

Úvod do studia interaktivních médií II: Obecné předpoklady

Navazujeme na Úvod do studia IM I, kde jste probírali zejména stará vs. nová média, jejich a obecně historický vývoj a vznik nových formátů.

V Úvodu do studia IM II se budeme spíše zabývat (1) jak ke studiu nových/interaktivních médií **přístupovat** – jaké metody používat a (2) budeme se zabývat některými důležitými pojmy z **historie nových médií**.

Z hlediska časového budeme k látce přístupovat diachronně a synchronně.

Úvod do studia interaktivních médií II:

Úvod – **Postmoderna**

Výčet jevů postmoderna/moderna a polární subkultury

Postmoderna a postmodernismus obecně

Postmoderní historie

Sociální vědy

Příklad

Metanarace

*Naleznete v textovém dokumentu s rozšiřujícími
poznámkami k 1. okruhu.*

Úvod do studia interaktivních médií II.

- A. Kybernetické paradigma
- B. Vizuální kultura
- C. Další témata

A. Kybernetické **paradigma**

Paradigma

- Thomas Samuel Kuhn a jeho Struktura vědeckých revolucí (1962)
- Paradigma: „obecně uznávané vědecké výsledky, které v dané chvíli představují pro společenství odborníků model problémů a model jejich řešení“
- paradigma prochází všemi fázemi vývoje vědy:
- 1) ve fázi normální vědy rozpracováváno v aplikacích
- 2) krize nastává ve chvíli, kdy již není schopno poskytovat řešení problémů, které jsou před něj kladeny
- 3) revoluce představuje proces změny paradigmatu, po němž následuje opět fáze normální vědy - ta je již určována novým paradigmatem.

Kybernetické paradigma

Zpracováno na základě hesla Kyborg (Jakuba Macka) zde: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/kyborg.htm>

Kybernetika

- Teoretické koncepty našeho oboru vycházejí z kybernetického paradigmatu
- Zakladatel Norbert Wiener: Kybernetika aneb Řízení a sdělování u organismů a strojů (Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine, 1948)
- Disciplína, jež se zabývá principy řízení a přenosu informace ve strojích, živých organismech a společnostech.
- Wiener popsal organismus, žijící tělo, jako komunikační síť, tedy aktivní, hierarchicky řízený a seberegulující (= systém, který sám sebe dokáže napravit).
- Z kybernetiky vycházeli Manfred E. Clynes a Nathan S. Klein při vytvoření pojmu kyborg.

Kyborg: příklady?



Kyborg

- Tedy kyborg (angl. cyborg) – kybernetický organismus – je termín zavedený na počátku šedesátých let dvacátého století kybernetiky M. E. Clynesem a S. Klinem a označující **seberegulující lidsko-strojový systém.**
- Rozvolňující se význam termínu v 90. letech vede k vágním definicím, jež umožňují chápat jako kyborga každou kulturní bytost, využívající jakékoli tělesné extenze.

B. Vizuální kultura

Zkoumají jí vizuální studia/studia vizuální kultury

Role obrazu je větší než kdykoli předtím

„Výraz „vizuální kultura“ zahrnuje celou řadu mediálních forem od vysokého výtvarného umění přes film, televize a reklamu až po vizuální data ve sférách vědy, práva či lékařství.“ (Marita Sturken, Lisa Cartwright: Studia vizuální kultury. Praha: Portál, 2009, s. 11)

„Myšlenky a informace kolují po celém světě ve vizuální formě a obrazy hrají ústřední roli v politických konfliktech a významech. Žijeme tedy v éře, kdy více než jindy záleží právě na vizualitě – je zdrojem zobrazení, informací, politiky, provokace, hry a zábavy a v celosvětovém měřítku slouží i jako pojítka mezi lidmi, zároveň je všek zdrojem konfliktů.“ (Marita Sturken, Lisa Cartwright: Studia vizuální kultury. Praha: Portál, 2009, s. 11)

Vizuální kulturu definují Sturken a Cartwrightová „jako praxi sdílenou v rámci skupiny, společenství či společnosti, jejímž prostřednictvím vznikají významy na základe vizuálních, sluchových a textových znázornění a na základě toho, jak se způsob dívání podílí na rozvíjení symboliky a komunikace.“ (Marita Sturken, Lisa Cartwright: Studia vizuální kultury. Praha: Portál, 2009, s. 13)

Vizuální kultura

„[s]tejně jako lidé dávají význam objektům, mají i objekty, které vytváříme, na něž se díváme a které nám slouží ke komunikaci nebo k prosté potěše, schopnost dávat význam nám samým a dynamickým interakcím v rámci našich sociálních sítí. Směna významů a hodnot mezi lidmi na jedné straně a objekty a technologiemi na straně druhé je vzájemná a dynamická. Z toho vyplývá, že artefakty typu obrazů a zobrazovacích technologií mají nepochybný politický dopad.“ (Marita Sturken, Lisa Cartwright: Studia vizuální kultury. Praha: Portál, 2009, s. 13)

Studia vizuální kultury – na rozdíl od dějin umění – se zabývají zkoumáním obrazů bez ohledu na to, zda-li se vyskytují v oblasti tzv. nízké či vysoké kultury.

