

Fakulta umění a designu UJEP 2019

Pavel Matoušek

Obrazy zkušenosti: Úloha obrazové informace v éře informatiky a globalizace

Redefinice hodnot

Anotace

Práce sleduje konkrétní proměny v prezentaci a percepci širokého spektra obrazových médií a koherenci těchto změn s vybranými formami pojetí Zkušenosti dle Johna Deweyho. Kritizujeme nadvládu neovládaných technologií. Popisujeme propojení a funkce ikonizovaného světa v zrcadle vlastní definice autenticity. Na příkladě práce Milana Maura naznačujeme aktuální stav syntézy smyslových vjemů a prostupnosti média jeho tvorby. Hledáme potenciální vliv a využití těchto poznatků v umělecké tvorbě.

Klíčová slova

zkušenost, technologie, Milan Maur, obraz, vnímání

„Současná epocha by byla spíše epochou prostoru. Žijeme v době simultánního, v době vedle sebe kladeného, v době blízkého a vzdáleného, seřazeného, rozptýleného. Domnívám se, že žijeme v okamžiku, kdy je naše zkušenost světa mnohem méně zkušeností dlouhého života vyvíjejícího se v čase, než zkušeností sítě, která spojuje body a proplétá se svým vlastním tkanivem.“¹

Svět je ikonizován do hypertextového tkaniva obrazového šumu. Obraz se stal snadnějším a rychlejším nástrojem než text. V aktuálním stavu vizuální světové kultury je nepochybný nutný boj - kritika masy obrazů prezentované a protlačované do lidského vkusu a pozornosti skrze internet. Lidé a společnosti na sociálních médiích produkují každou sekundou obrovské množství svůdných a klamavých obrazů. K tomuto tématu již bylo napsáno mnohé a zmiňujeme ho také v dalších částech této dis. práce. Tento proud obrazů svou silou formuje a postupně navyká vnímání většinových diváků. Ve své výtvarné práci proto v první řadě atakují tyto zvyklosti a vnímání záměrně stěžují a prodlužují. Pro velkou část veřejnosti to může být nepřekonatelné. Jindřich Chaloupecký zavádí výraz „*pojmová krize*“, který přesně vystihuje nepřipravenost jazyka a diváků na revoluční díla vypadávající z dosavadních kategorií a kontextů. A především také neochotu věnovat dílu odpovídající pozornost.

I se současnými obrovskými posuny vědeckých znalostí oblasti fyziky, neurověd a medicíny zůstávají přístupy jednotlivých disciplín nepropojené a neuzavřené. Mezi největšími otazníky zůstává pojem vědomí, sebeuvědomování se a koordinace myšlení o realitě. Do všech těchto oblastí samozřejmě zasahujeme komplex percepce. Dokážeme technicky přesně popsat cestu jednotlivých fotonů a následně elektronů v jednotlivých buňkách, ale nic z toho nám neodpovídá na základní otázky proč a jak. A jak je to možné. Je zjevné, že tyto odpovědi leží za limity jednotlivých věd. Bohužel v tuto chvíli i bez uspokojivé koncepce z oblasti filozofie. Ačkoli i zde pochopitelně lze nalézt mnoho hypotéz, které bezchybně popisují jednotlivé procesy myšlení a vnímání, vždy jakoby stály krůček od finálního rozuzlení.

1 FOUCAULT, Michel. Myšlení vnějšku. Vyd. 2. V Praze: Herrmann, 1996. s. 71.

Technologická nadvláda

A bohužel, nyní, v době obrovského technologického rozmachu a neustálého rozvoje nových technologií zobrazování a transferu vizuálních dat čelí filozofie stále větší převaze. Subjektivně se zdá, že byla-li v minulých staletích filozofie desítky let před možnostmi technologie a tedy člověka, je tomu nyní naopak. Což je bezesporu velmi nešťastná situace, obzvláště z hlediska technologií, které dávají lidem schopnosti, které by byly dříve nahlíženy jako božské – jako je např. *editace DNA* a také mocná *umělá inteligence*. Ale i v oblasti virtuální reality a všudy přítomné manipulace obrazu (*deep fake*², *fake news*) je naprosto nepřijatelné stát nepřipraveně bez podpory filozofické teorie, etiky a skutečnému porozumění tomu, co provádíme.

To bez rozdílu platí i o fenoménu internetového boomu od 90. let. Technologie nastoupila a neustále prochází evolucí tak rychle, že jí ve skutečnosti nikdo nemá pod kontrolou a nikdo ji již do hloubky nerozumí (nemluvě o ohromném rozsahu a decentralizovanosti). To skýtá prostor otevřené manipulaci a propagandě, šířit lež je vždy snadnější a pohodlnější. Není jiné cesty, než šířit vzdělání a investovat do porozumění technologie odborníky – ale to především nejen technickými, ale v první řadě filozofy, estetiky a odborníky na etiku. Dále také jejich výsledky potřebují náležitou publicitu a pozornost.

