim dodává výrazovou úspornost a mnohoznačnost* (Holý, 2001, s. 48).

Společenská dohoda se ukazuje právě v symbolické rovině. Podle kulturologické koncepce Whita je lidská schopnost symbolizace, která člověku umožňuje vytvářet a udílet věcem význam odpovědí na otázku, čím se člověk liší od zvířat (podle Soukup, 2005). *„Symboly, které jsou přiřazeny stavům věcí, se nazývají kódy a zasvěcení je mohou dekódovat. K tomu, aby obrazy mohly být intersubjektivní (aby je mohli dekódovat i jiní), musí každý obraz spočívat na nějakém kódu, který je uznán společností (zasvěcenými).* Flusser tyto obrazy označuje jako tradiční. *[…] „Každý obraz musí být součástí řetězce obrazů, neboť kdyby nebyl součástí tradice, nebyl by dekódovatelný"* (Flusser, 2001, s. 18).

Breidbach upozorňuje na schematizaci: *„Nestačí jen pozorovat, protože každé pozorování musí být umístěno do souřadnic, v souladu s předem stanoveným vzorem“* (Breidbach, 2005, s. 152). Rampley k tomu dodává: *„pozorování závisí na předchozích teoretických modelech, ale tyto modely se samy utvářejí na základě vizuálních shod, které jsou taktéž zasazeny do vizuálních schémat“* (Rampley, 2007, s. 33).

Obraz je proto řád uspořádání, dá se replikovat, zatímco neobraz nelze.

„Flusser toto uspořádání staví jako podmínku skládání:“ A tento rozpad informací je základnější než vytváření informací, neboť informace vznikají nepravděpodobnými náhodami a rozpad informací náhodami pravděpodobnými. […] Nestojíme už před přímkou, nýbrž před na sebe naskládanými a do sebe se ohýbajícími kružnicemi, před epicykly informací, rozkládajícími sebe sama i navzájem. Ve světě nelze hovořit ani tak o stvoření, jako o vyčerpání (Flusser, 2001, s 85-86).

Podnětný pohled přináší se svou genetickou epistemologií Piaget (1970). Podle Kratochvíla (2006) Piaget rozlišuje dvě hlediska poznání. Figurativní, odkazující ke smyslům, který specifickým způsobem zachycuje stav věcí (percepci, nápodobu, představu, paměť) a nazývá je „empirickou abstrakcí plnící funkci odvozování jednotných rysů z dané třídy objektů. Taková abstrakce je podkladem pro fyzikální a induktivní poznání. Druhé, operační hledisko, které je na smyslové látce autonomní, odkazuje na činnost, tj. na to, co subjekt dělá. Specifickým způsobem uchopuje transformace, které s objekty subjekt provádí. Piaget je nazývá „reflexivní abstrakce“. Předmětem takové abstrakce nejsou rysy, tedy vlastnosti jednotlivých objektů, ale vlastní aktivita subjektu. Tato abstrakce v sobě obsahuje procesy projekce – promítnutí toho, co je abstrahováno na vyšší úroveň, a za druhé reflexi, která promítané aktualizuje a reorganizuje. Opakováním se přidávají nové obsahy a vytvářejí nové struktury. Podstatnou vlastností této reflexivní abstrakce je její strukturalita. Na všech úrovních je přítomna určitá forma (asimilační schéma), která zpracovává určitý obsah. Reflexivní abstrakce pracuje s formou, ne s obsahem. Na vyšší úrovni se z formy stává obsah, který je zpracován vyšší (účinnější) formou. Takový proces konstrukce nových obsahů a nových forem nemá absolutní zrod ani konec. Obsah ani forma neexistují o sobě, protože to, co je na jedné úrovni formou, se na vyšší úrovni stává obsahem (Piaget, 1979).

„Všechny jednotlivé strukturalistické přístupy zde není možné prezentovat. Pro shrnutí jsem však vybral Hawkesův příspěvek:“ Ve skutečnosti může být prokázáno, že metoda vnímání každého pozorovatele obsahuje vnitřní tendenci, která do značné míry ovlivňuje to, co je vnímáno. Naprosto objektivní vnímání individuálních prvků je tedy nemožné: každý pozorovatel je nucen vytvořit si něco z toho, co pozoruje. Následkem toho získává vztah mezi pozorovatelem a pozorovaným jakési prvenství. Stává se jedinou věcí, která může být pozorována. Sám představuje předmět skutečnosti. Navíc musí tento princip obsáhnout skutečnost jako celek. Následkem toho je možno říci, že pravá podstata věcí nespočívá ve věcech samých, ale ve vztazích, které si mezi nimi vybudujeme a posléze vnímáme. Toto nové pojetí, podle něhož je svět utvořen spíše ze vztahů než z věcí, konstituuje první princip onoho způsobu myšlení, který může být právem nazván „strukturalistickým. (Hawkes, 1999, s. 14). „Merleau-Ponty k tomu dodává:“ Vnímání vůbec musíme chápat ne jako jakousi mozaiku, ale jako určitý systém konfigurací. Co je první a přichází do našeho vnímání nejdřív, to nejsou vedle sebe položené prvky, nýbrž celky. […] Vzhled světa by se nám převrátil, pokud by se nám podařilo vidět jakožto věci interval mezi těmito věcmi – například prostor mezi stromy na hlavní třídě (Merleau-Ponty, 1945).

8. Hráči – tvůrci, možnosti, skládání a sdílení

Přirovnávat lidské prožívání k sociálním rolím může být pro pochopení práce příjemnou pomůckou k ozřejmění toho, co se autor snaží čtenáři říci. Analogie, metafory, příklady, modely a teze čtenáře dovedou usměrnit, rozvinout, otupit nebo naštvat jeho asociační a paměťové schopnosti. Analogii sociální role interakce, pomocí které člověk přistupuje ke světu, vidím v metafoře hráče – tvůrce. Vybral jsem tuto roli proto, že vzhledem k předchozím nastíněným a následovným principům zde v textu probíraných, je určitou syntézou snoubící v sobě jak role diváka, tak role srovnávací, systematizující. Navíc k nim přidává rozměr, který převrací dosavadní uvedené principy v tom, že jeho soustředění a pozornost není vnější, jak by se na první pohled mohlo zdát, ale naopak je *a priori* niterná.

Základním atributem se v jeho rovině stává skládání, které dosavadní obrazy uchopuje pohybem sobě vlastním a transformuje je v obrazy nové – složené. Akcentem tohoto procesu je především ona změna – pohyb. V případě hráče je oproti předchozím módům lidské interakce s prostředím, kdy jedinec v příkladu diváka, pozorovatele ukotvoval svou pozici vůči pozorovanému, který je právě oním hráčem či obrazem, nebo v příkladu druhého módu srovnávání, reference, kdy je soustředěna pozornost na hodnocení a umisťování objektů, či osob do nějaké struktury, či řádu, kdy je pohyb veden mezi vztahy tříditele a objekty, výchozí jeho aktivní přístup, kterým své obrazy přetváří.

Změna - pohyb je aktivní interakcí. „Bergson vidí obrazové možnosti světa v jeho pohybování vycházející z těla, které definuje jako pravé vnímání:“ Kolik se mému tělu skýtá druhů možné činnosti, tolik budou mít ostatní tělesa různých odrazových systémů, z nichž každý bude odpovídat jednomu z mých smyslů. Mé tělo se tedy chová jako obraz, který ostatní obrazy odráží, a analyzuje je tak z hlediska různých činností, jimiž na ně může působit. A v důsledku toho každá vlastnost, kterou ve stejném předmětu vnímají mé smysly, symbolizuje určitý směr mé činnosti, určitou potřebu (Bergson, 2003, s. 35). Tato podstata je vykreslena jako uvědomění své pozice, jistého nadhledu. Hráč a jeho činnost sama je srozuměním se svým tělem, s předmětem, kterým chce pohybovat, svým pohledem a vnímáním. *„Není vnímání, které by neústilo v pohyb. Vzdělání smyslů spočívá právě v rozvíjení vztahů vytvořených mezi smyslovým vjemem a pohybem, který ho využívá. S postupným*

opakováním vjemu se vztah upevňuje“ (s. 69). Problematika vnímání je to, že co vidíme, vidíme jako dané, ukončené, zároveň je to souhrn možností. *„Člověk je vybaven inherentní schopností vytvářet si přirozené kognitivní modely reálného světa ve svém vědomí (a též asi i v nevědomí), svými inteligentními mentálními postupy s nimi operovat a využívat jich pro nejrůznější cíle“* (Křemen, 2007, s. 14).

Oproti tomu vnímání hráče mohu pojmenovávat v souladu s Bergsonovým termínem, který nazývá pozorností. *„Každé pozorné vnímání vyžaduje skutečnou reflexi v etymologickém smyslu slova, tedy vnější promítnutí aktivně vytvořeného obrazu shodného či podobného s předmětem obrazu, který se s obrysy tohoto předmětu slévá“* (Bergson, 2003, s. 76). Právě díky takové reflexi hráč na rozdíl od diváka chápe, že to, co vidí, jsou pro něho možnosti. Možnosti jeho „pohybu“. Toto rozpoznání možností je pro jeho uchopování primární. *„Náš každodenní život se odehrává mezi předměty, jejichž pouhá přítomnost nás vybízí k tomu, abychom sehráli určitou roli: v tom spočívá jejich charakter známosti“* (s. 70). Díky tomu je možné vizuální zkušenosti neboli obrazy skládat. Takové skládání obrazů- informací, možností je vlastností role hráče. Flusser (2001) tvrdí: *„informace jsou syntézy předchozích informací. Lidé nejsou stvořitelé, nýbrž hráči s předchozími informacemi, na rozdíl od světa si však hrají s úmyslem vytvářet informace“* (s. 86). „Podle Bergsona za to může zmiňovaná pozornost:“ Pozornost je analytická schopnost - tuto analýzu provádíme opakovanými syntetickými pokusy, neboli, což je totéž, sledem hypotéz: naše paměť si postupně vybírá různé analogické obrazy, které vysílá směrem k novému vnímání. Tato volba však neprobíhá náhodně. To, co nám jednotlivé hypotézy navrhuje a co zdaleka řídí jejich výběr, jsou napodobovací pohyby, v něž vnímání ústí a které poslouží vnímání a připomenutým obrazům jako společný rámec (Bergson, 2003, s. 76). „Flusser se proto ptá:“ Co učinilo člověka doby kamenné kompetentním k rozdělávání ohně a uschopnilo Newtona k návrhu jeho obrazu světa? Zdá se, že oba museli, stejně jako příroda, házet kostkou. Oba se museli chopit náhod (třeba bleskem zasaženého stromu nebo jablka, které ze stromu spadlo na spícího Newtona). Jistě, ale této náhody se nechopili náhodně, nýbrž proto, že už znali modely pro zcela nepravděpodobné situace. Tyto náhody proměnili v návody. […] Oba byli kompetentní k obrácení redundantní náhody v nepředvídatelné informace. Oba byli svobodní.[…] Stačí, aby dosáhl takové kompetence, že se může podílet na dialogické hře. Dialogická hra je přípravou ke kompetencím a hráč, který

se na ní podílí je připraven proměňovat redundance na informace (Flusser, 2001, s. 107).

Díky tomu, že je člověk takto pozorný, je kompetentní k tomu, aby příležitosti, které se mu ukazují, pojímal pro svou činnost. To však s sebou nese určitý risk. Musí vykazovat odvahu, aby tak mohl činit. „Bauman proto definuje hráče a hru z tohoto hlediska:“ Ve hře není určitosti: až do konce, do posledního detailu, nedovede hru předvídat ani nejzkušenější a nejpřemýšlivější hráč. Hráč jedná ve světě, který není řízen zákonitostmi, jež by se daly poznat, popsat a katalogizovat. Organizujícím principem tohoto světa je (lze-li o principech vůbec mluvit) je riziko. Výsledek tahu může být v souladu, ale i v rozporu se záměrem, a tuto neurčitost nelze změnit. Hra tvaruje svět do podoby sebe samé; svět, v němž hráč hraje, je sám hráčem, o jehož následujících krocích se můžeme jen dohadovat, navíc s vědomím, že se vždycky můžeme mýlit. Ve hře nejde o to, kdo koho lépe prohlédne, ale o to, kdo koho přechytračí. Nebo podvede… (Bauman, 2002, s. 54).

Strategie hráče, protože tímto způsobem riskuje, pro něho v jednom případě může představovat výhodu, zisk, slávu, naopak v rovině nezdaru může dojít k posměchu, ignoraci a zatracení. Celý svůj pohyb, projev odevzdává a prezentuje ke všeobecnému veřejnému sdílení. Protože je zaujat pozorností k činnosti samé, nad těmito důsledky nepřemýšlí, nechává je ke kritice jiným. Z těchto důvodů nehodnotí, neklasifikuje, nedívá se a nekomentuje svou činnost. Protože se „pohybuje“, není na místě. Nemůže odkládat své rozhodnutí. Přitom odkládání či nečinnost je jednodušší než tvoření. Nevyžaduje hráčovo úsilí, námahu ani oběť. Takový pohyb je veden v přítomnosti a jeho důsledky jsou obráceny k budoucnosti. Není pro něho podstatný prostor ale čas. Své tělo soustřeďuje do času, kde „je“. Naproti tomu stojí divák se svou orientací na vnějšek a sběratel, vědec, sportovec soustředící se na předmět, objekt a jeho vztahem jakým je řád, systém a jejich třídění.

Jeho činnost podmínkuje právě ona pozornost a odvaha. Sekundárně se stává vzorem něčeho. To, že tvoří, implikuje jeho možné publikum. Architekt a stavitel, nemusí mít publikum, odezvu své činnosti, může zůstat zapomenuta, pokud publikum (prostředí) takto rozhodne. A v tom vězí ono zmiňované riziko. Vynálezce, hudebník architekt, skladatel může najít své publikum, které ho začne uctívat nebo zůstane takřka nepovšimnut, zapomenut v dějinách pokusů a omylů. Automaticky svou interakcí, tím, že „mění“, stává se tvůrcem obrazů, návodů. Jeho činnost nebo vynález se stává

vzorem. Nejde o to, že je lepší než ostatní objekty, obrazy, ale jde o to, že je nový. Jeho funkcí je zkoušet, co diváci, publikum (svět) vydrží. *„Umělci vědí, že se zabývají vytvářením živých modelů situací, které dosud v celé společnosti nedozrály. Ve své umělecké hře objevili to, co se skutečně děje, takže se zdá, že „předběhli svoji dobu“. Ne-umělci se na současnost vždy dívají brýlemi předcházejícího věku“* (McLuhan, 1991, s. 226). Mnohdy je hráč cynikem, neboť si je vědom, že jako jediný ví, že tvoří. Gofman (1999) říká, že se herec může se svým výkonem ztotožnit nebo být cynik. Má proto z tohoto „potleskového“ rituálu zpočátku potěšení, utěšuje ho a dodává mu sebevědomí, později může ale dojít k vyčerpání, syndromu vyhoření, a též k jisté formě hráčské deprese, která má mnohdy příčinu v tom, že je od něj očekáván stále stejný, či dokonce ještě brilantnější výkon než předtím. Hráči proto často nasazují vizuální masky, za které své výkony schovávají. V případě úspěchu se tyto masky stanou jejich určením a uctívaným odkazem. Na druhé straně se takové atributy stanou předmětem posměchu a doslovného zatracení.

„Hru doprovází vědomí obrovského nepoměru mezi zdánlivou a reálnou situací. Protože hra, podobně jako každá umělecká forma, je pouhým hmatatelným modelem jiné, méně přístupné situace, hry i sporty jsou vždy doprovázeny vzrušujícím pocitem podivnosti a legrace. (McLuhan, 1991, s. 227). Úcta i tragédie ze specializovanosti může vyznívat pitoreskně, když se člověk zabývá a je zainteresován právě takovou činností. Někdy je k němu přidávána hodnota této specializace transformovaná časem, který je obdivuhodný k docílení takové dovednosti. Není pak od věci, že se mnohdy tyto vzory a návody stávají právě tolik obdivuhodným a častým spektáklem. Oba póly, úcta i kritický posměch a pochybování nad zdravým rozumem, jsou přesnou definicí rozdílu v interakci na příkladu role diváka vůči hráči.

„Aktivitu v jeho historickém exkursu popisuje Flusser:“ Prvním gestem, které osvobodilo člověka z životního světa, je gesto jednání. Druhým je imaginativní zkoumání. Třetím pojmové vysvětlování a čtvrtým osvobozujícím gestem je skládající hmatání, stiskávání tlačítek. Člověk se stává subjektem díky ruce, díky oku se stává tím, kdo přehlíží a pohlíží na svět, vládcem světa se stává díky prstům, a tím, kdo dává světu smysl, se stává díky konečkům prstů. Na současnou kulturní revoluci lze pohlížet jako na přenos existence na konečky prstů. Práce (ruka), ideologie (oko) a vyprávění (prsty se stávají podřízenými programovanému skládání (špičky prstů). Tím nás klávesy osvobozují od naléhavosti měnit svět, pohlížet na něj a vysvětlovat

jej, a osvobozující nás od úkolu, který spočívá v propůjčování smyslu světu a životu v něm. Při pouhém pohlížení se technické obrazy jeví jako plochy. Prohlížení je namáhavější než pohlížení, což vysvětluje, že na vše pohlížíme a téměř nic neprohlédneme.[…]Rozpor mezi pohlížením a prohlížením mezi „povrchním čtením" a „*close reading*" vede ke známému problému distance mezi pozorovatelem a pozorovaným (Flusser, 2001, s. 36). Takovýto příměr lze též uvést do kontextu motivace. V našem případě se bude jednat o potřebu, o puzení k ní, tedy pud.

Hráč se nezaměřuje na pud jako divák. Metz (1991) říká, že nazírací pud spadá do kategorie pudů sexuálních, které lze do jisté míry ukojit sublimací či masturbací i při nepřítomnosti svého objektu, neudržuje vztah se svým „objektem" stejně stabilní a stejně pevný. *„V protikladu k ostatním sexuálním pudům tento percepční pud konkrétně znázorňuje nepřítomnost svého objektu onou distancí, v níž ho ponechává a která je přímo součástí jeho definice: distancí pohledu"* (Metz, 1991, s. 78). Metz (1991) ještě doplňuje, že není náhodou, že hlavní společensky uznávaná umění jsou založena na smyslech fungujících na dálku (zrak a sluch) a že ta, co jsou založena na smyslech konkrétních (hmat a čich), bývají vnímána jako „nižší".

Sublimaci uvedeného pudu lze spatřovat ve výsledku, který hráč svým pohybem, činností, chováním vytvoří. Stává se zástupcem, vzorem, názorem, příkladem a čím dál více, v dnešní fragmentarizované digitální informační době, obrazem. Změnou přispěl do universa a vytvořil model nebo návod, který se dá kopírovat, napodobovat a dále skládat. McLuhan upozorňuje, že takové hry a modely fungují v kultuře a společnosti jako ventilátory sociálního napětí. *„Umění a hry nám umožňují poodstoupit do materiálních tlaků rutiny a konvence, pozorování a dotazování"* (McLuhan, 1991, s. 221). Změny nové a nově vyvolané hráčem, „jsou tedy důmyslnými a kontrolovatelnými situacemi, extenzemi skupinového vědomí, které nám umožňují oddechnout si od navyklých modelů" (s. 226).