Kultura vs. civilizace?

(Zpracováno dle a více v: Marita Sturken, Lisa Cartwright: Studia vizuální kultury. Praha: Portál, 2009)

Vizuální kultura

Samotný pojem vizuální kultura poprvé užíván na přelomu 60. a 70. let Svetlanou Alpersovou, Michaellem Baxandalem

Sekundární literatura: Marta Filipová – Matthew Rampley (eds.), *Možnosti vizuálních studií*. Brno, 2007

Vizuální kultura

Termín „kultura“ a „civilizace“

Jan Sokol reflektuje slovo civilizace a kultura takto:

Civilizací rozumíme v prvním přiblížení tři nějak související věci. Předně a snad i nejčastěji určitý stav vysoce organizované **společnosti**, charakteristický pro společnosti evropské, průmyslové a post-průmyslové, s těžištěm života ve městech. Za druhé **proces**, který k takovému stavu vede. A za třetí **země** nebo skupiny zemí, v nichž se takový stav v určité konkrétní podobě uskutečnil.

„Kultura“ může znamenat buď jistou oblast poměrně specializovaných a jaksi samoučelných lidských činností, zejména uměleckých a literárních, jimž se pak věnují např. rubriky novin a zpravodajských relací, zvláštní organizace a ministerstva atd. Tento význam je poměrně nedávného data a patrně převažuje v současných „vyspělých“ společnostech. Slovo kultura však může mít i význam širší, kdy zahrnuje celou oblast či sít významů, jejichž prostřednictvím lidé jisté společnosti rozumějí sobě i světu, v němž žijí. V tomto významu se slovo kultura užívá např. v antropologii. Zdroj: <http://www.jansokol.cz/2014/03/civilizace-a-kultura/>

Vizuální kultura – termín „kultura“

Pojem kultura měl dlouhodobě **(1) hodnotový (axiologický) význam** – kulturní jevy jako sféra pozitivních hodnot, které přispívají ke kultivaci a humanizaci člověka a k progresivnímu rozvoji lidské společnosti (např. umění, věda, literatura).

(2) Globální antropologické pojetí kultury pak nemá hodnotící funkci: lze charakterizovat různá společenství v čase a prostoru podle jejich kulturních prvků a komplexů. To umožňuje komparativní výzkum sociokulturních systémů (kultur, subkultur, kontrakultur) v čase a prostoru.

(3) Redukcionistické pojetí kultury (protiklad globálního pojetí kultury) – jedná se především o sémiotické přístupy, redukující kulturu na systém znaků, symbolů a významů sdílených členy určité společnosti.

[Václav Soukup, Přehled antropologických teorií kultury. Praha: Portál, 2000 dle textů k přednáškám předmětu Vizuální kultura, TIM], Jan Zálešák. Více zde:

https://is.muni.cz/auth/th/124145/pedf_d/Mgr_Jan_Zalesak_dizertacni_prace_Ramce_interpretace_KVV_PdF_MU_2007.pdf, str. 21]

Vizuální **kultura** - příklad historického přístupu ke kultuře: Norbert Elias a jeho stěžejní dílo sociokulturního dějepisů o civilizaci

O procesu civilizace : sociogenetické a psychogenetické studie. I., Proměny chování světských horních vrstev na Západě, Argo 2006

O procesu civilizace : sociogenetické a psychogenetické studie. II., Proměny společnosti. Nástin teorie civilizace, Argo 2007

Vizuální studia a **kulturní studia**

Důležitá instituce pro **kulturní studia**, CCCS (Centre for Contemporary Cultural Studies), vzniká v 60. letech 20. st. ve Velké Británii v Birminghamu. Jejími významnými představiteli byli Richard Hoggart, Raymond Williams a Stuart Hall.

Kulturní studia se odvrací od tradičních metod zkoumání kultury. Předchozí přístupy se dominantně koncentrovaly na axiologicky determinované zkoumání kultury, tzv. vysokou kulturu. Kulturní studia povýšila populární a masovou kulturu do centra akademického zájmu, aniž by snížila nároky na metody a výsledky vědecké práce. Rovněž odhalila důležitost masových médií pro analýzu sociálního a kulturního světa a snažila se zbavit studium kultury jeho elitistické orientace na vysokou kulturu.