Ve všech těchto případech snad není na vině veřejnost, jako prostý fakt, že technologie postupuje přespříliš rychle a nejsme schopni ji teoreticky pochytit, interpretovat a kritizovat. Paradoxně by se situace dala popsat tak, že díky technologiím jsme schopni vyvíjet nové technologie rychleji, než jsme schopni rozvíjet vlastní imaginaci a reflexi o světě.

Kontrolovaná halucinace vědomí

Rychlý postup poznání v oblasti neurovědy a percepce vyžaduje nové cesty tvorby a prezentace i od umělců, a také interpretace umění jako celku. Ty by však neměly být zatíženy

2 změna tváře a vložení libovolného textu libovolné osobnosti, např. na videi, i v reálném čase

mainstreamovým pojetím vizuality tak, jak je vidíme na internetu a sociálních sítích. Obvyklé postmoderní pojetí white cube galerie stále může přinášet kýžený klidný prostor k meditaci a prožívání. Upozorňovat na zranitelnost a ovlivnitelnost lidského vnímání je však nutné.

Jak popisuje uznávaný neurovědce Anil Seth, vědomá realita se od halucinace liší jen mírou kontroly, kterou nad vnímanými vjemy mozek má.³ Zjednodušeně se dá konkrétní proces vnímání popsat jako „nejlepší odhad“, čili mozek na základě své zkušenosti (znalosti svých smyslových orgánů a zažitých událostí z minula) podává nejlepší možnou – nejméně zkreslenou – variantu reality.

Přitom už zhruba školkového věku, kdy dítě bezpečně identifikuje většinu objektů kolem sebe, využívá převahu rozhodovacích dat právě ze zkušenosti – v celkovém složeném „obrazu“⁴ převládá zkušený odhad nad přímo získanými smyslovými počitky, které se navíc z různých smyslových center prolínají. Je tedy možná přímá transformace smyslových vjemů do emocí a myšlenek?

Známé jsou případy jedinců trpících *synestézií*, raritní poruchou, při které se nezávisle na sobě aktivují při jednom počitku různá smyslová centra, například při určitém zvuku se jim silně vybaví určitá barva. Jedná se v těchto případech jen o nedokonalou kontrolu mysli? Je tedy možné možné představit si amébnost emocí a myšlenkových informací napříč různým smyslovým vnímáním?

Vzhledem k lidskému primátu vidění, tj. dominanci zraku a absolutní převahy dat získaných právě očima, se zdá jako nejuniverzálnější právě obraz. Příkladem jsou i známé postupy vizuálních paměťových paláců či map, kde se konkrétní a třeba i numerické údaje (jako čísla telefonu či účtu) dají zapamatovat ve vztahu k umístění v prostorovém obrazu (např. představa procházení domu, který z paměti známe) – s tím že jednotlivé údaje, tedy třeba čísla, máme uložena v předem rozmyšlených a asociovaných místech.

Naopak hudba se dokáže nejpřímočařeji a nejrychleji navázat na tělesné funkce a pocity⁵. Stejně ale dokáže syntetizovat, evokovat a připomínat vzpomínky a obrazy.

3 https://www.ted.com/talks/anil_seth_how_your_brain_hallucinates_your_conscious_reality – cit. 20. 8. 2019

4 na mysli máme nejen vizuální vjem, ale vše-smyslové chápání reality

5 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3741536/> – cit. 21. 8. 2019

Provázanost percepce na vnímání těla a společných funkcí by jistě byla další dobrá odbočka výzkumu.

V tomto bodě se dostáváme také blízko k tématu oboru somaestetiky⁶. Ta navazuje linku od Johna Deweyho, jako zakladatele pragmatické teorie zkušenosti – *Live Creature (Art As Experience, 1934)*, přes pojem *Živoucí tělo* Maurice Merleau-Pontyho, až přes širší pojetí *somaestetiky* Richarda Shustermana.

Nevidíme, co nevíme⁷

Pravá autenticita umění – a to v jakémkoliv médiu či formě – od literatury, tanec až po výtvarné umění - tedy možná spočívá právě v tom vidět, umožnit naší mysli spatřit to, co předtím neznala. Tedy lépe řečeno odkývat racionální a vědomé části mysli významy a zkušenosti dosud zakryté, například v podvědomí. Umělec však musí zachovat dostatečnou míru obecnosti, aby bylo možné hledat pomocné paralely s obecně prožívaným (obecná zkušenost lidstva, doby a snad i generace).