To, čím se projevuje hráč, je sdílení vykonaného chování, činnosti, pohybu, změny. Publikování je odlišnou interakcí, tím hráč riskuje, že může být kontrolován nebo veleben, což lze připodobnit k doslovnému dání své „kůže na trh". Tato činnost je, jako ostatně dnes všechno degradována na informační jednotku, fragment. Výkon se tak stává produktem, povrchem, který si lze přivlastnit, okopírovat, vykrást. K tomu se takový produkt vyznačuje svou epizodičností. Proto jsou pro něho rozhodující marketingové strategie, možnosti distribuce, které zpětně s názorem diváků odrážejí

jejich postoje k prezentovanému a vrací zpátky svou poptávku po něčem dalším a novém.

„Proto platí Gehlenův úhel pohledu:“ ztráta smyslové názornosti v uměleckých a vědeckých odvětvích je charakteristická především pro ty tvůrčí výkony, které vzešly z nových podnětů a nových koncepcí a v tomto smyslu se tedy mohou považovat za „progresivní“ a „reprezentativní“, neboť v soudobé kultuře vždycky budí dojem závazného vzoru to, co právě vystupuje jako nejnovější. Za modely, k nimž máme směřovat, platí novátoři, průkopníci nových obzorů a objevitelé, revolucionáři ve všech oblastech kultury (Gehlen, 1972, s. 60). Současný trend a možnosti prezentace a distribuce tak vytvářejí potřebnou platformu pro aktivitu mas. Sociální sítě a webové a mobilní aplikace, které dovolují publikovat nashromážděná data, sdílet fotografie, se přesouvají ke sdílení informací a sociálních vztahů. Zajímavým faktem je, že například na Facebooku, nejrozšířenější z těchto sociálních sítí, již dochází k jakémusi informačnímu naplnění, k určité vizuálně-informační toleranci, která se ukazuje jako další ukázka obrazového nasycení, kterou soudobá společnost zažívá.

Důležitým pohledem na roli hráčů je jejich vztah k divákům, publiku. V mnohých případech se diváci stávají, díky výše uvedenému, určitou figurkou, loutkou, která za diváky zažívá různá životní dobrodružství, na která divák nemá dostatek dispozic, financí, síly, odvahy atp. Při sledování sportovních střetnutí, která jsou jedním z tradičních vizuálních stimulací diváka, jsou jednotliví hráči vnímáni jako praktičtí otroci potřeb, přání a tužeb diváků, kteří z pozice novodobých soudců, kteří si „zaplatili“ (ať svými drahocennými penězi, či drahocenným časem), očekávají výkony tomu rovné. Hráčova úloha tak spočívá v tom, že divákům dávají prožít to, co oni sami nemohou. Takové diváctví je nájemním a kupním vztahem a s hráči je podle toho zacházeno. Sledovanost, prodejnost cd a patentů jsou základní kapitalistické a individualistické znaky, které vypovídají o soudobém vnímání takových obrazů.

9. Sběrači a lovci obrazů jako interakce a životní styl

Termín životní styl se užíval jako mainstreamově rozšířená definice modelu chování. Společnosti srozumitelná klasifikace slouží k základnímu členění populárních kategorií projevů chování a příslušnosti k určitým společenským skupinám. Definice odkazují na sociální stratifikaci tříd, úrovní a statusů. Tato diferenciace je vyvolána postojem jedince k prostředí, ve kterém dochází k jeho interakci. V poslední době se tento termín vytrácí z hovorového jazyka. Udržují ho však názvy časopiseckých rubrik a zůstává zažitým pojmem marketingových stratégů v názvech programových preferencí. Způsoby života, angl. *Ways of life*, jsou v poslední době stereotypizačním schématem, jak určitého člověka či skupinu označit. Nejčastějším obsahem lifestylových magazínů je popis charakteristik určitých stylů a prezentace návodů k jejich správné změně. Kategorizace odráží referenční a sebeidentifikační motivace. Jsou také obrazem preferencí a současných trendů, které ve společnosti právě probíhají. Člověk je cíleně společností kategorizován do určitého stylu. Styly proto pomáhají orientovat se v lidských společenstvích. Normativní vzorce se v mediálních produktech ukotvují a dále distribuují. Řazení k určitým stylům může být hodnotícím a někdy i pejorativním zdůvodněním, neboť znaky určitých stylů jsou cizími pozorovateli záměrně zdůrazňovány a často zveličovány. Vakuum, které vzniká mezi jednotlivými styly, je reakcí, která spouští identifikační aktivitu. Odhlédneme-li od zmíněné šíře všemožných stylů, jejich aktivit a specifikací, a nahlídneme pod slupku těchto stylů, objevíme skryté principy, které mají všechny styly společné. Zabývat se historií a jednotlivými styly však není náplní této kapitoly. Vzhledem k šíři tématu se zaměřím na určitou část spektra a pokusím se provést menší deskripci sbírání, uvedením nových souvislostí s akcentem na interakci jedince. Východiskem bude srovnání těchto interakcí se spotřebním charakterem a tvorba kreativity.

„Každý růst vede k plýtvání, každá nadprodukce musí být nějak (energeticky) zužitkována, tedy vyplýtvána, a pro „kanalizaci" této nezbytnosti dnes už nemáme nástroje. A co hůře, nikdy jsme je neměli" (Bataille, 1998).

Zde, pod výše uvedeným citátem, si většina z nás představí princip fungování konzumní společnosti. Tento termín byl ještě donedávna základním arzenálem pro definici a kritiku naší společnosti. Dle mého názoru však příliš odsuzoval a poukazoval jen na jeden aspekt, jímž měla být výroba a hlavně spotřeba

materiálních statků, která se transformovala do modelu návyku lidstva jako neomezeně konzumujícího. Tato redukce však neodpovídá možnostem lidské interakce. Akcentuje pouze rovinu produkce a logicky návaznou reakci – spotřebu.

Z těchto důvodů se touto kapitolou pokusím axiologický, a ne příliš relevantní, termín zaměnit za východisko, které marginálně reaguje na současné environmentálně ekologicky laděné paradigma a soustředí se na interakci člověka především z roviny jeho aktivity a pasivity. Konzumní společnost byla představena jako neselektivní, tupě přijímající všechno, co jest vyprodukováno. *„Logika produktivity izolovala výrobce a vedla je k domněnce, že kreativita konzumentů neexistuje“* (de Certeau, 2004, s. 91). Pro potřebu této práce se zaměřím na proměnu vnímání spotřebitele – člověka, která se zde manifestuje ve staronové roli sběrače - pozorovatele, sběratele a lovce. „Dvořák potvrzuje výše uvedenou premisu:“ Sběratelství, zde ve smyslu klasifikujícího a shromažďujícího pohybu, je zásadně spjato s rozvinutím konzumní kultury, nadbytku a potřeby orientace v rozptýleném, expandujícím světě. Jeho zárodky lze hledat v počátcích evropského novověku, rozvíjí se díky technikám mechanické výroby a reprodukce a stává se stále podstatnější metodou interakce s okolím (Dvořák, 2009, s. 49).

„Kultura západokřesťanského civilizačního okruhu je usazena do spotřebního prostředí:“ Účinnost produkce implikuje inertní konzumpci. Vytváří ideologii konzumpce jako schránky, nádoby k naplnění. Tato legenda, jež představuje důsledek třídní ideologie a technické zaslepenosti, je nezbytná pro systém, který vyděluje a privileguje autory, pedagogy, revolucionáře, jedním slovem „výrobce“ ve vztahu k těm, kteří jimi nejsou. Odmítneme – li takto pojatou a (pochopitelně) potvrzovanou konzumpci ze strany tohoto „autorského“ podniku, dostáváme šanci odhalit aktivitu tam, kde byla popřena, a relativizovat přehnaný nárok, který si činí určitá produkce (skutečná, nikoli však jediná možná), totiž nárok na vytváření dějin tím, že „in-formuje“ celou zemi“ (de Certeau, 2004, s. 92). Na senzualismus 18. století o pár století dále navazuje společenská kritika spektáklu. *„Ve spektáklu, ve kterém je smyslový svět nahrazen vybranými obrazy, jež existují nad tím a jež se současně domohly toho, že je uznáváme jako smyslovost par excellence, se absolutně završuje princip zbožního fetišismu, tj. skutečnost, že společnost je ovládána „smyslově nadsmyslovými věcmi“* (Deborg, 2007, s. 15).

V následujícím textu se s pomocí antropologického termínu pokusím přiblížit jednu z tříd, jak chápat naši interakci s prostředím. Pokud si za předmět sběru jako jednotky dosadíme obrazy, zkušenosti, zážitky, informace, otevře se nám pohled interakce, odkazující na naše současné role v prožívání světa.

Kategorie sběrače a lovce je ve vědách o člověku a paleoantropologických výzkumech ustálenou frází a tzv. terminem technikem. Proč tomu tak je, nám můžou odkrýt Leakey a Lewin ve své knize *Lidé od jezera*. Dřívější společnosti dělí nejen na základě primární dělby práce mezi ženou a mužem, ale též z hlediska jejich způsobu obstarávání potravy, metodou sběru a lovu (Leakey & Lewin, 1984). Tento stereotyp dělby práce zaznamenal několik vývojových posunů, a to v preferenci jednoho či druhého typu. Názorově byl probírán i z hlediska genderu. Je známo, že stereotypní uvažování odkazuje muže do role lovce a ženu do role sběrače. V průběhu srovnávání pohlavních rolí a s tendencí současného rovnostářského trendu by bylo příjemné slyšet, že toto již neplatí. Změna nenastala jen s vlivem osamostatnění žen a s redefinováním ženské role, ale také se záměnou ekonomických jednotek potravy za peníze, informace. Využití tohoto připodobnění přispěje k lepší orientaci a stane se adekvátním nástrojem pro deskripci konkrétních interakcí, kterých se dotýká tato práce.

Jak definujeme samotné sbírání, jaké vlastnosti má objekt sbírání a proč se zabývat sběračstvím a lovectvím v kontextu obrazu jako vzoru a příkladu? Tyto otázky se pokusím zodpovědět v následujících podkapitolách. V úvodu se budu snažit definovat samotné sbírání. Následně se soustředím na objekt a jeho funkci v případě sběru. Popíši rozdíl mezi sbíráním, sběratelstvím a lovem. Vymezím role prožívání a upřesním základní motivace pro toto chování. Okrajově se zmíním o sběru z perspektiv patologie, archivace, filtrace a recyklace a nastíním tak jeho některé vybrané limity a hranice.

9.1 Definice

9.1.1 Sbírání jako analogie k dívání

Etymologie slova sběr – *collect*, vychází z francouzského *collecter* ("*to collect*" – sbírat), které vzniká složeninou slov *com* (jako společný, s) a *legere* ("*to gather*" – společně a "*lecture*" - číst) (collect, cit. 2012).

Vztah sbírání - sběratelství a čtení rozkryji v kapitole o sběratelství.

Obecně je sbírání nejčastěji chápáno jako proces, kdy jídlo, předměty a později i zážitky - obrazy shromažďujeme za nějakým účelem. Tím prvotním byl prostředek k přežití. S rozvojem industriální a informační společnosti může tento původně utilitární účel nabývat víceméně domnělých, fiktivních a nevědomých podob. Sbírání, sběratelství a lov odkazuje na objekt sbírání a automaticky definuje sběrače, sběratele, lovce. Sbíráme po celou dobu naší existence.

Tradičně si představíme sbírání pomocí rukou. Předností člověka je využívání nástrojů. Tyto nástroje bych rád nazýval média. Člověk svou schopností extenze využívá ke sběru různá média. Ta nám umožňují sbírat určité věci určitým způsobem. Předmětem sběru nejsou jen materiální předměty, v naší kultuře to jsou návody, příklady z okolí, situace, prožitky, vzory, názory, pohledy, které jsem již souhrnně nazval obrazy. Rád bych zde v rámci tématu práce posunul obsah tohoto slova do významu blízkému sběru audiovizuálními smysly a jejich zpracování pomocí paměti. „Redukující definici takové kultury v této relaci přináší Sládková:" Sbíráme, hromadíme a recyklujeme informace, zážitky, partnery, přátele, oblečení…Sbíráme nalezením, nakupováním, nastudováním, nafocením, a často ani nevnímáme, že vůbec sbíráme a co všechno sbíráme. Vzhledem k tomu, nakolik je hromadění předmětů vedle jejich výroby a spotřeby výrazným rysem naší společnosti můžeme naši kulturu označit za kulturu sběračskou (Sládková, 2008, s. 26).

Instrumentem pro sbírání, uchopování se stal zmiňovaný vztah člověka a jeho rukou. „Primární osvobození člověka od závislosti na daném prostředí předestírá Benoist:" Na všem, co člověk dělá nebo čím manipuluje, zanechává otisk svých prstů, který jak známo, odhaluje svého původce. Privilegované vazby, jež spojují motorická centra mozku s centry artikulovaného jazyka, umožňují ruce manifestovat člověka, který

mluví a myslí, a současně člověka, který jedná. Stadium dělat znamená jen přechod od funkce říkat a i etymologicky je v indoevropských jazycích slovo říkat odvozeno z kořene, který znamená ukazovat prstem. Opravdu, i když člověk ovládl oblast abstraktního myšlení, přesto vidění jeho světa nezůstalo o nic méně spjato s kodifikací pohybů jeho ruky, zapsanou v nepřekročitelném rámci trojrozměrného prostoru (Benoist, 1995, s. 20). Dnešní sběr neboli dotek, je kliknutím či označením rukou v našem „interfejsu", kde dotyková obrazovka, dotykové displeje využívají citlivosti konečků prstů. Jak již uvedl Flusser, jsme ovladači tlačítek. Sbírání je vyjádřením pohybu ruky, je automatické, rychlé, je hned, člověk sbírá, trhá. Funkce zraku a označení je v tomto případě analogická. Dotek je rovněž označení. Díváme se nebo-li uchopujeme, dotýkáme se nebo-li sbíráme a tím jednáme. *„Mohlo by se zdát, že hmat předchází vidění, že taktilní prostor stojí před prostorem zrakovým. Jako by náš pohled byl jen prodloužením prstů, jakousi anténou na čele"* (Bellour, 1990). Tradičně je však sbírání spojováno s pasivitou a konzumací. Industriální společnost 19. stol. představila novou sféru produkce překračující poptávku. Technologická revoluce vyvolala známé společenské změny. Taylorizace a absence přímé zkušenosti je důsledkem obratu k pasivitě, jejímž obsahem může být pouze konzumování, opatřování fyzických a duševních stimulů, podnětů a zážitků, jako forma adaptace k předimenzovaným, duchovně a morálně nesnadno přístupným procesům. Dle Gehlena *„způsobena ztrátou smyslu pro realitu a uvolňuje průchod chtivosti, což je jeden z kořenů konzumentského postoje"* (Gehlen, 1972, s. 73).

Paradoxem zůstává nová forma sběru jako snímání. Analogie je známá z prostředí pořizování snímků. Fotografie a film jsou pro to nejklasičtějším příkladem. V *Eseji o vizuální antropologii* Petráň (2011) popisuje sběr dat pomocí audiovizuální techniky v antropologickém a etnografickém výzkumu. Zmiňuje rizika a úskalí podílu dispozitivu, problematiky technické edukace tvůrců a automatickou tvorbu podmínek determinující interpretaci recipientů. Shrnuje vše pod hlavičkou způsobu. *„Nejde o pouhou dokumentaci antropologických fenoménů a situací, ale o souběžné zobrazení způsobu jejich dokumentace"* (s. 258).

Od popsaných limitů, které specifikuji v následující kapitole, odbočíme k dalším příkladům, jak lze dekódovat sbírání. „Jedním z nich je opět vztah člověka k předmětu sbírání jako tvorby sebeidentifikace a stylizace:"

Symboly a mýty současnosti slouží jako zdroje smyslu, identity a stylizace vlastní existence. Tak například preferování určitého hudebního zaměření implikuje specifický životní styl, je známkou odlišení od ostatních a především přináší pocit sounáležitosti s určitým společenstvím. Důležitou roli přitom hrají příjemné, někdy až extatické zážitky a potěšení, které vznikají při mediální recepci, při účasti na událostech nebo při spotřebě zboží (Göttlich & Winter, 2000, s. 9).

Sbíráním si člověk vytváří kolem sebe prostor. Není to ale určitý způsob odkladu skutečné neimitované sebeidentifikace? De Certeau upozorňuje na hranice institucí. *„Kreativita čtenáře roste spolu s tím, jak upadá instituce, která ji kontrolovala“* (de Certeau, 2004). Pro vysvětlení je třeba uvést, že de Certeau (2004) zkoumá analogii mezi slovy sbírání a čtení, což budu analyzovat dále. Kreativita sbírání je předmětem kritiky. Teorie masové komunikace a masové společnosti často sbírání nahrazuje termínem přijímání. Sběrači jsou dle nich příjemci, recipienti. Komunikace je vedena od výrobců ke spotřebitelům. Tyto zjednodušující makroekonomické optiky dnes narážejí na transformaci společnosti, ve které už recipienti nejsou pouhou homogenní masou. Důležitým prvkem je nastolený individualismus, který je způsoben rozpadem kontrolních institucí, jak uvedl de Certeau.

Společnost Google ve své reklamě odkazuje na heslo „život je hledání“. Picasso kdysi řekl: že my nehledáme, my nacházíme. Oboje je naše každodenní zkušenost. V případě Googlu, ve změti našeho universa, které dokážeme tagovat, popsat klíčovými slovy a na webovém rozhraní publikovat, je třeba hledat. Hledáme zdroje, vzory, návody a příklady. Dost často jde však jen o samotné „hledání“. Legimizujeme si toto hledání záměrnou záměnou pojmu hledání a nalézání, která je v současné době popisována jako společenský problém s názvem prokrastinace. Ospravedlnění tohoto nacházení je v rovině zábavy při hledání, na což odkazuje zmíněné heslo společnosti. Pokaždé lze něco zajímavého nalézt. Tyto informace, často vystupující jako interfejsové obrazy, jsou novodobou potravou. Ve vyhledavači Google jsem pro tento případ mimo jiné nalezl, že na internetu je do dnešního dne pod nejrozšířenějším obrazovým kompresním formátem JPG uváděna možnost dohledání cca 25 270 000 000 výsledků.

Analogie mezi hledáním, sbíráním, díváním a čtením je bezpředmětná. Jedná se o hromadění. Picassovo „nacházení“ odkazuje na rovinu záměrnosti - směřování. Vychází z uvědomění si vlastního postoje a objektu, po kterém toužíme. Tuto roli dále

nazýváme sběratelstvím. Obrazy jsou objekty a informace. Svět člověka se stává kolekcí, vyhledáváním v cizích kolekcích a sběrem své vlastní. Jsme vyhledávači, třídiči. Naše smyslové aparáty jsou selektivně uzpůsobeny pro příjem těchto obrazů neboli informací. Člověk si vědomě či nevědomě tvoří kolekci, která je každou další zkušeností či novým přírůstkem transformována. Míru a velikost materiálního sbírání člověk nejčastěji zakusí, pokud mu například druhý člověk ukáže svůj příbytek, svou kolekci. Konfrontace s prostorem a jeho obsahem jsou právě v detailech onou náplní sbírky. Hořkou životní zkušeností je nakládání s předměty po pozůstalém. Katarze vyvolaná stavem rozhodování o hodnotě něčeho, co za celý život konkrétní osoba nasbírala a co jednou bude někomu překážet, je paralelou k našemu sbírání a přístupu k životu. Obraz se stává potravou - zbožím. „Deborgova kritika společnosti, v tomto případě cílená na výrobní dikci, užívá zmíněný termín spektákl:“ Spektákl je momentem, kdy zboží dospělo k celkové okupaci sociálního života. Nejenže je vztah ke zboží viditelný, ale dokonce již není vidět nic jiného: svět, který vidíme, je světem tohoto vztahu. Moderní ekonomická produkce rozšiřuje svou diktaturu extenzivně i intenzivně. I na těch nejméně industrializovaných místech je její nadvláda již přítomna v podobě několika hvězdných druhů zboží a jakožto imperialistické ovládání ze strany oblastí, které z hlediska rozvoje produktivity stojí v popředí. V těchto pokročilých oblastech je sociální prostor zahlcen nepřetržitým kupením geologických vrstev zboží (Deborg, 2007, s. 17).

Sbírání tedy nemusí být jen materiálního charakteru. Obsah sběru se často soustředí výhradně na materiální stránku. V těchto případech je nejvíce viditelný. Podle Cahna hromadění předmětů vede v prvé řadě k problémům se skladováním (Cahn, 2004, s. 114). Změna prostředí je zaznamenatelná a reflexivní právě díky své viditelnosti. Monitorování, srovnávání, archivace a dokumentace jsou vizuálními podkategoriemi našeho sbírání. Vizuální klasifikace nahrazuje haptickou potřebu nakládání s předměty. Tato rovina je často zmiňována při internetovém nakupování, kdy lidem chybí pocit věci si „osahat“. Perceptivní reakce substituuje potřebu manipulace s předměty. Člověku je předhazováno, že selektivně vybírá povrchy (zboží) a nezná vlastně pozadí jeho výroby. Tato neznalost je pro člověka zásadním filtračním pilířem. Předměty jsou tak fragmentarizovanými jednotkami plujícími v neurčitém prostoru a čekající na to, zda se jich někdo dotkne. Kontext není důležitý. Podstatná je pouze jejich zjevnost. Popis tohoto universa byl zmíněn v práci Flussera. Více se k ní vyjadřuje názor Holmese.

Zkušenosti a zážitky zatím veřejně uchovávat neumíme. Dlouhodobá paměť člověka je tak prozatím jediným možným úložištěm. Archivace se ale odehrává v rovině vyprávění a předávání informací s druhými, která je obsahem komunikace lidského společenství. Kultura zde figuruje jako externalizovaný nástroj, jako paměť skupiny. Charakter a systém neustálé transformace a revidování našich počitků je zajímavou alternativou pro zamyšlení se nad naší neutuchající materiální kumulací. Je na místě uvést problematiku novosti. Novost je kategorií, která je se sbíráním neodmyslitelně spjata. Potřeba sbírání je legitimována motivací změny stavu starého za nový. Prokop (2005) na historickém příkladu vzniku nové sociální třídy, tzv. nového dělníka v USA šedesátých let, odkazuje na preferenci a její ekonomicky vyvolanou svobodu: *„S rostoucím blahobytem nastal zájem o statusové symboly spotřeby a vzrostl zájem o rodinu. […] Jako moderní přitom chápali vše, co tušili za vyšším sociálním statusem. Tehdy začalo období umělých hmot a společnosti odpadků. Devizou se stal slogan „častěji něco nového“* (s. 301). Zažitá praxe, že nové je lepší, je pozůstatkem dob industriální společnosti. Směřování dál a lépe bylo předmětem pozitivismu 19. století, heslem pokroku. Vazba na materiální sféru prostředí nám v rámci vědy a technologií ovlivňuje život neustále. Tento archetyp a strukturální dichotomie binární opozice starého a nového dnes v době paradigmatu recyklace nabývá nových významů. Moderní je dnes stavět z recyklovatelných zdrojů, rekuperace ve stavebnictví je již zažitou praxí. Toto téma by vydalo na samostatné pojednání. Všimněme si však našich motivací k hledání něčeho nového a opomíjení toho starého. Příbuzná je dvojice okoukané a vzácné, která je dnes vizuální přeměnou materiálně orientovaného nového a starého. Sbírání a jeho konotace jsou fenoménem, který si zaslouží naši pozornost. Mnoho současných dokumentárních filmů si razí cestu s tímto tématem. Příkladem jsou studie typu *Věci,* od režisérky Hrubé z roku 2004, nebo *Věci,* režiséra Jurdy z roku 2009. Jako příklady prolínání sbírání a odkládání jsou ekologicky laděné snímky jako *Architekt odpadu* režiséra Hodge z roku 2007, *Vyráběné krajiny,* režisérky Baichwalové z roku 2006, nebo podle mého názoru skoro nepovšimnutý cyklus České televize s názvem *Rodinné křižovatky*. Konkrétně se jedná o díly *Paměť v obrazech*, *Julie a Mireček*. Knih na toto téma je prozatím poskrovnu. Četné jsou pouze zájmové knihy týkající se sběratelství, upřednostňující ale spíše předmět sběru než jeho motivaci. Výjimkou mohou být publikace zaměřené na sbírání a sběratelství závislé na mecenášství. V českém prostředí vznikly dvě pěkné publikace, které jsou slušným úvodem do problematiky, proto bych je zde rád uvedl.

První z nich je editorský počin Pachmanové (2008) s názvem *Mít a být,* s podtitulem *sběratelství jako kumulace, recyklace a obsese*. Druhou, více filosoficky laděnou knihou, je práce Dvořáka (2009), která nese název *Sběrné suroviny: texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti*.

Sbírání je spojováno se sbíráním materiálu nebo inspirace a dá se říci, že je určitým druhem snění. Tyto formy probereme v oddílech následujících podkapitol. Prvotně je třeba se zastavit u vymezení sbírání v kontextu jeho předmětu a vztahu k člověku, který ho uchopuje.

9.1.2 Objekt

„Symbolizace konstituuje objekty dříve nekonstituované, objekty, které by nemohly existovat jinak než v kontextu sociálních vztahů, ve kterých se symbolizace objevuje. Jazyk nesymbolizuje jenom situaci nebo objekt, který ti již předem je; ale umožňuje existenci nebo výskyt takové situace nebo objektu, neboť je součástí mechanismu, jímž jsou tato situace nebo objekt vytvářeny“ (Mead podle Vančát, 2009, s. 75).

Předmět sbírání, sběru, lovu budu pro účely této práce nazývat objekt. V tradici tohoto textu je třeba si za objekt dosadit obraz, jak byl definován v předchozím textu.

V slovníku je objekt vnímán jako *„předmět našeho poznání, naší činnosti, zájmu“* (Kraus, 2008, s. 564) Z etymologického hlediska a pominutím filosofické tradice se slovo *object - objectum* "věc předložena" (mysl nebo zrak) skládá se z *ob*, což je předložka vyjadřující význam „naproti“, „proti“ a *iacere* - hodit, z kterého se vytváří *jet*- obsadit, poslat (object, cit. 2012).

Baudrillard v knize *Le Système des objets* (1968) vymezuje kategorii objektu dle jeho funkce. První z jeho funkcí je, že objekt je prakticky používán, druhou funkcí, že objekt je vlastněn. *„První spadá do oblasti praktické totalizace světa ze strany subjektu, druhá souvisí se snahou o abstraktní totalizaci subjektu jím samým, a to vně světa“* (1968). Zjednodušeně řečeno, vymezujeme vztah k objektům - obrazům na základě jejich použití. Objekt má typické vlastnosti, jsou to vztah k člověku, uchopitelnost, fragmentárnost. S fragmentárností souvisí jeho mobilita. Nemusí být fyzická, objektem je často nějaká představa, zážitek, zkušenost. Objekt má svou

velikost, sílu a potenciál, který odkazuje jako všechny předešlé vlastnosti a na možnost uložení či využití sběračem, sběratelem nebo lovcem.

Zastavíme-li se u první ze zmíněných vlastností objektu, tj. vztahu k člověku, lze konstatovat: *„vazba člověk - věc je samozřejmě dialektická. Nejde jen o to, že člověk dosahuje plnosti prožitku skrze věci, ale také věci se „otevírají“ teprve v kontaktu s člověkem“* (Hošková, 2008, s. 78). Člověk je tedy definován objekty a ty jsou zároveň definovány člověkem. Objekty nás obklopují a my se jimi necháváme obklopovat. Někdy je tato zdánlivá potřeba sebeidentifikace tak urputná, že je v mnoha případech až patologická. Tuto rovinu odkryjeme v jiné části této kapitoly.

Objekty vystupují jako individualizované předměty. Meyrowitz (2006) upozorňuje na vliv materiálnosti na naši tvorbu identity pomocí distinkce mezi televizí a knihou: *„Kniha není jen médiem komunikace, je to také artefakt a majetek. Jako taková neslouží pouze k přenosu informací, ale symbolizuje rovněž naši identitu.[…] Každá kniha, kterou si vybereme jako svou „společnici“, se stává součástí našeho fyzického prostředí. Kniha je něco, co nám patří“* (s. 77). Připomeňme si, že slovo „*collect*“ je etymologicky odvozeno od složení slov *com* (*to gather* – shromaždovat - spolčovat) a *lecture* (*legere* - číst, původně shromažďovat, sbírat, vybrat, volit). Významem tedy navazuje na pojem vlastnění, přiřazování objektu a definování subjektu, který ho uchopuje. Může se jednat o triádu uchopování – sbírání – vlastnění.

K rozštěpu subjekto-objektové orientace se v předchozích kapitolách zmiňovala práce Flussera. „Jako paralelu s ní můžeme uvést Benoistovo hledisko zrcadlení a perspektivy:“ Zákony perspektivy, které vzhledem k nám zmenšují vše, co se vzdaluje, přispívají k posilování lichotivé nadvlády, o níž nás přesvědčuje náš egotismus. Narcismus nás nutí k tomu, abychom všechno, co vidíme, vykládali jako odraz našeho já v zrcadle věcí, k tomu, abychom nazírali každý předmět tak, jako by byl závislý na nás, k tomu, že mu propůjčujeme život a vědomí, že oduševňujeme vše, co je hmotné (Benoist, 1995, s. 18). Vlastněním objektů legitimizujeme své individuální oprávnění pobytu ve společnosti. Objekty člověka zastupují. O druhých se mluví z optiky toho, jaké objekty vlastní, které vlastnit chtějí nebo se kterými mají zkušenosti. Z těchto perspektiv jsem člověka jako nositele významů rozebíral v kapitole o referenci. Na tuto zástupnost upozorňuje Eco (2006). „Vymezuje předmět a jeho povahu ve vztahu k člověku z pozice jeho znakovosti:“ Předmět je společenskou situací a zároveň jejím znakem, nezakládá jen její konkrétní,

sledovatelný cíl, ale i rituální symbol, mytické vyobrazení, v němž se kondenzují aspirace a touhy. Je to prostě projekt toho, čím bychom chtěli být. Jinými slovy řečeno, v předmětu, zpočátku nazíraném jako projev osobnosti, je osobnost nakonec anulována (s. 214). Uchopitelnost objektu je jeho implicitní funkcí. Zde tkví výše uvedená subjekto-objektová polarizace. Definováním objektu prakticky objekt utvoříme. Zároveň je automaticky tímto definováním a jeho zacílením a pozorností uveden do pohybu proces směřování. Směřování je tzv. odněkud někam, od původce jednající osoby neboli subjektu k definovanému objektu. Nelze s čímkoliv pracovat, uchopovat to, pokud nedefinujeme onen předmět, objekt. Představme si zmatenost a chaos, který musel převládat, než pravěký člověk dovedl definovat a posléze předat toto symbolické sdělení o objektu pomocí jazyka druhému jedinci. Možná, že jeskynní malby fungovaly opravdu jako obrazová část, ke které musel patřit zvukový (jazykový) doprovod, který se pokoušel sjednotit a hlavně předat do společnosti název či pojmenování tohoto zobrazeného. Je současným úkolem neurověd, v čele s výzkumem zrcadlových neuronů, aby tuto problematiku dešifrovaly.

Čím přesněji dovedeme definovat, tím snáze lze definovaný objekt uchopit. Tuto zeširoka uvedenou vlastnost můžeme přiblížit na příkladu digitálního obrazu a jeho možnosti: *„Rozklad obrazu na analyticky uchopitelné jednotky je podmínkou jeho manipulace“* (Sedlák, 2004).

Pro člověka je proto zásadní jeho obrazo-symbolicko-jazykový systém, který mu umožňuje definovat objekty a tento princip dále předávat. V záplavě objektů je třeba se vyznat. Tato nezbytná lidská potřeba je rozvedena Hoškovou (2008) v jejím příspěvku *Sběratelství pod lupou fenomenologie*. Vztah mezi fenomenologií a sběračstvím – sběratelstvím přibližuje následovně: *„Věc ve fenomenologii není pojímána pouze z hlediska své předmětnosti, ale především jako styčný bod, s jehož pomocí se člověk orientuje ve světě“* (Hošková, 2008, s. 75). Objekty pro nás představují jistou paměťovou či mentální mapu.

Mentální mapy dnes zažívají boom v metodice učení a novodobém plánování. Spolu s příbuznou tvorbou infografik jsou novodobým vizuálně-spřízněným nástrojem. Důležitým bodem je v těchto případech schopnost vystihnout vazbu mezi jednotlivými objekty. Průsečíkem těchto vazeb mezi objekty je, jak bylo výše zmíněno, jisté centrum, v našem případě interagující individuum.

„Výše uvedené shrnuje Benoist poetickou připomínkou kulturního přenosu:“ (Benoist, 1995, s. 18). Z hlediska nových médií je objekt vnímán jako kterýkoliv digitálně realizovaný produkt či interaktivní medium (Manovich, 2001, s. 40). *„Je vztahem nového média k programování, v němž je struktura objektu určujícím principem výstavby celého díla“* (Kůst, 2003, s. 16).

Rámec objektu, ve vizuálních teoriích označovaný jako rám obrazu, je ohraničení, které ukončuje oblast objektu-obrazu a odděluje ji od toho, co objektem není. Dává obrazu tvar či formát, který definujeme z perspektivy jeho absolutní velikosti a relativní velikosti jeho hlavních rozměrů (Aumont, 2010, s. 137).
Objekt zaujímá prostor. V době nových medií je rozhodující právě tento formát, lidově řečeno jeho velikost. Díky digitalizaci, na základě tzv. numerické reprezentace, tj. procesu transformace libovolné informace do numerického kódu, je možné s objekty pohybovat. Podle Kůsta je objekt nového média pomocí binární soustavy matematicky popsán, a tím algoritmicky manipulovatelný. Pomocí numerické reprezentace lze hovořit o jazyce nových médií. Umožňuje samostatný vznik všech nových médií a je rozvinutím možností manipulace s kterýmkoli původně analogickým médiem, například fotografií, či pohyblivým obrazem (Kůst, 2003, s. 17). Tento rozklad a následné složení objektu je současnou hybnou silou našich dějin. Jak již toto téma anticipoval Flusser, skládání je umožněno pomocí tlačítek. Velikost objektu je zásadní veličinou v možnostech jeho distribuce a archivace. Bez komprese, která mění velikost, bychom čekali týdny, než by se k nám dostala jakákoliv informace, zvuk, obrázek nebo video.
„Michal Ajvaz v této souvislosti uvádí pojem vizuální vzdálenost:“ Miniaturizace znamená únik měřítkům světa praktických rozvrhů […] Velikost už má povahu narušení řádu, zatímco to, co je malé, bývá ztotožňováno s tím, co je ovladatelné a vřaditelné do rozvrhů lidského světa. Vizuální dálka ochotně vyhovuje touze po malém, zahrnuje nás miniaturami, ale i to co je malé, se tu ukazuje jako něco, v čem je zavinut celá skrytý kosmos; ten se vynořuje, když se k vzdálené věci přibližujeme a když věc postupně rozvinuje svá určení. Miniaturnost vzdálených věcí jako by říkala, že to, co je malé, se vždy nakonec ukáže jako komprimovaná nezvládnutelná mnohost a velikost (Ajvaz, 2003, s. 18). To, že velikost má vztah k obsahu, je dané mírou komprese. Například kvalitnější hudební záznam je odrazem jeho komprese. O obrazovém rozlišení, „megapixelech“ a problematice analogového versus digitálního přepisu a zápisu se můžeme bavit s odborníky nebo lajky hodiny. Je však

důležité nabýt vědomí, že náš svět je objektivizován, data jsou komprimována, a to, co je nám předkládáno, je pouze na hraně viditelnosti, slyšitelnosti. S odkazem na to, že se k nám dostávají informace povrchové, symbolické.

„Příkladem nám může být tvorba videa pro internetový přenos:“ při konečné tvorbě videa, tedy počítačového souboru, využívá ztrátová komprese zvuku a videa, která pracuje s lékařskými poznatky o lidském sluchu a zraku. Vše funguje na principu nedokonalosti lidského ucha a oka, přesněji řečeno díky nepřesné interpretaci viděného a slyšeného v mozku. Na základě těchto poznatků jsou utvářeny takové ztrátové kompresní formáty, s jejichž použitím jsou potlačena (neuložena) taková data, jež lidské oko a ucho buď neregistrují anebo je mozek nedokáže interpretovat. Mezi takové vjemy se řadí např. neznatelně odlišné barvy obrazu a tónů, zbytečně vysoká vzorkovací či snímkovací frekvence (zjednodušeně – z hlediska času příliš hustý a podrobný zvuk či obraz), aj. Avšak mějme na paměti, že v závislosti na zaznamenaném zvuku a obrazu, anebo na přehrávacím médiu lze získaná data ztrátově komprimovat jen do určité (přijatelné) míry“ (Voců, 2011).