Aniž bychom zabíhali do podrobností⁸, je v kontextu prezentace fotografie v první řadě u většinového diváka nutné překonat bariéru navyklého čtení. Narážím zde především na kliše zažitá v obrazovém sdílení na sociálních sítích, v první řadě Instagramu. Zde jsou schémata natolik zavedena, že autoři zde se prezentující jen těžko hledají jinou cestu svého vyjádření mimo virtuální galerii. Opět vítězí technologická estetika, filtry a algoritmy (a přeneseně politické zájmy) nad individuální fantazií a tvůrčími schopnostmi.

Naopak kvalitní [fotografická] „kamenná“ výstava ve svém celku může silně představovat koherentní a přímočarou výpověď v definovaném prostoru a v čase diváka (který je obvykle ochoten soustředit několik minut své pozornosti). Takovýto rituál je v dnešní době stále cennější a dává umělcům silný nástroj v intencích práce se zkušeností a příběhy autora. I v naší fotografické práci dbám na maximální znemožnění navyklého čtení a zautomatizovaných postupů vidění.

6 „field of inquiry aimed at promoting and integrating the theoretical, empirical and practical disciplines related to bodily perception, performance and presentation“ - <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/somaesthetics> – cit. 20. 8. 2019

7 Johann Wolfgang Goethe, dále název konference na konané v roce 2018 na KTF UK v Praze

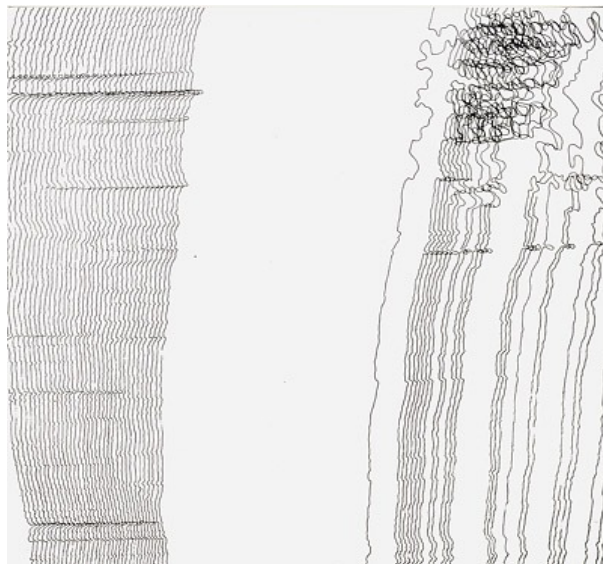
8 tématu se hlouběji věnuji dále v jiné části práce

„Cílem obrazu není přiblížit jeho význam našemu chápání, ale vytvořit zvláštní vnímání předmětu – vytvořit vidění a nikoliv poznání.“⁹

Obecně by mělo umělecké dílo disponovat takovými prostředky, které přeruší běžný tok myšlenek a aktivují, fascinují a jsou schopny se „napojit“ na zkušenost divákovu. Skrze tento prožitek dojde ke kýženému efektu odkrytí nového.

Milan Maur

Pokusme se tuto hypotézu ilustrovat na díle Milana Maura: *Kresba stínu 5 (V Plzni - Lobzích jsem 24. září 1984 poblíž topolu postavil desku s rýsovacím kartónem. Na okraji kartónu dopadal stín vrhaný topolem. Tento stín jsem ve dvouminutových intervalech obkresloval tak dlouho, dokud se nepřesunul na protější okraj kartonu. Práci jsem několikrát přerušil, když zašlo slunce za mrak.)*¹⁰



Na první pohled prostá kompozice čárového záznamu stínu v sobě skrývá hodiny práce v dokonalé harmonii realitou – časem a prostředím daného místa. O kolik je toto dílo aktuálnější v dnešní době, kde čas je tím, co nikdo nemá a brzy bude téměř každý trpět poruchou pozornosti. Kresba před námi může otevírat svět přirozenosti a zenového klidu. Je také velmi

9 ŠKLOVSKIJ, Viktor Borisovič. Teorie prózy. 3. vyd., Praha: Akropolis, 2003. s. 19.