„Vlastnosti těchto komprimovaných objektů opět poeticky popisuje Ajvaz:“ Vzdálené věci, které unikly z našeho světa, jako by se rozpomněly na svou hrdou, nezkrocenou přirozenost, jako by s nich spadly masky. Věci vypadají náhle jinak, mají jiný tvar, protože tvar oddělený od smyslu je pouhé abstraktum; tvar se proměňuje se smyslem, který obývá vizuální materie a tvar vytváří. Proměna se přitom netýká pouze věci, pouze předmětu zjevování, proměňuje se i sám způsob zjevování, způsob vyvstávání věci. Věci se k nám staví jinak a my se k nim přivracíme jiným způsobem, rozehrává se jiná hra, v níž se aktivuje jiná vrstva naší existence. Vstupujeme do světa jiného utváření smyslu a stáváme se sami podobnými vzdáleným věcem, lehkým a obestřeným oparem; v naší existenci se bortí pragmatická teleologie i ideový řád, které tvořily její kostru, existence v sobě nachází průzračnost, nezakotvenou lehkost a pohyblivost; hotové, ostře vymezené tvary se vracejí do oparu možností, pevné celky, do nichž je naše existence vsazena, se rozplétají – začíná nás obklopovat volná parataxe věcí a událostí, v níž se objevují nečekané možnosti spojení i možnost nic nespojovat a nechat vše být. Samozřejmě, že každé setkání s obzorem neznamená přestup do jiného světa. Proměna světa je ve vizuální dálce obsažena jako zárodečná možnost, která se ve většině případů nerozvine (Ajvaz, 2003, s. 21).

Možnosti objektů jsou pro nás vzory. Objekty v nás proto vyvolávají touhy. Jsou našimi projekcemi, a proto je uchopujeme čím dál více jako povrchy, atributy něčeho jiného. Sbírání objektů je vyjádřením této touhy. Jsou to prostředky našeho snění. Sbíráme a snímáme právě povrchy. Povrchy, slupky kůže, fasády, interface a plochy mají jedno společné a tím je vzhled. Mobilita těchto ploch je odkazem na jejich zastupitelnost. Interakce člověka a obrazovky je známa díky již zmíněnému Manovichovi (2001). Ten tvrdí, že pokud je obsah interaktivně vytvářen skrze rozhraní, stává se od něj neoddělitelným (Manovich, 2001, s. 77). Zastavíme-li se u této interakce, která je v rovině distribuce, je dobré v tomto případě užít prvek hry jako hybného momentu. *„Vzhled vzdálené věci je snad počátkem ideje, ale tento počátek je něčím lehkým, přenosným, proměňujícím se v situacích, dobře uzpůsobeným ke hře k nahodilým herním kombinacím, něčím, co si svobodně hledá okolí a vstupuje do různých vztahů, nepředurčených žádným plánem – nepoznamenávají tato určení svět ducha dál tajným životem svět hry?“* (Ajvaz, 2003, s. 19). Kam tato hra sbírání povrchů směřuje? Jako v případě sběru, po použití se povrchy stávají odpadem. Pokud je ale distribuce příliš umocněná kompresí, k použití už ani nedochází. Dochází však k rozestírání velkých souborů věcí. Ty mají povahu pouhého nahromadění, které se vymyká syntaktickým a hierarchickým řádům. *„Je to jakási povaha nekonečné vizuální parataxe“* (s. 19).
Nabízející se varianty chování jsou, dle mého názoru, v takovém prostředí tři. Můžeme je hromadit, třídit, skládat nebo lovit.

Dispozice k přemisťování a přimknutí se k něčemu nebo k někomu, je jednou z nejvíce citovaných vlastností objektu. Vyvěrá z nich například současný hon na „značky“. Výrobní značky jsou přesně kopírovatelným či přemisťovatelným povrchem neboli nálepkou. Dají se „nalepit“ na cokoliv. Pro příklad nemusíme chodit daleko. Olympijské hry, jsou příkladem absence jakýchkoli komerčních nálepek. Přestože je všeobecně zakázaná reklama, výrobci (značky), respektive jejich loga, nás stejně nenechají na pokoji. Podvědomé vidění těchto log je jen důsledkem předchozí „masáže“, kterou vyvolali sami výrobci svou reklamou nebo spotřebitelé potřebou tyto znaky nosit. Tyto statusové znaky jsou totiž ve společnosti adorovány. Mít kolem sebe a na sobě určité objekty, či dokonce objekty tvořit, je ukázkou vytříbené sběračské, sběratelské nebo lovecké schopnosti. Je jedno, jestli se jedná o „hadry“ nebo o vědecké přístroje. Abych nebyl redukcionistický a potměšilý, některé výrobky jsou

opravdu svou kvalitou někde „jinde“, proto není potřeba připomínat, že tato podvědomá referenční touha po něčem, co nemáme a někdo jiný má, nahrává legitimizaci toho či onoho výběru.

Chci jen podotknout, že jak v případě olympiády, kdy sportovci jsou motivováni výkonem, který se samozřejmě může obrátit a často se v případě úspěchu obrací v ekonomickou odměnu, tak i zde jde především o prestiž. Divák se též soustředí na „výkon“ a ne na „vše okolo“, na to, kdo tento sport sponzoruje, co který sponzor vyrábí, nebo znamená. V této paralele by ale mělo jít především o výkon, o to, jakým způsobem a jak kvalitně, byl proveden. „Čistých“ zkušeností, bez těchto log, je v dnešním světě čím dál tím méně. V dnešní době se ale marketingové strategie dostali do celého systému tak hluboko, že nejsou známy jen ojedinělé příklady toho, že někdo dokáže vytvořit konkurenceschopnou technologii na základě své invence, ale neumí ji bohužel prezentovat neboli prodat. Případem je kvantifikace vědeckých poznatků či případy technologické inovace, kdy je nejdůležitější publikovat, když obsah není ještě dostatečně verifikován. Tato patentatizace povrchů – objektů navazuje na téma autorství a je, jak jsme již uvedli, velkou otázkou a také, podle mého názoru, tématem k přehodnocení.

Na závěr bych toto široce zaměřené téma rád uzavřel Cahnovou metaforou čtení. Výše popsaná objektivizace, jako užitečný nástroj lidského poznání, by se neměla stát jedinou zastávkou našeho vývoje. Objekty s jejich povrchy, které jsou dnes zřetelnější než jejich obsahy, bychom neměli jen číst, tedy dívat se na ně. Měli bychom je brát jako příklady a možnosti. Je třeba pouze nepopisovat současný svět, ale nalézat také souvislosti mezi těmito objekty a skládat je ve významy nové.

Možná je nyní čas poodstoupit od produkce a vydat se k něčemu jinému. Produkce má totiž určité důsledky, které perfektně vystihl Deborg: *„Veškerý život společnosti, v nichž vládnou moderní podmínky produkce, se jeví jako obrovská akumulace spektáklů. Vše, co bylo dříve používáno přímo se vzdálilo v reprezentaci“* (Deborg, 2007, s. 3).

Obsáhle pojednaná podkapitola definování objektu by jistě zasloužila více pozornosti. Z tohotu důvodu nyní přistoupím k návazujícímu definování subjektu sbírání, kterým je interagující jedinec. Níže uvedené role, jako principy a způsoby, jak lze s objekty nakládat, chci popsat na následujících řádcích.

9.1.3 Sběrač

V předchozím textu jsem se snažil definovat kategorii sbírání a objekt sběru. Do našeho hledáčku se nyní dostává již zmíněný interagující jedinec.

Je zajímavé, že právě psychosociální vědy fenomén sbírání víceméně opomíjejí. Tradiční dělení rolí na aktivní a pasivní vycházející spíše z prostředí mediálních studií a hodnotové kritiky industriální a postindustriální společnosti, kterou můžeme označit za neaktuální. Relevance tématu, se místo adekvátního vědeckého zájmu orientuje na rovinu hledání a dokumentování odstrašujících a často šokantních filmových projektů. Psychologické výzkumy si berou na mušku spíše patologickou formu sbírání, sběratelství, která je nazývána hromadění. Tyto výzkumy jsou víceméně zaměřeny na hledání komorbidity. Sociologie ani antropologie se této problematice prakticky nevěnuje, ačkoli jedním z jejich hlavních výzkumných prostředků je metoda pomocí sběru dat. Ambicí této subkapitoly je stručně naznačit diferenci mezi rolemi, které souvisí se sběračství, a vést jistou pomyslnou analogii těchto postmoderních rolí se současným paradigmatem obrazově preferovaného chování a prožívání života člověka.

Stručně můžeme definovat toho, kdo sbírá jako sběrače, sběratele nebo lovce. Ten, kdo sbírá, jak jsem již uvedl v předchozích kapitolách, definuje sběr a je definován objektem sběru, sbírky nebo lovu. Především rozlišuji sběrače – hromadiče, jakožto člověka, kterému jde primárně o sběr samotný. V Mezinárodní statistické klasifikaci nemocí a přidružených zdravotních problémů, které má označení (MKN-10) není hromadění věcí a zvířat uváděno mezi příznaky duševních poruch, v Diagnostickém a statistickém manuálu mentálních poruch je zmiňováno pod hlavičkou obsedantně kompulsivní poruchy a poruchy osobnosti. V Anglosaské literatuře je hromadění často pojmenováváno jako „*hoarding*“, což v překladu znamená „hamounění či křečkování“. Další lékařské názvy jsou většinou *Compulsive hoarding*, *Pathological collecting*, a horder disorder, které lze přeložit jako *„nutkavé hromadění, patologické shromažďování, křečkování nebo syslení“*. Jedná se o typ chování ukazující na přílišné hromadění věcí s neschopností a neochotou zbavení se těchto věcí, které bývají většinovou společností označovány jako nepotřebné nebo které mají nízkou

hodnotu v takové míře, která brání normálnímu užívání obytných prostor. Tzv. *Diogenův syndrom*, etablovaný roku 1975, presentuje toto hromadění ve vztahu k normálnímu sběratelství tím, že hromadění vystihuje odkaz na jinou cennost předmětů a že v definicích křečkování se vyzdvihuje malá či nulová cena sbíraných věcí a jejich nesměnitelnost (Chromý, 2008). Typický termín pro objekt spojený s hromadičem je nález. Nález je manifestací úsilí, které muselo být vynaloženo k tomu, že se dotyčný objekt či obraz ocitl ve výjimečné konstelaci, při které domnělé tvůrčí fluidum sběrače-hromadiče dokázalo tento objekt zachránit či ukořistit a schovat před nebezpečím špatného zacházení nebo před nedůvěryhodnou „konkurencí".

Fiktivní možnost využití objektu je z hlediska hromadiče ospravedlněním jeho sběru a uchování. Všem známé případy, že se to „jednou bude hodit", se v jeho případě uskutečňují pouze při přemisťování nebo prohledávání těchto nashromážděných kup a v opětovném rozpomínání na jejich příběh a jejich domnělé využití. Fungují tak jako ostrůvky hromadičova „já", kde se prokazuje jeho schopnost a odehrává jeho snění.

Pohlédneme-li na samotné motivace ke sběru vyplývající z předchozího odstavce, musíme podotknout, že samotná fáze sběru je pro definování hromadiče, oproti navazujícímu sběrateli zásadní. *„Proces hledání a sbírání je pro hromadiče nejdůležitější fází. Na rozdíl od regulérních sběratelů se nikterak zásadně nezabývají následným systematickým tříděním a specifickým umisťováním věcí"* (Lískovcová, 2006, s. 62). Chromý doplňuje, že se tyto osoby vyznačují slabým užíváním a udržováním nashromážděných věcí. (Chromý, 2008). Hromadičova touha je v onom nalézání, jeho procesech jako je probírání, paběrkování a prohrabování. Lidově se proto často všemožným bazarům, vetešnictvím a mnohdy i second handům a antikvariátům přezdívá tzv. „hrabárny". Etymologická spojitost s hrabáním v zemi, je v této prvotní fázi i ve fázi zmíněného „rozpomínání", na místě. Musíme ale připomenout, že je nutné alespoň popřemýšlet nad rozdílností v rolí hromadiče a sběrače. Dle mého názoru je hromadič orientován a motivován představou použití nebo určitým sebevychloubáním, jak výhodně jistou věc získal. Užitek je ale kontinuálně přebíjen další tenzí po věci nové a současná věc je odložena do prozatím volného prostoru. V opozici stojí sběrač, který se chová jako člověk u otáčivého stolu v restauraci, kde objekt, který je k dispozici uchopuje a hned spotřebovává, konzumuje. Jinými slovy, hromadič spíše sní, kdežto sběrač pouze jí. Doufání

v použití je jen opačnou rovinou téhož. Nenaplněný hlad je uskutečněný a dovršený sběračem. Z hlediska odpadu je hromadič známý svým odpadem, který je sice aktivní, ale není již aktuální. Jedná se o objekty, které nakonec nebyly využity. Sběrač svůj objekt vstřebává a vychází z něj, jako při přijímání potravy zpracovaná věc nelichotivého charakteru, která nemá jiné využití než jako kompost. Končí v kanalizaci dějin. Hromada možností se stává nepotřebným universem a okupuje prostor hromadiče do té míry, že v posledních fázích je z tohoto prostoru samotnými objekty vytlačován. Hromadění pozbývá smyslu, člověk za chvíli ani neví, co nasbíral. Objekty se kupí na další objekty a hromadič zapomíná stejně jako sběrač, který má neustálý hlad. Materiální kumulace a problém spotřeby s následným vypořádáním se s ním je v současné době vystřídána kumulací obrazovou. *„Toto množství, jež člověka zavaluje ze všech stran a svádí k redukování jeho činnosti na pasivní vstřebávání či v lepším případě na nějakou formu obrany, ovšem nemusí být nutně jen materiální“* (Dvořák, 2009, s. 49).

Všechny tyto příměry implicitně odkazují na současný nemateriální styl života, který dovoluje mnohem rychlejší a fantasknější rovinu distribuování objektů - obrazů. Mediální studia raději zjednodušovala tuto rovinu sbírání do poloh sběrače jako konzumenta. Obrazovému snění a hromadění vzorů a příkladů se pozornosti trochu vymyká. Právě díky novým médiím, jejich snadnosti distribuovat a vyvolávat četnosti setkávání se s obrazem, stále více člověk inklinuje k tomuto módu chování. Proč tomu tak je, je dáno rostoucím přeinformováváním, nekonečně zvyšujícímu se procesu, kdy nám technologie umožňují čas využívat efektivněji. Možnosti nás spíše omezují, je zapotřebí je selektovat a filtrovat.

Toffler (1992) tvrdí, že člověk se odtrhl od původních systémů myšlení, vnímání i adaptace. Záplava informací zahlcuje a zatěžuje ty struktury, které slouží k přenosu pozornosti z jedné situace do druhé. Tímto „přeskakováním“ nám ubývá čas, který by mohl být využit na důkladnější pozornost věnovanou jednotlivému problému či situaci. Tyto struktury na zpracování představ jsou přinuceny pracovat stále výkonněji a neustále svou činnost zrychlovat.

Na tuto problematiku reaguje velké množství výzkumů analyzující zdroje těchto změn ve společnosti, s důrazem na porozumění působení těchto vlivů na psychickou rovnováhu jedince. Známy jsou také jako výzkumy stresu. Z hlediska stresu jako evolučně-kulturního systému pro udržení homeostázy je vznik stresorů důsledkem

nadměrných požadavků na výkon a omezení časového limitu k jejich plnění. Nedostatečná či nadměrná stimulace jsou tak jejich původcem. Jako stresové jsou vnímány ty situace, jež nás ohrožují svou neovlivnitelností nebo přílišnými požadavky (Kebza, 2005). Dvouhlavost problému, kdy se nedovedeme adaptovat na příliš velké množství předkládaných informací – vzorů, je střídána druhotnou stresovou reakcí v důsledku jejich nedostatku. Dle Tofflera (1992) je díky masové stimulaci zkreslené vnímání reality a omezený racionální způsobu myšlení.

O této problematice píše populární formou řada autorů. Mezi nejznámější patří např. Eriksen a Charvát. Oba popisují změnu vnímání času. Eriksen v knize *Tyranie okamžiku* (Eriksen, 2005) a Charvát v knize *Život, adaptace stress* (Charvát, 1973). Čas má v současném vnímání zrychlující se tendenci. Dochází tak k narušení pravidelnosti vykonávat dané návyky v určený čas. *„Jednou z hlavních příčin psychického stresu je snaha zapamatovat si příliš mnoho věcí“* (Selye, 1966). Interagující individuum má před sebou různé alternativy odpovídající jeho hodnotám. Dnešní dobou však počet alternativních řešení neustále roste. Rodí se stres z rozhodování (Toffler, 1992) a tato povinnost výběru člověka může paralyzovat (Eriksen, 2010).

Iluze naší individuality, kterou člověku předkládá kultura, sebou nese bezvýznamnost a bezmocnost jedince. Pěstuje v něm navíc sklon k přizpůsobivosti. Lidé mají podle Fromma (1993) nedostatek původního myšlení, cítění a chtění. Člověk se naučil myslet, cítit a chtít to, co od něj očekávají jiní.

V dávné minulosti byli cestovatelé a dovozci vzácných látek a koření nejen tvůrci map, ale především dovozci obrazů. Byly to obrazy cizích krajin, odlišného chování zdejších lidí a ukázkou pestrosti živočišných druhů. Cílem bylo přivést něco neobvyklého, doposud neznámého, a proto byli cestovatelé velebeni jak v domovině, tak v cizině. Hostitelské tradice, rozšířené jako kulturní univerzálie, jsou toho důkazem. Dříve člověk za obrazy putoval, dnes v informační společnosti za ním chodí samy. Ten kdo cestuje, obrazů vidí mnoho. Unavenost očí je zřejmá při klasickém pohledu do očí člověka, který je na sklonku svého života. Etnograficky orientovaná fotografie si libuje v pohledu do vrásčitých tváří starců a stařen, s jejich nepřítomným pohledem odkazujícím na prožité životní zkušenosti. Ze své osobní zkušenosti nezapomenu na oči cestovatele, kterého jsem potkal na cestách. Při setkání s ním jsem si uvědomil, že to vnější se může zrcadlit v jeho očích. Dnešní paralelou těchto původních cestovatelů

jsou tvůrci obrazů. Vezměme si příklad sociální sítě Facebook, kde „nejúspěšnější“ je ten uživatel, který toho hodně zažil a viděl, ale hlavně vše prezentoval ostatním, kteří neměli možnost být na tak exotických místech, nebo neměli možnost prožívat tak výjimečná, nová a neotřelá dobrodružství. Facebook funguje jako sociální kontrola statusů a její princip je v tomto smyslu založen spíše na soupeření a hodnocení než na přátelství. Také kořeny této sociální sítě odkazují spíše na tuto rovinu, která měla sloužit k hodnocení dívek na kolejích jedné univerzity.

V rámci této společenské kompetice připomínám, že na hromadění nebo sbírání je potřeba nahlížet z povahy jejich objektů. Ve výše uvedených sociálních sítích, které jsou důležité i z perspektivy následujícího módu chování, jímž je role sběratele, a fungují jako katalyzátor pojmu vlastnictví, který se vyznačuje touhou vlastnit a touhou prezentovat. Projektujeme se do okolí, nebo se projektujeme sami sobě. Veskrze jsou to tedy obrazy, zkušenosti, artefakty, kterými prezentujeme svou identitu, ať už sobě, pro své připomínání toho, čímž jsme, či pro okolí, když nás „navštíví“. Pokud je někdo sběrač - hromadič většinou se jeho „umístění“ odehrává právě v rovině toho, že si vytváří svůj vlastní prostor, do kterého nikoho, a někdy už ani sebe, nevpustí. Obsazený materiální nebo virtuální prostor mu doslova přeroste přes hlavu. „Zajímavý je přístup Holmesova rozlišování tělesa, obrazu, hmoty a formy uváděný Dvořákem:“ Forma se od nynějška odlučuje od hmoty. Hmota pro nás ve skutečnosti nemá jako viditelný předmět již žádný užitek, leda jako matrice dávající formě tvar. Dejte nám pár negativů věci, jež stojí za to vidět, nasnímaných z různých úhlů pohledu. To je vše, co od ní chceme. Pak si ji klidně zbořte nebo spalte. […] Hmota ve velkých množstvích je vždy připoutaná k jednomu místu a drahá; forma je levná a přenosná. Všechny myslitelné předměty přírody a umění nám brzy vydají v patřičném měřítku svůj povrch. Lidé budou lovit zajímavé, krásné velkolepé předměty pro jejich kůže, tak jako loví dobytek v jižní Americe, a jejich těla nechají bezcenná ležet (Holmes, 1859). I když zde Holmes hovoří o lovu, je více než patrné, že se v našem pojetí jedná spíše o sbírání a hromadění. A proto také člověk může sbírat prakticky cokoliv. Lidé nemocní sběračstvím jsou lidé, kteří se neumějí hnout z místa. Zaryté setrvávání a odmítání cokoliv měnit, stěhovat se eskaluje v tvorbu překážek, proč neodejít. Neumějí uklízet, vyhazovat ani třídit. Jejich život se odehrává na poli života těch druhých, jejichž chování pozorují a kontrolují. Dnešní internetové informační sběračství - hromadění se vyznačuje například závislostí na sociálních sítích typu Facebook, kde tito lidé většinu času tráví sledováním činnosti druhých

nebo hromaděním informací při takzvaném bezcílném brouzdání na webu. Tato doba je jistým bezčasím charakteristickým pro časovost tohoto „nalézání“. V odborných i laických kruzích je často nazývána prokrastinací, tedy chorobným odkládáním povinností.

9.1.4 Sběratel

Cahn (2004) podotýká, že čtení, sbírání je rychlejší formou než nakládání či využívání objektů. Sběratelství má také vazbu k autorství. *„Slova „autor“ a „autorita“ pocházejí ze slova „augure“, které znamená „zvětšovat, rozmnožovat“, ale může být přeloženo jako „zakládat“* (Flusser, 2001, s. 93). Sběratel je proto autorem – zakladatelem sbírky. Moje sbírka, akcent na jedinečnost či participaci sbírky, se zakládá. V případě obrazů funguje sbírka jako individualizovaná galerie. Primární je zde řád, uspořádání, kategorie a systém. Třídění probíhá na základě určitých vzorů. První objekt se stává tímto vzorem. Výchozí bod a reference je ustanovena právě tímto základním kamenem. Může se jednat i o vzor, který známe právě jen jako obraz, nemusíme ho fyzicky držet. Pro sběratelství je tato rovina odlišná od hromadiče, sběrače, který je puzen k uchopování, „mazlení“ nebo dokonce jisté „hlazení“ se s objekty, které jsou buď dokončeny, v případě sběrače zkonzumovány, nebo nedokončeny, odloženy, v případě hromadiče. Opojení hodnotou v případě sběrače, hromadiče je motorem materiální nebo informační produkce. Rozdíl mezi sběrači a sběrateli tkví mimo jiné také v přístupu k těmto hodnotám. *„Hromadění předmětů zmnožuje hodnotu pouze ve světě zboží, nikoli však ve světě sbírek“* (Cahn, 2004, s. 114).

Dvořák (2009) uvádí, že *collegere* a *legere*, sběratel a čtenář, jsou dva etymologicky spřízněné pojmy (s. 48). „Rozpracováním analogie čtení - sběratelství proniká až ke Cahnovi (2004), který za sběratelství označuje jak formu čtení, tak i rozmanitou řadu kulturních aktivit, které mají společnou logiku a pravidelnost, vyznačující se právě logikou seriality, díky níž se nelze soustředit pouze na určitý předmět, ale je potřeba bezprostředně se orientovat na hledání nového exempláře:“ Zároveň je sběratelská činnost hodnocena jako obzvlášť kulturně nestabilní: na jedné straně jako erotizovaná archeologie odpadu, na druhé straně pracovitý protinávrh tabuizované rozkoše ze specializace. Zde však nemá být kognitivní struktura sběratelství pevně vázána na pojmy jako rozkoš nebo odpor. Daleko více záleží na výkladu kolísání této struktury,

přesahujícího kulturní hranice a znovu a znovu se vyskytujícího těch nejheterogennějších instancích (Cahn, 2004, s. 116). Dle mého názoru je příznačnější použití již zmíněné analogie sbírání –dívání.

Důležitým průnikem, který nám dovolí pochopit roli sběrače a vymezit k němu roli sběratele, je jeho nevědomá, a na rozdíl od sběratele, až automatická rovina legitimizace potřeby sběru. Pro pochopení můžeme uvést citaci Sládkové: *„Sběračství naopak užitečnost předmětů zohledňuje vždy, ať už ve větší, či menší míře, právě potřebnost, výhodnost a užitečnost věcí je důvodem jejich hromadění, zatímco jediný užitek předmětu sběratelství je jeho místo ve sbírce“* (Sládková, 2008, s. 33).

Sbírky, kolekce, galerie, alba, archivy, muzea a kabinety mají své zakladatele, své mecenáše. Sběratelská role oplývá vášní pro třídění a kategorizaci. Primární v tomto procesu vášně je postavení času a prakticky také jeho „trávení“. Jak říká Baudrillard (1968) problematika času je pro sběratelství zásadní, ať již v rovině tzv. snění a připomínání objektu jeho časovosti, vázané na jeho vznik působící jako určitá historická reference, tak právě v určité časové náročnosti potřebné k systematizaci sbírky. *„Hluboká moc sbíraných předmětů nepochází ve skutečnosti ani z jejich jedinečnosti, ani z jejich vymezené historičnosti. Čas sběratelství není reálným časem z tohoto důvodu, nýbrž díky faktu, že uspořádání samotné sbírky nahrazuje čas. Právě v tom tkví nepochybně základní funkce sběratelství: rozpustit reálný čas v systematické dimenzi*“ (Baudrillard, 1968). Čas strávený bádáním, systematizováním poskytuje pro sběratele, vědce pojítko se sbírkou a psychologicky ho svazuje dokazováním časového rozsahu, který slouží jako rukojmí pro to, aby se sběratel této vášně vzdal.

Sběratelé systematizují své objekty. Nové přírůstky v podobě objektů vedou k aktualizování sbírky. *„Význam předmětů se aktualizuje v jejich kontextu“* (Sládková, 2008, s. 23). Sběratelství se může stát nástrojem i metodou vědy. Tato neustálá reorganizace je jejím základním východiskem. Zahrnuje jak sběr, tak následné třídění a interpretaci pomocí klasifikačních klíčů. Srovnávání jako princip orientace a identifikace jsem se snažil rozebrat v předchozích kapitolách. Tyto principy lze aplikovat na vzorec chování sběratele. Na rozdíl od sběrače, který své obrazy buď konzumuje, nebo hromadí, který je společností osočován z konzumentství nebo „bordelářství“. Společnost sběratele chápe ne jako přítěž a neaktivního občana,

ale jako jedince, který je prospěšný společnosti díky své sbírce, a zaměřením jako je odborník či vědec.

Příklad počátku vědeckého sbírání, jakým byly kabinety kuriozit, přírodopisné sbírky, jako nástroje vědeckého zkoumání s odkazem na jejich funkci jako obrazové učebnice, připomíná Dvořák (2009). *„Utříděním a předvedením systému získaly sbírky didaktický náboj, staly se obrázkovými učebnicemi, světem v obrazech přístupným každému, kdo lační po vědění“* (s. 59). Prostředím a počátkům vědecké systematizace, vztahu lokalit, historii těchto vědeckých pracovišť a jejich proměnám, se věnují práce Parka a Dastona (2006, s. 206-363) a Naylora (2005).

U nastíněné analogie sběratel – vědec bych se rád nyní zastavil. *„Ukazuje se totiž stále zřetelněji, že podle všeho totiž ani věda nepopisuje nic jiného než naše obrazivé představy, které máme uloženy v mysli a které jsou výsledkem naší životní praxe“* (Vančát, 2009, s. 59). V jejich interakci je spojuje vášeň pro třídění a sběr pro tvorbu sbírky. Vědci napříč celým vědeckým spektrem víceméně sbírají, kategorizují, interpretují a reinterpretují dosavadní poznatky. Výstupem jejich práce nebo aktivity je jejich sbírka neboli výzkum. Sběratelé i vědci přispívají zpětně do společnosti, v případě jejího zájmu. Prezentují své soukromé bohatství (ego) do veřejného prostoru. Není potřeba zde uvádět jednotlivé příklady, protože si je každý z nás dokáže vybavit. Léta soukromého sbírání se často po smrti, nebo jiném omezení svého majitele, záhy ocitají v rukách veřejnosti. Potenciál lidského sběratelství dokazuje rozvinutí vědy do dnešních dní. Tak jako je každý člověk sběrač, neboť je to jeho přirozenost, tak je také svým způsobem sběratel. Právě díky sběratelskému módu je mu umožněna orientace ve svém habitu. Sběratel je jakýmsi pořadatelem. Jeho role se vyjevuje v představení jeho řádu. *„Ukládáním a systematizací bere sběratel věcem jejich jedinečnost i uprostřed toho největšího nepořádku“* (Cahn, 2004, s. 116). Zmíněná tradiční kritika vědeckého postupu, tzv. vytrhávání z kontextu, premisu analogie sběrače a vědce potvrzuje. Tendence k serialitě a hon za dalšími objekty - obrazy, vzory, příklady, vědeckými přístupy, souhrnně a zjednodušeně informacemi, je motivován svou charakteristickou touhou a vášní. *„Skutečný význam shromažďovaných předmětů proto nespočívá v rozsahu informací každého z nich, nýbrž v energii, s níž musí být hledány nové, v jejich tendenci k serialitě“* (s. 116). Tato touha k pokračování je nezřídka extrapolována do určité závislosti. Sběratelská kumulace je svým rozsahem obdobná jako v případě hromadění, s tím rozdílem, že

sběratel tyto objekty umisťuje a vyhrazuje jim alespoň pomyslně přesné místo ve své kolekci. Sběratelské „kousky“ jsou povětšinou viditelné a je na nich vidět záměr a určitý systém. Sběrateli o jednotlivé předměty nejde, jeho touhou je vybrané obrazy katalogizovat, chce mít nad nimi strukturální dohled. Tento řád mu poskytuje bezpečí a slouží mu jako model, který se snaží aplikovat i v jiných životních situacích. Největším nebezpečím jsou pro sběratele dvě roviny. První z nich je rovina nepořádku nebo narušení nastoleného řádu. Druhá je rovina možnosti dokončené sbírky.

Heideggerovo vědomí smrtelnosti je skrze prizma sbírání objektů oddalováno. Člověk proto zanechává pro sebe a pro pozůstalé záměrně autentickou stopu, svůj otisk. Je to také jeden z důvodů, proč jsou dnes tak populární tzv. sociální sítě, kde je možnost vytvořit si vlastní osobnostní profil. Tvoříme si tímto způsobem virtuální kolekci a určité album, které je pro naši identitu nezbytné. Díky tomu se cítíme naší smrtelnosti vzdáleni. V současnosti, kdy slábnou náboženské a ideologické instance, se objekty stávají útěchou všech útěch, každodenní mytologií vstřebávající úzkost z času a ze smrti.

Internetový portál Youtube, s příznačným podtitulem *broadcast yourself*, zachvátil celý svět. Pět let po té co se spustil jeho provoz, dosáhla v květnu roku 2010 denní návštěvnost portálu 2 miliard uživatelů a YouTube se tak stává třetí nejnavštěvovanější internetovou stránkou, v závěsu za vyhledávačem Google a sociální sítí Facebook (Voců, 2011).

Nyní je v kurzu novinka jménem Pinterest, kterou jsem také zmiňoval. Slouží jako nástěnka pro sběr fotek a obrázků, které při hledání na webu najdeme. Systémy odběru kanálů, vzorových proudů neboli osobních kolekcí, je v současnosti vyhledávanou službou. Populární sociální síť Twitter zase dovoluje následovat kolekci zpráv. Celkově se jedná o určité strukturované databáze. Proto lze jen souhlasit s tím, co říká Cahn: *„rovněž rozvinutá konzumní společnost se svým kolísáním užitkové hodnoty postavila sběratelský požitek, vázaný dříve k tomu, co nelze získat za peníze do svých služeb“* (Cahn, 2004, s. 116).

Zajímavou paralelou, neboť se zde nezabývám uměním, je uvést sbírku ve vztahu k umění. Právě přesun tradiční instituce muzeí a sbírek jako výsadního držitele obrazů do současného veřejného prostoru můžeme připsat nástrojům současné digitalizace a distribuce. Krizi umění vyvolanou tímto přesunem rozpracovává ve své

práci Belting (2000), který mimo jiné mluví o zániku dějin umění. „O působení jaké měla instituce muzea na člověka a jako výstižnou analogii vlastností sbírky využiji jeho slova:“ Jestliže jsme dříve chodili do muzea, abychom viděli něco, co na stejném místě nacházeli už prarodiče, pak dnes chodíme, abychom viděli něco, co jsme tam ještě neviděli. Muzeum návštěvníka zároveň ochotně obklopí audiovizuálním prostředím, v němž je stranou všedního světa vystaven jednomu jedinému vizuálnímu dojmu. Světelná režie v temné buňce tak dokáže simulovat intimitu diváka a obrazu, k jaké dochází doma u obrazovky. Je to jakési prostředí vytvářené obrazovkou, „screen enviroment“ jemuž dovolujeme, aby po nějakou dobu hypnotizovalo náš uštvaný zrak. Muzeum se představuje jako směle vytvořené místo fantazie, které nahrazuje jedinečné a chrám připomínající místo vzdělání, jež kdysi ztělesňovalo. Zároveň se orientuje na odtělesnělou prostorovou zkušenost, která vznikla před obrazovkou, na níž se střídají pouhé obrazy míst a hned na to se ruší. A tak v muzeu očekáváme simulace telematického prostoru, který nás hned zase z muzea vyvádí. Z muzea se stalo nádraží pro odjíždějící vlaky fantazie, místo aby zůstalo cílem naší pouti k místu umění. I instalace vytváří v muzeu alternativní místo, které popírá vzpomínku na muzeum jako na pevné stanoviště. Oproštění naší vizuální fantazie od prostoru je starému muzeu naprosto protikladné. Muzeum bylo vždy privilegovaným stánkem sbírky originálů, které tak byly spjaty s pouze jediným místem na světě. Zde byla přemáhána i moc přítomnosti nahrazována časem dějin. A tak se místo muzea nalézalo mimo čas jeho návštěvníků, a přesto v prostorové zkušenosti jejich těl. Zde se sekularizovala situace chrámu a církve, kde věřící mohli prostorově a fyzicky zakusit přítomnost mýtického času: i kultovní obrazy na tomto místě byly zpravidla staré, a přesto viditelné a přítomné jako hmotné obrazy, ovšem jen v jediném exempláři, a tudíž na jednom místě, které se muselo fyzicky navštívit. A tak se muzeum jako symbol nezměnitelného místa a zrušeného času staví na odpor všem těm aktuálním přáním, jež se projevují v dnešní výstavní praxi s jejím jepičím charakterem. Ve společnosti, která místo trezoru s předměty uctívá databanku s informacemi, je zapotřebí nové režie muzea, aby se i muzeum oprostilo od prostoru a přizpůsobilo se době. „Event“ událost, nastupuje na místo díla (Belting, 2000, s. 115).

O sběratelství se dá napsat několik prací, to ale není účelem mé práce. V mém zájmu bylo malé zamyšlení a nastínění souvislostí se sbíráním v kontextu přístupu

nemateriálního sbírání. Následnou pozornost chci nyní upnout na poslední z vybraných interakcí, kterou je role lovce.

9.1.5 Lovec

Rozdíl mezi sběračem a lovcem je v míře intelektuální námahy, aktivity, kterou při jednorázové akci musí vynaložit. Nesmíme směšovat nákladnost časovou či stupeň vášně, kterou rozebereme níže. Sběrač paběrkuje to, co je odložené, zapomenuté. Použitelnost je ohrožena jakostí objektů sběru a vychází z toho, že sběrač jde jako druhý – po sklizni, použití, odložení. Každý si umí představit vetešnictví, bazary, sady a pole po sklizni, v internetovém prostoru jsou to databáze filmů, obrázků, písní a prakticky nepoužívané a zapomenuté webové stránky, což mohou být také zprávy po jejich vysílacím čase. Naše společnost však neuklízí. Necháváme staré zprávy na webu a kyberprostoru ještě dlouhou dobu. Knihovny mají povinnost uchovávat časopisy po dobu pár let. Život je ale příliš krátký. Proto je zde ateismus, představy konečnosti, otevřenost, kult mládí, kult vizuálna, potřeba tetování a jiné zdobení lidských těl. Čím dál víc vzniká obrazová tolerance, stále početnější třída sběračů a hromadičů, protože člověk dnes vidí miliony situací a miliony vzorů. Hlavním rozdílem je proto pojetí objektu. Protipólem tohoto objektu sběračství a sběratelství je objekt z optiky lovce. Lovec objekt abstrahuje z jeho původní funkce. Je sice lovcem také vybírán, jako u sběrače a sběratele, ale stává se historizovaným předchůdcem objektu nového, který lovec jako tvůrce vynalézá. Mění jeho původní podobu do objektu nového, světu otevřeného. Na rozdíl od individualizujícího, projektujícího sama sebe do objektu, u pojetí sběrače či sběratele projektuje lovec svou prací objekt jako nový a složený, s novým významem. U lovce je akcent kladen na „novost“, předání, sdílení. Sběratele vystihuje kontext objektu, u sběrače – hromadiče jde o akt sběru či hromadění. Sběrači a sběratelé svou podstatou vyjadřují uzavřený systém k přístupu k objektu, i když sbírka může být i veřejného rázu. Lovec objekt transformuje a předává v nové podobě. Prezentuje ho.

Lovec je například ten, který ve spleti možností a z jejich syntézy vytvoří věc novou, ve smyslu novosti intelektuální, nevzniklou tedy sběrem a sběratelstvím. Představme si například vynálezce, nebo konstruktéra, který za pomocí dostupných materiálů

vytvoří například nový typ konstrukce, a to na základě jejich vlastností, tedy možností, například únosnosti atd. Pro takového člověka přestávají být věci materiálními substancemi, ale figurují zde jako obrazy, představy možného, které jedinec využije pro vytvoření věci nové. Reviduje tak současnost objektu – obrazu. Odhlédne od jeho magie, jeho získávání, jako sběrač či od předmětu a aktualizování sbírky ve sbírce a soustřeďuje se na překonání předmětu – obrazu z jeho prvotní účelnosti, ke které přidává symbolický a transformující charakter praktického zapomnění a zpředmětnění. Jeho objekt je tedy trofej, kořist. Trofej a kořist, v jejichž případě jde o onu zmíněnou změnu stavu, někdy prezentovanou jako posvátná transformace, je mnohdy vnímána jako tvorba. Zásadní v tomto procesu je právě předání do cizích rukou, tedy veřejnosti. Metafora lovce, který pro svůj kmen přináší transformovaný úlovek, je určující právě ve zmiňované rovině předání – sdílení. Ne v lovu, v aktu lovu, ale v jeho výsledku. Sběrač a sběratel si své objekty, obrazy doslova „syslí“, pokud nakonec také neskončí v rukách veřejnosti.