10 kresba na papíru, 122 x 122 cm, převzato z www.milan-maur.cz

odvážné zaznamenávat časový tok do dvojrozměrného obrazu kresbou (ačkoli se o to jistě snažili už i impresionisté). Dále se jedná o dílo výsostně fotografické – ne formou, ale svým obsahem a bez problému by mohlo být na výstavě řazeno vedle mistrovských děl Josefa Sudka a řady dalších fotografů, kteří ve své podstatě pracují podobnou metodou a uvažují stejným způsobem. Kvalitu díla často podtrhuje také moment, kdy divák přestává o médiu uvažovat, přestává ho vnímat – podobně jako v harmonické hudební skladbě přestáváme vnímat jednotlivé nástroje nebo v případě orchestru celé stovky instrumentalistů, které pojí jediná tónina. Je tedy jedno, zda se díváme na kresbu, fotografii nebo literaturu. Formu už jsou úlohu odvedla přinesením obsahu, který je natolik nosný, že udržuje naši pozornost a podněcuje imerzi do díla sám o sobě. V té chvíli přestává být důležitý i smyslový kanál, který využíváme (ačkoli je to v galerii v drtivé většině případů zrak). Percepce se dostává za rovinu jednotlivých smyslů, do celkového uvažování a porovnání zkušenosti v díle a v nás samých.

Nevíme co vidíme, ale vidíme mnohem víc. Místo černých čar vizualizujeme celou realitu. Jsme schopni vidět i to, co neznáme, protože to za nás poznal autor a jedná se o obecnou zkušenost z našeho světa. Bez zkušenosti s kresbou¹¹ a plynutím času ve světě a v přírodě bychom však neuspěli.

Fikční environment

Při přemýšlení o současném vývoji práce s obrazem vychází ve srovnání s historií umění na povrch mírně subverzivní linka z posledních století, tedy:

Od Mimesis – Realismus – Fotorealismus – přístup k realitě skrze její rozložený a syntetizovaný technický obraz dnešních let.

Umění 21. století a obecné zacházení s obrazem došlo k dalšímu kroku. Fotografie již nadále nemá výrazný význam z hlediska poznávacího a popisného¹². Místo toho umožňuje masám žít své vizuální sny, ty jsou ovšem výrazně formovány platformami a systémy, na kterých jsou tvořeny a publikovány. Přesto jsou, alespoň přes dvě dekády, mimořádně

11 divoši vs jejich první fotografie

12 „Věřím, že v době, ve které se uzavírá éra klasické fotografie a ve které přestalo být smysluplné používat fotoaparát jako nástroj k poznávání světa [...]“ Fotografie??: [katalog výstavy], Galerie U Bílého jednorožce, Klatovy, 30.5.-18.7.2004. 1. vyd. Klatovy: Galerie Klatovy-Klenová, 2004. s. 6.

populární a fotografování se stalo zcela mainstreamovou a každodenní součástí života. Dalo by se tady říct, že fikční svět obrazů¹³ funguje pro uživatele internetu a nás všechny jako náhrada po mnoha stránkách nefunkčního environmentu, ve kterém žijeme skutečně?

Závěr

Závěrem lze říci, že ačkoli technologie přináší netušené možnosti a nebývale zvýšila lidský potenciál, je bohužel možné, že v určitých směrech se od odpovědí na esenciální otázky naopak vzdalujeme a věnujeme přílišné úsilí formě, technologie nás často zaslepuje. Stále také nedostatečně reflektujeme skutečné funkce vnímání a skládání pojmu reality. Kvalitní umělecká tvorba a její hluboké vnímání otevírá mysli dosud neviděné potenciály, na diváka však klade vyšší nároky a nutnost soustředí. Vizualní obsah v dnešní době může sloužit jako únikový fikční svět, nesmí však být kontrolován algoritmy a politickými zájmy.

13 podobně jako odjakživa fungovali fikční světy všech uměleckých děl

Literatura

CRARY, Jonathan. Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century. Cambridge: MIT PRESS, 1990.

DEWEY, John. Art as Experience. New York: J. P. Putnam's Sons, 1980

DEWEY, John. Experience and Nature. Chicago: open court publishing, 1929.

FOUCAULT, Michel. Myšlení vnějšku. Praha: Herrmann, 1996.

FOUCAULT, Michel. Sen a obraznost. Liberec: Dauphin, 1995.

GOMBRICH, E. H. Norm and form: studies in the art of the Renaissance ; v.I. 4th ed. Oxford: Phaidon, 1985.

HARMAN, Graham. The Quadruple Object. London: John Hunt Publishing, 2015.

MANOVICH, Lev. Instagram and Contemporary Image [online]. 2017 [quo. 2019-01-14]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>

OWENS, Craig a Scott Stewart BRYSON. *Beyond recognition: representation, power, and culture*. Berkeley: University of California Press, 1992.

SVATOŇOVÁ, Kateřina : Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru, Praha: Academia, 2013.

ŠVELCH, Jaroslav: Smyšlené prostory, skutečné technologie: K historii projektů virtuálních světů, Brno: MU, 2011.

VIRILIO, Paul. The aesthetics of disappearance. New York, N.Y.: Semiotext(e), 1991.

VIRILIO, Paul. The vision machine. Bloomington: Indiana University Press, 1994.
Perspectives (Bloomington, Indiana).