V souvislosti s touto transformací někdy můžeme narazit na termín kutilství. Kutilství – *bricolage* dle Lévi-Strausse lze připodobnit ke tvoření z uspořádání toho, co je doma a s přizpůsobením pozůstatku po předchozích montážích a demontážích (Lévi-Strauss, 1996). Lovec je popisován jako teoretický původce dalšího sběru či odpadu. Stává se tedy vzorem a příkladem.

9.2 Motivace

Na těchto řádcích bych rád uvedl základní motivace rolí týkající se sběračství a lovu. Nejdřív je třeba definovat vlastní pojem motivace. Atkinsonová et al. (2003) uvádí: *„Motivace je stav, který aktivizuje chování a dává mu směr“* (s. 348). V tomto případě může být tímto směrem reference. Obraz nebo zkušenost toho, čeho chceme dosáhnout, kým chceme být, nebo jaké chování zvolit.

Co se týče materiálního sbírání, je projevem již malých dětí, které vnímají sbírání jako formu osvojování si skutečnosti. Tyto tendence se kolem čtyřicátého roku jedince vracejí. Některé vědecké autority tento jev popisují jako nahrazení potřeb „dobývání“, v případě Freuda, či kompenzaci kritických fází sexuálních konjunktur, které se dle Baudrillarda (1968) navrací k análnímu stádiu. Na rozdíl od vztahu, který je zdrojem úzkosti, prostředí objektů představuje bezpečí, do objektů sbírky se promítá to, co se

nemohlo promítnout do mezilidského vztahu. Sbírka je tedy vždy známkou osamělosti. Uchopovat sbírání jako tendenci vytvořenou od emoční vzpomínky na deprivaci, případně jako ztrátu či zranitelnost, se snaží Muensterberger. Podle něho je nástrojem k vyrovnání se s vnitřní nejistotou, působí jako krátkodobý symbolický experimentální pokus o samoléčbu trvale přítomné frustrace (Hošková, 2008).

Jedna z prvotních lidských motivací je potřeba někam patřit. Tato obecná potřeba jde napříč všemi třemi vytyčenými rolemi. Potřeba souvisí s nezbytností umět se orientovat. K tomu slouží právě ono sbírání systémem snímání či dívání, naznačené v kapitole o sbírání. Sbírání podnětů z okolí je z tohoto důvodu naší přirozeností. Stále více se člověk připodobňuje scaneru či radaru. Tyto analogie byly předmětem předcházejících kapitol. Sbírání má v případě motivace dvě roviny. Jednou z nich je výše uvedená lidská přirozenost. Přirozenost sbírání, „scanování", snímání okolního prostředí je umožněno díky zraku. Druhá rovina, zprostředkovaná moderní technikou, novými médii jako nástroji a extenzí těla, ruky, distributora dovede sbírané – vyhledané a tříděné úspěšněji a rychleji uskutečňovat. Tento rapidní růst vyvolaný digitalizací umožňuje během pár chvil zažít tolik příkladů a tolik podnětů k motivaci, že je nasnadě ptát se na to, jak se s tím člověk vyrovnává. Atkinsonová et al. (2003, s. 349) konstatuje: *„mezi příčiny motivace patří fyziologické stavy mozku a těla a stejně tak i naše kultura a sociální interakce s jedinci v našem okolí"*.

Mezi tyto interakce patří například kompetice. „Fenomén kompetice může být nahlížen takto:" Sbírky jsou skrumážemi věcí vypovídajícími o vkusu, soudnosti a intelektuální úrovni svých majitelů, a bytostnou součástí sběratelství a prezentování těchto „znalostí" je, že dané předměty by měly pocházet z nejrůznějších oblastí a měly by být nabývány z prostředí „neznalosti" – například z výprodejů bot, směnáren zboží a krámků s harampádím. Včas rozpoznat „neznalost" – vysledovat výhodnou koupi tam, kde je aktuální směnná cena ostatním neznámá nebo skrytá – je pro sběratelství velmi důležité a názorně dokazuje, že sběratel je zasvěcený do aktivit komunity. Pro sběratele jsou potíže spojené s jednotlivými akvizicemi – čas a energie vynaložené na pátrání po věcech hodných zařazení do sbírky a nacházejících se na nejrůznějších místech – neoddělitelnou součástí rituálu samotného sběratelství (Ellis & Haywood, 2006).

„Lidská potřeba vymezit se v kultuře funguje jako rozšíření automatického vymezení genetického základu:" Je to důsledek skutečnosti, že člověk byl pohlcen rolí

producenta a konzumenta, který se chová ke všemu, co jest, jako k materiálu sloužícími k usnadnění života, k vytváření pohodlí, k realizaci egoistických záměrů, individuálních i skupinových. Kde se takový egoismus vyzvedá na piedestal a prosazuje se jako nejvyšší hodnota, které se všechno obětuje, tam nutně mizí krásná a mravní životnost, nastává rozpad skutečnosti na nepřehledné množství žádostivostí, partikulárních účelů a interesů, na tříšť okamžitých počitků a nálad (Kosík, 1997, s. 77). Zde proto implicitně dochází k legitimizaci takového chování. Hromadění a sbírání totiž nevyžaduje tolik intelektuální námahy jako v příkladu sběratelství nebo lovectví. Díky systému odměňování se proto jedná o začarovaný kruh, ze kterého lze jen těžko vykročit, protože funkce mezolimbického dopaminového systému je zvláště důležitá pro motivační povahu odměn. *„Spíš než vytváření vjemu slasti jako takové směřuje aktivita tohoto systému jedince k tomu, aby si přál zopakovat událost, jež zapříčinila její nárůst. Jak? Vyhledáváním a nabýváním známých incentiv“* (Berridge & Valenstein, 1991, s. 3-14). Další legitimizací je již popsaná motivace k dokumentování. Důvodem je motivace typu: „aby po člověku něco zbylo“, slouží jako svědek, otisk, odkaz nebo záznam pro nadcházející.

Motivací může také být bezradnost pociťovaná nad neustálou nutností se rozhodovat. Je proto lepší následovat vzory, které fungují jako instituce, kde individuum nemusí vymýšlet cestu, kudy se vydat, protože ji už před ním někdo vyšlapal. Slouží jedinci jako vzor, který může okopírovat nebo imitovat. S tím souvisí rovina absolutní nečinnosti orientovaná pouze na dívání se nebo tzv. dohlížení, kontrolu, protože je jednodušší cokoliv kritizovat nebo žít život těch druhých, než žít život vlastní. Takový člověk je obsesivní v tomto pozorování. Zapomíná na sebe a jeho chování by se dalo přirovnat k „paparazziům“. Neschopnost vybrat si z předkládaných vzorů takové jedince odsuzuje k absolutnímu bezčasí, bezprostorovosti a ztrátě osobnosti. Rozplývají se v cizích vzorech, ale ani je nenapodobí. Reflexe smrtelnosti, načrtnutá v předchozí kapitole, silně ovlivňuje naši motivaci. Technologické vynálezy mění vnímání jednotek času a člověk proto přehodnocuje své možnosti ve vztahu ke své konečnosti. Změnu preferencí můžeme ukázat na vlivu fotoaparátu na prožívání naší každodennosti. *„Samo naše vnímání situace se dnes artikuluje prostřednictvím fotoaparátu. Všudypřítomnost aparátů nám přesvědčivě sugeruje, že čas se skládá ze zajímavých událostí, z událostí, které stojí za to vyfotografovat“* (Berger, 2009, s. 72). Tento příklad časovosti lovu okamžiků mohu rozšířit nejen na ty, které stojí za to vyfotografovat, ale stojí za to hlavně vidět.

Málo prozkoumaným odvětvím motivace může být hra. Hra s možnostmi je v případě hromadiče spouštěčem určitého typu snění. Lpění na této možnosti hrát si by mohla být zajímavým výzkumným tématem. Na hru navazuje zábava, podívaná a odpočinek, který může být formou ventilace, útěku před povinnostmi nebo jen trávením volného času. Nezřídka se jedná o jakýsi útěk před chaosem, před odkládáním a před uvedeným vymezením. Ostatně, jak již uvedl Cahn (2004), sbírání je snadnější, nenáročnou formou. Proto je často adekvátní až manická potřeba, že určitou věc, obraz, zážitek musíme mít (zažít), protože je přece tak jednoduché to získat nebo se nám na to přece tak dobře dívá, že je jednoduché (nebo dokonce automatické) říci této situaci „ano".

9.3 Archivace

Sbírání jako vědecká metoda může přinášet spoustu inspirativních řešení. Příbuzné významy uváděné se slovem sbírání jsou například výrazy jako zaznamenání a snímání. Odkazují tím na významově bližší skládání a odkládání.

Metoda sběru dat a jejich odložení k dalšímu zpracování odkrývá archivaci jako možnost naložení se sběrem. Archivy jsou paměti – úložiště. Nejbližší jsou člověku paměťová centra jeho mozku. Jiná jsou dělena podle média nebo objektu, který je předmětem sběru. Vizuální teoretici často v této souvislosti mluví o rodinných albech, které slouží k archivaci rodinných fotografických snímků. Vyjadřují pohotově definice fotografie v návaznosti na jejich umístění, jak činí též Berger (2009): *„Oproti všem ostatním vizuálním obrazům fotografie svůj objekt nezpodobňuje, nenapodobuje a neinterpretuje, nýbrž podává jeho stopu"* (s. 66). Archiv tedy nemusí být vždy prostorem, neboť se jím čím dál častěji stává samo médium. V perspektivě této práce se jím stává obraz. Samy technologie mohou měnit tyto archivní vlastnosti. Uvedu zde dva nejčastější příklady. Prvním je film, druhým fotografie. „Dle Kracaurera:" film činí viditelným to, co jsme dříve neviděli a nemohli vidět [...] pomáhá nám při odkrývání materiálního světa a jeho psychofyzických ekvivalentů. [...] Film můžeme definovat jako médium zvlášť přizpůsobené k osvobozování materiální skutečnosti. Poprvé v dějinách nám filmový obraz umožňuje uchovat předměty a události, které tvoří součást toku materiálního života (podle Perkner, Kopaněvová, & Bílková-

Belnayová, 1988, s. 18). Fotografie se dle Bergera vztahuje také k paměti. Inspirován Sontagovou (2002) upozorňuje na nově vyvolanou absenci způsobenou změnou, kterou fotografie a fotografování jako jev přinesl: *„Spektákl nastoluje věčný prézens bezprostředního očekávání. Paměť už není nutná, a není ani žádoucí, se ztrátou paměti ztrácíme také veškerou návaznost smyslu a úsudku. Fotoaparát nás zbavuje břemena paměti“* (Berger, 2009, s. 72).

To, že nás tyto média mohou zbavovat paměti, ale znamená, že paměť se dá suplovat, nahrazovat pamětí jinou. Není již důležité, jestli člověk zažil věc z přímé zkušenosti, tzv. na vlastní kůži, ale čím dál více platí, že to zažil na vlastní oči, byť zprostředkovaně. Obrazy nám zprostředkovávají autenticitu prožitku a naše aparáty reagují tak jako bychom to sami prožili. Stačí připomenout zrcadlové neurony a můžeme se i na archivaci dívat z jiného úhlu. Hon za autenticitou je sice vyhlášen, ale nikdo nehovoří, jakou cestou se jí má nabýt. Lze to možná kopírováním nebo imitací. V dnešní době se přesouvá pozornost z toho, že někdo něco zažil, na to, že to viděl. Přímých účastníků je poskrovnu, nebo jen tolik, kolik je potřeba na vytvoření obrazového přenosu pro předání divákům. To vše však klade nároky na archivaci a aparát distribuce. Data se proto musí zálohovat. Dnes je tendence zálohovat nemateriálně. Ukládají se data, fotografie, videa, dokumentace objektů, málo se ale ukládají předměty samé. Prakticky se zapomíná na to, že bude potřeba k těmto obrazům tvořit vysvětlující text, bez něhož by za nějakou dobu bylo nesnadné provádět deskripci materie dokumentovaných objektů nebo událostí, nehledě na životnost současných paměťových úložišť, která začíná znejišťovat celou digitální kulturu. Jak se budou tyto trendy vyvíjet, ukáže jen čas. Už teď je ale jasné, že problematiku prostoru a archivace neboli odkládání jako druhou stranu sbírání, je i v těchto komprimovaných médiích potřeba promptně řešit. S ohledem na předání kulturních znalostí dalším generacím a z hlediska osvěty je možná nyní nejvyšší čas poohlídnout se po jiných formátech a jiných možnostech archivace a dokumentace. Není dnes výjimkou, že narozené dítě začne mít svůj profil, na který jsou mu již od doby před narozením ukládána data o jeho životě, rodině atd., která mohou být jednoduchou cestou nenávratně ztracena.

Není tedy výjimkou, že na povrch dnešního dne začíná prosakovat heslo typu: „zálohovat, zálohovat, zálohovat!“

10. Filtrace, selekce, balast, odpad

10.1 Filtrace

Selekční mechanismus pro vyhodnocování působení okolního prostředí na člověka lze nazvat filtrem. Percepční aparát má filtrační povahu. Filtr je tedy určitá orgánová nebo umělá redukce, která umožňuje nebo zlepšuje chod organismu či systému, který se ocitá ve složitém, těžko predikovatelném prostředí. Parametry a nastavení této redukce jsou záležitostí toho kterého systému a jeho prostředí. Užitečné je, když jsou filtry schopny flexibilně reagovat na změny v prostředí, ve kterém se organismus nebo systém pohybuje, a dokážou přizpůsobit své selekční funkce změnám. Filtry, jak už z názvu vyplývá, zachycují určité částice. Částice, které zde analyzuji, jsou informační jednotky – obrazy. Soudobý informační svět je těmito částicemi vyplněn. Jedinec sám v takovém prostředí vystupuje jako filtr těchto částic. Z tohoto spektra obrazů, svou interakcí, činností a rovněž svým pobytem v něm, selektuje a plní svou nezastupitelnou funkci. Selektuje z tohoto spektra obrazů svou interakcí, svou činností a rovněž svým pobytem v něm plní svou nezastupitelnou funkci. Jak jsem uvedl v celé šíři předchozího textu, jeho interakce je jedinečná, neopakovatelná. Přesto je možné i zde na úrovni druhů rozeznat určité spojitosti. Pojmenovávám je vzory, modely. Tyto modely slouží jako filtrační návody pro různé potřeby, které jsem uvedl v předcházejících kapitolách. Jiné slouží jako určité katalyzátory nebo nástroje pro přežití v určitém druhu prostředí. Tradičně, před nástupem nových médií a rozpoutáním definování oblasti výzkumu v mediálních studiích, se kritika společnosti odehrávala v modelu dichotomie městského a venkovského způsobu života. Náplň jednotlivých sociologických směrů a škol zde není potřeba rozebírat, chtěl bych však uvést jednoho ze zástupců badatelů zabývajících se vlivem měst na interakci člověka, kterým je ve spojitosti s výše uvedenými filtry. „Simmel (1903) tvrdí:“ na rozdíl od malých měst vyvolává metropole u svých obyvatel stav chtěného umrtvení – narkózy, která vědomě otupuje vnímání městského života. Tato narkóza je nutná, protože nové podmínky ve městě vytvořily tolik různých vjemů, že kdybychom je všechny přijali, ztratili bychom kontrolu. Aby obyvatel města přežil, musí svou zkušenost omezit. Tento vědomě limitovaný stav nazývá Simmel „znuděným postojem (Simmel, 1903). *„Móda slouží jako hlavní nástroj k prezentaci osobní identity a konformity v moderní společnosti. To, že člověk napodobuje módní*

vzory, propůjčuje jedinci „jistotu, že tu ve svém jednání nezůstává osamoceno“ (Simmel, 1997, s. 101). *„Právě osamocenost je totiž jedním z důsledků anonymního velkoměstského života, ve kterém jedinec nemá žádnou ochranu proti vykořenění“* (Kernová, 2008, s. 21). Nejen městský život, ale právě postmoderní informační společnost, na člověka působí v těchto zmiňovaných intencích. „Huyghe se k tomu vyjadřuje:“ Přestože se v popředí současné scény pohybují intelektuálové, nejsme už lidmi myšlení, lidmi, pro jejichž vnitřní život by byly rozhodující texty. Necháváme se vést a ovládat smyslovými dojmy; moderní život na nás útočí prostřednictvím našich smyslů, očí a uší. Lidé jsou posedlí neovladatelnou touhou po sluchových a zrakových zážitcích. Jejím důsledkem je triumf obrazů. Dorážejí na člověka v reklamě, kde je jejich posláním upoutat a pak usměrnit pozornost. Jinde přejímají úlohu vyhrazenou až dotud četbě, tj. poskytují potravu našemu duševnímu životu. Ale namísto, aby podněcovaly myšlení k činnosti, snaží se je znásilnit a jakoby neovladatelně se do něho promítnout, aniž ponechávají čas rozumové kontrole, aby vztyčila hráz, nebo, alespoň napjala síť. Lucien Febvre nazval před časem moderní dobu, datující se od renesance, „kulturou knihy“. Toto označení je překonané a pro období od počátku 20. století bude podle mého názoru nutno je nahradit označením „kultura obrazu“ (Huyghe, 1973, s. 9).

Jak ale v této době naleznout potřebné filtry, které nám mohou usnadnit rozhodování, lze jen těžko odhadnout. Samy filtry se totiž stávají dalšími obrazy, jak je vidět například na tvorbě aplikací pro mobilní telefony. Úžasný potenciál vytvoření určitých „sít“, které mají sloužit k lepší a individuálnější orientaci, se začínají rozplývat právě v možnostech nápodoby a následování, takže vlastní preference se neustále nabalují a začínají tvořit další kolo zmnožených odpadků. De Certeau tento čas vystihuje následovně: *„Pokud takováto tvorba uspořádává události, nevzniká tím v protikladu k „mytologickému universu“ žádný celek. Je to mytologie rozptýlená v trvání, drolení nespojitého času, který se roztrousil v opakování a v různých podobách rozkoší, v pamětech a v nepřetržitém poznávání“* (de Certeau, 2004, s. 100). Obdobným modelem se mohou stávat určité databáze. Zpočátku se selektivní model postupně rozrůstá, až ztrácí svou výpovědní, a tedy pomocnou selektivní, schopnost. Problémem je přístupnost a problematika nastavení vstupních parametrů. Tato problematika náleží spíše do oblastí kybernetiky a teorie systémů. Jak úspěšně řešit problémy balastu, filtrace a archivace, by mělo být primárním výzkumným zájmem vizuálních a společenských věd. Avšak tato mediální ekologie je

spíše uplatňována a zkoumána z hlediska působení na jedince. Problematika „nestíhání“, prokrastinace a závislosti na obrazech se zatím řeší v oblasti symptomů. Patologické projevy, které jsem se pokoušel nastínit v minulých kapitolách o sběračství a sběratelství, lze shrnout např. v nové podobě dnešní společnosti. Extrémním příkladem může být fenomén japonských *Otaku*, který v celku vystihuje společností pejorativní označení počítačového nadšence, který ve své zálibě, eskalované do roviny závislosti a nezbytnosti, podřizuje celý společenský život trávení času na počítači a jiných mediálních technologiích. Takřka zapomíná na osobní kontakt, který je v jeho případě pociťován jako nutné a nepochopitelné zlo, vhodné pouze k umožnění vydělání dostatku peněz, které jsou utráceny výhradně za nové počítačové či komiksové (manga) předměty všeho druhu, od postaviček komiksových časopisů, přes veškeré předměty, na kterých jsou tyto idoly vytištěny. Těmito objekty zbožňování, uctívání a obsese je oproti normální sociální interakci zahlcován jejich asociální příbytek. Prakticky se ale takovým lidem není co divit, vždyť průměrný evropský občan se k nim začíná velmi blížit. Závislost na informacích, především vizuálního a akustického rázu, jsou v současné společnosti více než zjevné. Člověk začíná být nervózní, když někde není WiFi, prakticky to určuje základní vybavenost kdejakého sociálního a společenského zařízení. A to jen proto, aby všechno stihnul „sebrat“, nebo aby zažíval více zajímavostí, viděl více věcí nebo aby více pracoval, nebo aby více času trávil svými pudovými zájmy. Proto jsou všechny tyto prostředky jako první velmi rychle implementovány do všelijakých osobních technologií typu mobilních telefonů, dnes tabletů atd. Čištěním disků a pamětí se již člověk nezabývá. Dopadá to tak, že buď technologii vymění úplně a starý obsah mermomocí přehraje do nového paměťového úložiště, nebo ho ve starém zanechá, protože ho nahradí novým, v novém přístroji. Navíc se současný svět webové nezodpovědnosti a chrlení dat „někam na stránku“ kamsi do neznáma řeší jen z pozice zálohy dat, kterou si člověk musí platit. Rozhodující tedy je, kolik tohoto virtuálního prostoru tyto data zabírají a za kolik peněz. Při představě, kterou si málokdy uvědomujeme, protože naštěstí funguje tento filtr spolehlivě, si můžeme jen zkusit spočítat, kolik prostoru v tom našem virtuálním, ale on je samozřejmě fyzický, vlastně jako osoba zabíráme. Jestliže člověk dovede reagovat na fotografii, kterou pošle náš přítel ze svého mobilního telefonu z druhé strany zeměkoule, prakticky v řádu sekund, je v podstatě nad lidské síly, a dnes možná i nad síly nejmodernějších výpočetních technologií,

zjistit, kolik obsahu se v tomto hyperprostoru vlastně nachází. Tímto se dostávám k poslednímu z témat, který je na výše popsaných filtrech bytostně závislý.

10.2 Balast a odpad

Ve francouzském dokumentu *Les Glaneurs et la glaneuse* (Všichni možní sběrači a já) od režisérky Vardové z roku 2000, který je její svébytnou reflexí, se zabývá rolí sběrače v regionu Burgundska a Francie. Je zaměřený na paběrkování, sbírání nejprve zemědělských produktů a později věcí, které lidé vyhazují, respektive nechávají volně k dispozici druhým. Velmi jemnou prací s videokamerou se dotýká tématu sběru informací, obrazů a zážitků. I když je víceméně celý dokument zaměřen na „vyhazování", je zde zajímavá etymologická a významová podobnost se slovy jako jsou odpad- odklad. V této souvislosti lze tyto dvě polohy posunout do roviny vizuálního nakládání s obrazem. Vizuální odpad, někdy také vizuální znečistění, či dokonce vizuální smog, je předmětem současného přístupu ekologie urbánního prostoru. Reakce na propojenost s mocenskou strukturou, jejím financováním a spojením s mediální obrazo-reklamní strategií v podobě billboardů a povolováním reklam soukromých subjektů či politických kampaní je náplní současných urbánně laděných kritik. Vizuální smog a očištění měst od reklamního obrazového nánosu je možné sledovat na příkladu české občanské iniciace s názvem *Vizuvir*.
Dalším zodpovědným přístupem k našemu vizuálnímu prostředí je umělecká iniciace „*Ožívte si barák*", která se snaží upozornit na existenci desítek opuštěných budov v památkově chráněném území hlavního města Prahy, o které se jejich majitelé dlouhodobě nestarají, či je přímo úmyslně nechávají chátrat. Jejich záměrem bylo vytipovat třicet objektů a následně vybrat pět nejilustrativnějších domů, které v rámci pěti večerů uměleckými a informačními videoprojekcemi či videomapingem osvítili, aby přilákali početné publikum. Pomůže tato strategie, nebo se stane dalším vizuálním odpadem? Je možné tyto techniky označit jako neinvazivní? Doufejme, že se nejedná o další vizuální plátno, další plochu, na kterou lze projektovat obsahy, byť lákavé, z momentálního hlediska, ale v budoucnu balastně eventuálně rušivé.

Na závěr je nutné zmínit častější pronikání obrazu do urbánního prostoru a jeho využití jako nového architektonického jazykového vyjádření. Toto téma je dnes častým, dnes už rádoby undergroundovým, projevem ve výše uvedeném případě „*VJ*

mapingu“. Čím dál víc, je využíván k oficiální a komerční rétorice architektonického repertoáru. Toto téma mapuje Poláková ve svém příspěvku *Relokace filmového obrazu / Svět mediálních fasád*. „Estetizaci vypočítává v souvislosti s filmem:“ fasády však nepřestávají plnit estetickou roli „pláště“ budovy. Mohou být naprogramovány tak, aby vytvářely určitý dekor, nebo dokonce simulovaly pohyblivý obraz, a to je moment, v němž se klient rozhoduje, zda fasádu podstoupit vlastní propagaci, pronajmout ji cizí reklamě nebo poskytnout uměleckým projektům. Mnoho architektů zastává názor, že tyto digitální plochy zbanalizovaly fasády budov a budovy degradovaly na pouhé nosné konstrukce velkých billboardů. Nezbývá jim však, pokud nechtějí úplně ztratit kontrolu nad vnější podobou svých staveb, než s reklamními agenturami nebo nezávislými umělci, designéry a filmaři vstoupit do aliance (Poláková, 2009). „Florián se zabývá inteligentními skleněnými fasádami a upozorňuje na *soft computing*, který multidisciplinárně spojuje potřebné nástroje a vědní metodiky k programování a tvorbě těchto fasád:“ Technologický vývoj v projektování mediálních, nebo také inteligentních fasád, má uplatnění z ekologického, ekonomického, reklamního i kulturního hlediska. Do fasád je dnes možné včlenit elektronické senzory snímající sílu větru, vlhkost, teplotu ovzduší a intenzitu slunečního záření, a na základě získaných údajů lze pak efektivně regulovat vytápění či klimatizaci místností. Speciálně upravená skla dovedou měnit propustnost světla, nanotechnologie ničit bakterie či odpuzovat barvy sprejerů atd. (Florián, 2005).

To, co člověk nepoužije, zde nazývám balast a odpad. Mluvit o něm je ale jen dalším balastem. Jediné, co platí jako východisko, je začít selektovat a hlavně vyhazovat. Problém toho, že dnes tyto jednotky informace - obrazy mají status jedinečnosti je, dle mého názoru, kamenem úrazu, neboť neschopnost vyhodit něco, co by se v dnešní době, kdy všechno může mít nějaký význam, ba co víc, něco může mít význam ještě větší, než tomu člověk přisuzuje, je oním začarovaným kruhem, z kterého člověk musí vystoupit. Flusser (2001) odkazuje k telematické společnosti, kde je možné obrazy používat skutečným syntetickým způsobem, ne je jako doposud skládat za účelem tvorby nových obrazů, které ale nemají prakticky žádný význam. Je čas se s těmito obrazy rozloučit, ale toto loučení je tu proto, že člověk má jít dál. Dál za obrazem, který si sám stvoří.

Nakonec bych zde chtěl uvést jeden příběh, který, myslím, vystihuje ústřední tezi celé této práce. Bahbouh (2012) ve své půvabné knížce vypráví pohádku o samotářském zarputilém vinaři, který zapomněl na krásy života (obrazy štěstí), jež jsou tím největším bohatstvím. Na své cestě potkává sběratele obrazů, který ho motivuje, že pokud dokáže vytvořit svůj krásný obraz, daruje mu dostatek prostředků na opravu jeho zničené vinice. Sběratel přirovnává okamžiky a zážitky k obrazům našeho života, jejich reflexí a uvědoměním nás vědomě vede a motivuje k tomu, abychom i my zkoušeli vytvořit nové obrazy, nové vzpomínky, ze kterých můžeme čerpat a radovat se po celý náš život. Esence, která vinařovi chyběla, je doplněna radostným poznáním, že práce a hromadění není všechno a že je potřeba reflexe a relaxace k tomu, aby člověk tento dar času, který mu byl přidělen, co nejlépe naplnil.

11. Závěr

Touto prací jsem se pokusil osobitým způsobem naznačit a poodkrýt možné principy vnímání a interakce člověka. Forma, která zde byla předložena, nemá ambice stát se dogmatickou. Jak zaznělo v průběhu textu, jsem si plně vědom, že interakce a její průběh lze jen těžko zaznamenat, i když je teoretických i praktických výzkumů (jak jsem doložil) bezpočet. Člověku stále bohužel nezbývá než se o těchto procesech pouze dohadovat. Kvůli celkové náročnosti postřehnout tuto širokou oblast, jsem proto volil takový přístup. Jako takový může nabídnout čtenáři určitý příklad, jak se dané problematiky zhostit. Rešerše byla nápomocna pro získání základního přehledu, který mě ovšem spíše odváděl do jiných autonomních oblastí v zásadě nekomunikujících s těmi ostatními. Proto bylo obtížné, ale na druhou stranu si dovolím tvrdit, že snad i přínosné, jednotlivé pohledy funkčně spojit, a neústupně se pokusit držet zvoleného tématu. Samotné téma je totiž mnohovrstevnatou oblastí, kterou by bylo chybné (a bohužel se tak metodologicky neustále děje) vymezovat jako objekt analýzy bez svého širšího kontextu. Tuto metodologickou rovinu jsem se prací také snažil naznačit. Východiskem mi proto byla optika interakce, která může být popisovaným příkladem, vzorem a v interakci s čtenářem se jistě stane tolik deklarovanou možností. Pokud mohu být upřímný, je potřeba říci, že práce mi přinesla podnětnou reflexi, a vlastně mi teprve umožnila odkrýt tuto tematiku v celé šíři. Až na jejím konci bylo možné vyslovit výstupy, které tato práce může přinést. Z pohledu rozsahové kapacity není podle mého názoru reálné věnovat se jednotlivým zmíněným kapitolám ve své plné šíři, neboť samostatné kapitoly by si zasloužily více prostoru nebo by častokráte vydaly na samostatná témata. Také jednotlivé specializované disciplíny vyžadují hlubokou erudici a některé disciplíny jsou mnohdy z těchto důvodů obtížně přístupné. Bylo proto praktické, uvést spojující prvek, jímž byla zmiňovaná interakce vázaná na jednotlivé módy, které se principiálně nemění. Vycházím prakticky z evolučního paradigmatu, které převádím do analogie kategorií snímání, filtrace, selekce a skládání. Tento princip je vidět jako zdroj biologické a kulturní evoluce a obsahuje principy, které jsem se zde snažil zachytit. Kultura i člověk jsou charakteristické svým sběrem, kumulací, která je automatická a proto dnes činní takové problémy. Dalším znakem člověka a kultury je určitá systémovost a struktura. Často je i podle této své funkce popisována. Třetím přístupem je právě

akcent na určitou jedinečnost, imaginaci a autentické uchopení takového prostředí, který tento systém aktualizuje a svým novým přístupem přetváří a vytváří.

Během sběru dat, potřebných pro napsání této práce, jsem hromadil podněty a inspirace. Při průzkumu literatury a zdrojů, které jsem měl k dispozici, jsem se s vlastním principem hlediska analýzy obrazu jako vzorů, možností nesetkal. Proto i tyto zdroje, které jsem používal, byly spíše inspirací a podporu mých myšlenek jsem zde nacházel pouze skrytě uvedenou. Vizuální studia a studium vizuální kultury se stále orientují na jakési dělení a redefinování obrazu, jak jsem již uvedl. Takovému metodologickému přístupu jsem se chtěl v této práci vyhnout. Také ve filosofických, mediálních nebo umělecko-estetických oblastech se výzkumy soustředí veskrze na zdroje, které materiální obrazy vytváří a na instituce, které je distribuují, nebo na jednotlivé aparáty, při této tvorbě potřebné. V případě filosofie je předmětem zájmu určitá jednotlivá analogie nebo spíše jednotlivý rám, který je obsahově analyzován. Tyto disciplíny v zásadě opomíjejí jedinečnost interakční možnosti. Svou rozčarovanost jsem tlumil v praktických rovinách, kterými byly jednotlivé konkrétní výzkumy. Útěchu jsem proto okrajově nacházel, např. v nových neurovědních výzkumech, které ale také neobsahovaly přesahy do praktického využití. Až na pár výjimek se soustředí jen na patologii, autismus. Jiné výzkumy se opět spíše orientují na oblasti týkající se estetiky nebo filmu. Je v těchto případech zřejmé, že narážejí na metodickou bariéru, které laboratorní podmínky a možnosti měření přinášejí. Pevně doufám, že je jen otázkou času, kdy se konečně začnou využívat i v jiných oblastech, které souvisí se sociální interakcí a mohly by být pomocníkem i pro společnost jako takovou.

Z důvodu šíře tématu jsem se tedy snažil neuvádět jednotlivé příklady a redukovat je pouze na to, aby předkládané bylo alespoň stručně vysvětlitelné. Nakonec jsem zde proto nezahrnul žádný aplikovaný výstup, i když motivačně může tato práce působit sama o sobě, viz příklad analogie sbírání a lovu, která určitě mnohým připomene jeho vlastní chování a může se stát impulsem pro změnu tohoto chování. Tato práce by se proto dále aktualizovala svým praktickým, aplikovatelným rozšířením. Zajímavé by bylo uplatnit tuto reflexi například v metodologii učení, marketingu, archivaci, environmentálních oblastech výzkumu, památkové péči, psychologii, sociologii, vývoji informačních a komunikačních systémů atd. Současně ale musím podotknout, že bych se ještě rád věnoval dalším souvisejícím tématům, kterými jsou kategorie

autorství, kopírování jako samotný fenomén, který lze mimo jiné uvést v kontextu autorství a tvorby patentů, inovace, originality a samozřejmě simulaker. Stálo by za to také se dále věnovat možnosti analýzy chování, jako jsou zdobení těla, módě ve spojitosti s imitací a v příkladu šíření jednotlivých trendů a stylů. Samostatný pohled by se dal rozpracovat i z hlediska tvorby statusů v kombinaci s analogií masek a maskování. Z hlediska estetiky by mohlo dojít k analyzování šíření módních memů, jako jsou brýle wayfarer nebo výzkum barev s akcentem na jejich kopírovatelnost. *Branding* a analýza znaků, symbolů, log a typografických fontů nebo zmíněných data vizualizací - infografik je širokou oblastí, kde se dají tyto principy také uplatňovat a zkoumat. Významná oblast, kterou by bylo dobré dále zpracovat, jako jedna ze základních naznačených rovin, je ve spojitosti s archivací, osvětou a recyklací. Konkrétní analýza například dokumentárních filmů, metodologie a stereotypy používané právě v rovině vzorů ve filmové a fotografické tvorbě jsou přímo studnicí jednotlivých témat. Také možnosti osvěty, šíření hodnot a informací, jak to například uváděl americký dokumentární edukační projekt produkovaný vládními institucemi a filmovou společností Coronet films. Možnosti dnešních technologií by bylo možné na těchto principech dále konkretizovat.

Úkolem této práce nebylo tyto jednotlivé možnosti konkretizovat. Proto při váhání nad zahrnutím obrazové přílohy jsem došel k poznání, že by bylo škoda onou konkretizací ztratit potenciál, který vnímání obrazu jako možnosti nabízí. Chtěl jsem nechat na každém čtenáři, aby popustil uzdu své fantazie a též nechal své paměťové a imaginativní struktury samostatně pracovat.

Svou práci proto hodnotím jako příspěvek k širokému tématu, které by se mělo dále teoreticky rozvíjet. Zároveň si myslím, že by bylo vhodné tuto práci číst jako podklad pro navazující rozšíření do praktické roviny jednotlivých směrů, které jsem naznačil.

12. Elektronické zdroje

Collect. Online Etymology Dictionary. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.etymonline.com/index.php?term=collect&allowed_in_frame=0.

Heyes, C. M. (1994). Napodobování a sebeuvědomování u zvířat. *Vesmír, 73*. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.vesmir.cz/clanek/napodobovani-a-sebeuvedomovani-u-zvirat.

Chromý, K. (2008). "Křečkování", aneb hromadění věcí a zvířat. *Medical tribune*. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/566/3693/Kreckovani-hromadeni-veci-jako-zavislost.

Imitate. Dictionary. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://dictionary.reference.com/browse/imitate.

Marcinková, A. (2008). Holubi mají lepší seberozpoznávací schopnost než děti. *Osel*. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.osel.cz/index.php?obsah=6&akce=showall&clanek=3685&id_c=101131.

Object. Online Etymology Dictionary. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.etymonline.com/index.php?term=object&allowed_in_frame=0.

Perception. Online Etymology Dictionary. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.etymonline.com/index.php?term=perception&allowed_in_frame=0.

Poláková, S. (2009). Relokace filmového obrazu / Svět mediálních fasád. *Cinepur, 62*. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://cinepur.cz/article.php?article=1623.

Ramachandran, V. (2000). *Mirror neurons and imitation learning as the driving force behind "the great leap forward" in human evolution*. [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://www.edge.org/3rd_culture/.

Voců, O. (2011). Když se řekne YouTube.... *Ikaros, 15*(5). [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://ikaros.cz/node/6758.

Voců, O. (2011). YouTube, aneb tajemství videa a zvuku. *Ikaros, 15*(4). [online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://ikaros.cz/node/6803.

Wikiláska. Wikipedie.[online]. [2012-9-3]. Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/Wikipedie:WikiL%C3%A1ska.

13. Použitá literatura

Adorno, T. W. (1997). *Gesammelte Schriften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ajvaz, M. (2003). *Světelný prales*. Praha: Oikoymenh.

Atkinson, R. L., et al. (2003). *Psychologie*. Praha: Portál.

Aumont, J. (2010). *Obraz*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění.

Bahbouh, R. (2012). *Pohádka o ztracené krajině*. Praha: QED.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: a social cognitive theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Baron-Cohen, S. (1995). *Mindblindness: an essay on autism and theory of mind*. Cambridge: MIT Press.

Barrett, L., Dunbar, R., & Lycett, J. (2007). *Evoluční psychologie člověka*. Praha: Portál.

Barthes, R. (2005). *Světlá komora: poznámka k fotografii*. Praha: Agite/Fra.

Bartlová, M. (2012). *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou*. Praha: Argo.

Bataille, G. (1998). *Prokletá část: Teorie náboženství*. Praha: Herrmann & synové.

Baudrillard, J. (1968). *Le systeme des objets*. Paris: Gallimard.

Baudrillard, J. (1996). Praecessio simulacrorum. *Host: literární měsíčník* , (6). s. 6.

Bauman, Z. (2002). *Úvahy o postmoderní době*. Praha: Sociologické nakladatelství.

Bazin, A. (1979). *Co je to film?* Praha: Československý filmový ústav.

Bellour, R. (1990). *L' entre-images: D' entre les corps*. Paris: La Différence.

Belting, H. (2000). *Konec dějin umění*. Praha: Mladá Fronta.

Benedict, R. (1999). *Kulturní vzorce*. Praha: Argo.

Benoist, L. (1995). *Znaky symboly a mýty*. Praha: Victoria Publishing, a.s.

Benskin, C., Mann, N., Lachlan, R., & Slater, P. (2002). Social learning directs feeding preferences in the zebra finch, Taeniopygia guttata. *Animal Behaviour,* (64), 823-828.

Berger, J. (2009). *O pohledu*. Praha: Agite/Fra.

Bergson, H. (2003). *Hmota a paměť: esej o vztahu těla k duchu*. Praha: Oikoymenh.

Berridge, K. C., & Valenstein, E. S. (1991). What psychological process mediates feeding evoked by electrical stimulation of the lateral hypothalamus?. *Behavioral Neuroscience, 105(1).*

Bílek, P. A. (2003). *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Brno: Host.

Blackmore, S. (2001). *Teorie memů: kultura a její evoluce*. Praha: Portál.

Borecký, V. (2005). *Imaginace, hra a komika*. Praha: Triton.

Borenstein, E., & Ruppin, E. (2004). The evolution of imitation and mirror neurons in adaptive agents.

Bourdieu, P. (1998). *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.

Boyd, R., & Richerson, P. J. (1994). Why does culture increase human adaptability? *Ethology and Sociobiology*, *16*(2). 125-143.

Breidbach, O. (2005). *Bilder des Wissens: zur Kulturgeschichte der wissenschaftlichen Wahrnehmung*. München: Fink.

Cahn, M. (2004). Váhání mezi odpadem a hodnotou: ke kulturní hermeneutice sběratele. *Teorie vědy, (2)*, 116-117.

Clausen, J. A. (1968). *Socialization and society*. Boston: Little, Brown.

Damasio, A. R. (2000). *Descartesův omyl: emoce, rozum a lidský mozek*. Praha: Mladá fronta.

Dautenhahn, K. (1995). Getting to know each other? Artificial social intelligence for autonomous robots. *Robotics and Autonomous Systems, 16(*2-4*)*, 333-356.

Dautenhahn, K., & Nehaniv, C. (2002). The correspondence problem. In Dautenhahn, K. & Nehaniv, C., *Imitation in Animals and Artifacts* (s. 41-61). Cambridge: MIT Press.

Dawkins, R. (1989). *The selfish gene*. New York: Oxford University Press.

de Certeau, M. (2004). Čtení jako pytlačení. *Teorie vědy, 2*, 89-106.

de Monchy, F. M. (2000). Post-moderning Psychoanalysis/ Psychoanalyzing Post-modernity before Emancipation - Re-ontologizing the Subject in Discourse. *Analogon, 29*, s. 20.

Deborg, G. (2007). *Společnost spektáklu*. Praha: intu.

Debray, R. (1999). *Jenseits der Bilder: eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland*. Rodenbach: Verl. Avinus.

DeFleur, M. L., & Ball-Rokeach, S. J. (1996). *Teorie masové komunikace*. Praha: Karolinum.

Děkanovský, J. (2008). *Sport, média a mýty: zlatí hoši, královna bílé stopy a další moderní hrdinové*. Praha: Dokořán.

Deleuze, G. (2000). *Film 1: Obraz - pohyb*. Praha: Národní filmový archiv.

Dennett, D. C. (1991). *Consciousness explained*. Boston: Little, Brown and Co.

Dunbar, R. (1995). *The trouble with science*. Cambridge: Harvard University Press .

Dvořák, T. (2009). *Sběrné suroviny, Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti*. Praha: Filosofia.

Eco, U. (2002). *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta.

Eco, U. (2006). *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo.

Ejzenštejn, S. (2000). Nápodoba jako ovládnutí. *Iluminace, 12*(3), 101-105.

Eliade, M. (1998). *Mýty, sny a mystéria*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku.

Eliade, M. (2004). *Obrazy a symboly: esej o magicko-náboženských symbolech*. Brno: Computer Press.

Ellis, R. M., & Haywood, A. (2006). Virutal radiophile. In Hillis K., Petit, M., & Epley, N. *Everyday eBay: Culture, Collecting, and Desire* (s. 45-46). New York: Routledge.

Eriksen, T. H. (2010). *Syndrom velkého vlka: hledání štěstí ve společnosti nadbytku*. Brno: Doplněk.

Eriksen, T. H. (2005). *Tyranie okamžiku: [rychlý a pomalý čas v informačním věku]*. Brno: Doplněk.

Fernandes, E. V. (2004). *Učení a jeho problémy: mozek, emoce, mysl a činnost*. Litomyšl: HRG.

Filipová, M. (2007). *Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister.

Fiske, J. (1991). *Television culture*. London: Routledge.

Flegr, J. (2009). *Evoluční biologie*. Praha: Academia.

Florián, M. (2005). *Inteligentní skleněné fasády: vysokoškolská učebnice*. Praha: ČVUT.

Flusser, V. (2001). *Do universa technických obrazů*. Praha: Osvu.

Flusser, V. (2005). *Jazyk a skutečnost*. Praha: Triáda.

Flusser, V. (1994). *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek.

Fodor, J. (2000). *In critical condition: polemical essays on cognitive science and the philosophy of mind*. Cambridge: MIT Press.

Foucault, M. (2000). *Dohlížet a trestat: Kniha o zrodu vězení*. Praha: Dauphin.

Fromm, E. (1993). *Strach ze svobody*. Praha: Naše vojsko.

Frye, N. (2003). *Anatomie kritiky: čtyři eseje*. Brno: Host.

Fürst, M. (1997). *Psychologie: včetně vývojové psychologie a teorie výchovy*. Olomouc: Votobia.

Gallese, V., & Goldman, A. (1998). Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading. *Trends in Cognitive Sciences*, *2*(12), 493-501.

Gauthier, I., Skudlarski, P., Gore, J. C., & Anderson, A. W. (2000). Expertise for cars and birds recruits brain areas involved in face recognition. *Nature Neuroscience*, 3(2), 191-197.

Geertz, C. (2000). *Local knowledge: further essays in interpretive anthropology*. Princeton: Basic books.

Gehlen, A. (1972). *Duch ve světě techniky*. Praha: Nakladatelství Svoboda.

Gehlen, A. (1988). *Urmensch und Spätkultur*. Wiesbaden: Aula.

Gibson, J. J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*. Michigan: Houghton Mifflin.

Goffman, E. (1999). *Všichni hrajeme divadlo: sebeprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.

Gombrich, E. H. (1977). *Umění a iluze : studie o psychologii obrazového znázorňování*. Praha: Odeon.

Gopnik, A., Meltzoff, A., & Kuhl, P. (2000). *How babies think: the science of childhood*. London: Weidenfeld.

Göttlich, U., & Winter, R. (2000). *Politik des Vergnügens: zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies*. Köln: H. von Halem.

Greenblatt, S. (2004). *Podivuhodná vlastnictví: zázraky Nového světa*. Praha: Karolinum.

Hanáková, P. (2008). *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Praha: Academia.

Hasson, U., Landesman, O., Knappmeyer, B., Vallines, I., Rubin, N., & Heeger, D. J. (2008). Neurocinematics: The neuroscience of film. *Projections -The Journal for Movies and Mind*, *Kino-ikon*, *14*(1), 81-106.

Hawkes, T. (1999). *Strukturalismus a sémiotika*. Brno: Host.

Henrich, J., & Boyd, R. (1998). The evolution of conformist transmission and the emergence of between-group differences. *Evolution & Human Behavior*, *19*(4), 215-241.

Heyes, C. M. (1993). Imitation, culture, and cognition. *Animal Behaviour*, (46), 999-1010.

Holmes, O. W. (1859). The stereoscope and the stereograph. In Goldberg, V. *Photography in print: writings from 1816 to the present* (s. 112-113). Albuquerque 1981: University of New Mexico Press.

Holý, L. (2001). *Malý český člověk a skvělý český národ: národní identita a postkomunistická transformace společnosti*. Praha: Sociologické nakladatelství.

Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1988). *Dialektik der Aufklärung: philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Hošková, Z. (2008). In Pachmanová, M. *Mít a být* (s. 78). Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze.

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.

Hunziker, H.-W. (2006). *Im Auge des Lesers: vom Buchstabieren zur Lesefreude; foveale und periphere Wahrnehmung*. Zürich: Transmedia.

Huyghe, R. (1973). *Řeč obrazů ve světle psychologie umění*. Praha: Odeon.

Charvát, J. (1973). *Život, adaptace, stress*. Praha: Avicenum.

Jarvie, I. (1970). *Towards a sociology of the cinema: a comparative essay on the structure and functioning of a major entertainment industry*. London: Routledge.

Jarvie, I. (1971). *Film und die Kommunikation von Werten*. In Prokop, D. (1971). *Materalien zur Theorie des Films. Ästhetik, Soziologie, Politik*. Passau.

Kebza, V. (2005). *Psychosociální determinanty zdraví*. Praha: Academia.

Keijzer, F. (2002). Representation in dynamical and embodied cognition. *Cognitive Systems Research*, *3*(3), 275-288.

Kernová, M. (2008). *Proměny konzumní společnosti* (Diplomová práce). Univerzita Karlova, Praha.

Kertzer, D. I. (1988). *Ritual, politics, and power*. New Haven: Yale University Press.

Kesner, L. (2005). *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Jinočany: H+H.

Kłoskowska, A. (1967). *Masová kultura: kritika a obhajoba*. Praha: Svoboda.

Kosík, K. (1997). *Předpotopní úvahy*. Praha: Torst.

Kratochvíl, M. (2006). *Jean Piaget filosof a psycholog: uvedení do genetické epistemologie*. Praha: Triton.

Kraus, J. (2008). *Nový akademický slovník cizích slov A-Ž*. Praha: Academia.

Křemen, J. (2007). *Modely a systémy*. Praha: Academia, ČMT.

Kůst, F. (2003). *Estetické strategie nových médií* (Diplomová práce). Masarykova univerzita, Brno.

Lacan, J. (1973). *Les Quatre Concepts Fondamentaux De La Psychanalyse: Le séminaire de Jacques Lacan*. Paris: Seuil.

Leakey, R. E., & Lewin, R. (1984). *Lidé od jezera: člověk, jeho počátky, jeho povaha a budoucnost*. Praha: Mladá fronta.

Lévi-Strauss, C. (1996). *Myšlení přírodních národů*. Praha: Dauphin.

Lískovcová, A. (2006). Zatracení sběrači! O patologickém hromadění věcí. In Pachmanová, M. *Mít a být, sběratelství jako kumulace, recyklace a obsese* (s. 62). Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze.

Luhmann, N. (1999). *Die Realität der Massenmedien.* Opladen: Westdt. Verl.

Malina, J. (2009). *Antropologický slovník, aneb, Co by mohl o člověku vědět každý člověk: (s přihlédnutím k dějinám literatury a umění.* Brno: Akademické nakladatelství CERM.

Manovich, L. (2001). *The language of new media.* Cambridge: MIT Press.

Maříková, H., Petrusek, M., & Vodáková, A. (1996). Velký sociologický slovník. Praha: Karolinum.

Matějů, M. (2000). *Problematika kulturních vzorů vě vědách o společnosti a kultuře* (habilitační spis (doc.)). Praha: Akademie múzických umění.

Mayer, J. (1972). *Sociology of film: studies and documents.* New York: Arno Press.

McGreal, I. P. (1999). *Velké postavy západního myšlení: slovník myslitelů.* Praha: Prostor.

McLuhan, M. (1991). *Jak rozumět médiím: extenze člověka.* Praha: Odeon.

Meltzoff, A. N. (1988). Imitation, objects, tools, and the rudiments of language in human ontogeny. *Human Evolution*, 3(1-2), 45-64.

Meltzoff, A. N. (1990). Towards a developmental cognitive science: The implications of cross-modal matching and imitation for the development of representation and memory in infancy. *Annals of the New York Academy of Sciences, 608,* 1-37.

Merleau-Ponty, M. *Le cinéma et la nouvelle psychologie* (1945-3-13). Institut des Hautes Etudes Cinématographiques.

Merleau-Ponty, M. (1971). *Oko a duch a jiné eseje.* Praha: Obelisk.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception.* New York: Routledge.

Metz, C. (1991). *Imaginární signifikant: psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav.

Meyrowitz, J. (2006). *Všude a nikde: Vliv elektronických médií na sociální chování*. Praha: Karolinum.

Michalovič, P., & Zuska, V. (2009). *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění.

Mitchel, F. G., & Mooreová, L. (1999). *Psychologie*. Praha: Portál.

Naylor, S. (2005). Introduction: historical geographies of science? places, contexts, cartographies. *The British Journal for the History of Science (38)* , 1-12.

Neville, H. J., Coffey, S. A., Holcomb, P. J., & Tallal, P. (1993). The neurobiology of sensory and language processing in language-impaired children. *Journal of Cognitive Neuroscience, 5*(2), 235-253.

Park, K., & Daston, L. (2006). *The Cambridge history of science: Early Modern Science*. New York: Cambridge University Press.

Patočka, J. (2003). *Úvod do fenomenologické filosofie*. Praha: Oikoymenh.

Perkner, S., Kopaněvová, G., & Bílková-Belnayová, K. (1988). *Řeč dramatu : (umění vnímat umění). Film a televize*. Praha: Horizont.

Petráň, T. (2011). *Ecce homo: (esej o vizuální antropologii)*. Pardubice: Univerzita Pardubice.

Petříček, M. (2009). *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann a synové.

Piaget, J. (1970). *Genetic epistemology*. New York: Columbia university press.

Piaget, J. (1979). *L'épistémologie génétique*. Paris: Presses Universitaires de France.

Pondělíček, I. (1999). *Svět k obrazu svému: příspěvky k filmovému vědomí a videokultuře, 1962-1998*. Praha: Národní filmový archiv.

Prokop, D. (2005). *Boj o média*. Praha: Univerzita Karlova v Praze Nakladatelství Karolinum.

Prokop, D. (2000). *Der Medien-Kapitalismus: das Lexikon der neuen kritischen Medienforschung*. Hamburg: VSA-Verl.

Ramachandran, V., & Blakeslee, S. (1999). *Phantoms in the brain: probing the mysteries of the human mind*. New York: Quill.

Rampley, M. (2007). *Pojem vizuální studia; Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister.

Reifová, I., Balon, J., Bartovský, T., Bednařík, P., Čábelová, L., Černoušek, M., Dvořák, T., & Volek, J. (2004). Slovník mediální komunikace. Praha: Portál.

Rizzolatti, G., & Arbib, M. A. (1998). Language within our grasp. *Trends in Neurosciences*, *21*(5), 188-194.

Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai il cervello che agisce e i neuroni specchio*. Milano: R. Cortina ed.

Rizzolatti, G., Fogassi, L., & Gallese, V. (2001). Neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action. *Nature Reviews Neuroscience, 2(9)*, 661-670.

Sacks, O. W. (1997). *Antropoložka na Marsu: sedm paradoxních příběhů*. Praha: Mladá fronta.

Saint-Exupéry, A. (1959). *Malý princ*. Praha: Státní nakladatelsví dětské knihy.

Sedlák, P. (2004). Interaktivita mezi participací, performací a interfejsem. *Teorie vědy, 2*, s. 157.

Selye, H. (1966). *Život a stres*. Bratislava: Obzor.

Simmel, G. (1997). *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství.

Simmel, G. (1903). *The Metropolis and Mental Life*.

Sládková, H. (2008). O sběratelích a lidech: společnost věcí a příběhy předmětů. In Pachmanová, M. *Mít a být, sběratelství jako kumulace, recyklace a obsese* (s. 33). Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze.

Sofia, G. (2010). Divadlo jako živý systém: Neurovědy, biologie a komplexita při studiu vztahu mezi hercem a divákem. *Divadelní revue*, *21*(1), 53-67.

Sontag, S. (2002). *O fotografii.* Praha: Paseka.

Sontagová, S. (1988). Jedna kultura a nová senzibilita. In Holub, M., & Vaněk, J. *Umění ve století vědy* (s. 215). Praha: Mladá fronta.

Soukup, V. (2005). *Dějiny antropologie: (encyklopedický přehled dějin fyzické antropologie, paleoantropologie, sociální a kulturní antropologie).* Praha: Karolinum.

Sternberg, R. J. (2002). *Kognitivní psychologie.* Praha: Portál.

Sztompka, P. (2007). *Vizuální sociologie: fotografie jako výzkumná metoda.* Praha: Sociologické nakladatelství.

Ševčík, O. (2007). *Architektura - historie - umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století.* Praha: Grada.

Thompson, J. B. (2004). *Média a modernita: sociální teorie médií.* Praha: Karolinum.

Toffler, A. (1992). *Šok z budoucnosti.* Praha: Práce.

Tomasello, M., & Call, J. (1997). *Primate Social Cognition.* Oxford: Oxford University Press.

Tomasello, M., Kruger, A., & Ratner, H. (1993). Cultural learning. *Behavioral and Brain Sciences, 16*, 450-488.

Trnková, P. (2007). *Fotografie po dějinách umělecké fotografie, Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace.* Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister.

Vágnerová, M. (2002). *Úvod do psychologie*. Praha: Karolinum.

Vančát, J. (2009). *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě: gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha: Karolinum.

Veblen, T. (1999). *Teorie zahálčivé třídy*. Praha: Sociologické nakladatelství.

Veselovský, Z. (2005). *Etologie: biologie chování zvířat*. Praha: Academia .

Virilio, P. (2007). *Válka a film: logistika vnímání*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.

Whorf, B. L. (1956). *Language, thought, and reality: selected writings of Benjamin Lee Whorf*. Cambridge: MIT Press.

Wilson, E. O. (1999). *Konsilience: jednota vědění : o nezbytnosti sjednocení přírodních a humanitních věd*. Praha: Lidové noviny.

Zentall, T. R. (2001). Imitation in animals: Evidence, function, and mechanisms. *Cybernetics and Systems, 32(*1-2*)*, 53-96.

Zuska, V. (2002). *Mimésis - fikce - distance: k estetice XX. století*. Praha: Triton.