Postupně dochází k rozkladu dominantních modelů či konceptů společnosti (srovnej postmoderna), kultury, morálky a vědění jako celku. Tradiční sociální a humanitní vědy se tak musely vzdát velké části svých ambicí (tzv. velké projekty, velké teorie, velká vyprávění, tj. metanarace). Kulturní studia také vytvářejí prostor pro prezentaci marginalizovaných kulturních perspektiv (kultury nejrozličnějších menšin), tj. nepřijímají etablované diskursivní rozčlenění kulturního pole v moderní společnosti, čímž (komentář F. Johánka: k následujícímu konci věty bych dodal slůvka „snad“ či „doufejme“) přispívají k integraci multikulturní společnosti a k lepšímu mezikulturnímu dialogu a poznání.

Vzniká tak **interdisciplinární** obor, který se zajímá o popkulturu, konstrukci identity, gender, sexualitu, rasu, multikulturalismus, nacionalismus, globalizaci, přírodu, dominanci atd. Zahrnuje v sobě více **metodologických** východisek: sémiotický strukturalismus, poststrukturalismus, postmodernismus a postkolonialismus, komunikační model kultury ad.

Zpracováno na základě <http://katedra.upmedia.cz/studijni-programy/kulturni-studia/>

Kulturní studia v kostce (video): [Stuart Hall - Race, Gender, Class in the Media](#)

Vizuální studia a **kulturální studia**

„Kulturální studia jsou výsledkem **obratu ke kultuře**, který provedly sociální a humanitní (ale i filologické) vědy v průběhu 2. poloviny 20. století. Kulturální studia **reflektují** nárůst masových médií, kulturních praktik a institucí v našich životech, expanzi kulturního průmyslu, vytvoření nových forem vizuální a digitální komunikace a reagují na klíčovou úlohu, kterou **dnes kultura plní jako prostředek ke stabilizaci národní, etnické a individuální identity v postindustriální společnosti.**

Kulturální studia vycházejí z poznání, že kultura je prostoupena mocí a napomáhá k vytváření asymetrie ve schopnostech individuů a sociálních skupin na sebeurčení a realizace vlastních potřeb. Pozornost je věnována způsobu utváření kulturních (symbolických) významů a jejich důsledkům, především mocenským aspektům kultury. Kulturní (symbolické) významy jsou totiž pojímány jako součást kulturního diskursu, který legitimizuje mocenské uspořádání společnosti a formuje utváření subjektivity, resp. individuální a sociální identity.“

Zdroj: <http://katedra.upmedia.cz/studijni-programy/kulturalni-studia/>

Vizuální studia a **kulturální studia**: kritika masových médií jako prostředku manipulace

Zajímavé je, že dle Jana Zálešáka „[k]ulturální studia přišla s kritikou masových médií jako prostředku manipulace a tím se dostala např. do opozice vůči Marshallu McLuhanovi, jehož přístup podle nich představoval jakýsi „mediální determinismus“.

(Jan Zálešák: *Rámce interpretace (K interpretaci obrazů v odborných diskurzích a ve výtvarné výchově)*, Dizertační práce, Katedra výtvarné výchovy, PdF MU 2007, s. 27,)

C. Další témata

Sémiologie a sémiotika

Jak vznikají spoje mezi fyzickým objektem a jeho reprezentací v našem myšlení?

Mimo řady **gnoseologických** teorií se na to pokoušel přijít švýcarský lingvista Ferdinand de Saussure (1857-1913) a americký filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914). Oba paralelně vyvíjeli novou disciplínu se svými paradigmaty a vlastním jazykem.

Saussure ji pojmenoval jako sémiologii a Peirce jako sémiotiku.

Co to je sémiotika (sémiologie)?

„Za ten vůbec nejkratší úvod do sémiotiky lze považovat (upravenou) Jakobsonovu poznámku, že všechno je odkazem. Sémiotika [...] je vlastně pouze rozšířením a/nebo zkomplikováním tohoto tvrzení“.

(Gvoždiak: Základy sémiotiky, Olomouc: UPOL, 2014, s. 5)

Sémiotika (sémiologie) je v nejobecnějším vyjádření **nauka o znakových systémech**, či konkrétněji např. „obecná filozofická teorie znaků a symbolů zabývající se zvl. jejich funkcí (v přirozených i uměle vytvořených jazycích) a zahrnující syntaktiku, sémantiku a pragmatiku.“

slov.abz.cz/web.php/slovo/semiotika

(Slovník cizích slov, [http://slovník-cizich-](http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/semiotika)

„Sémiotika definuje svůj hlavní úkol jako zkoumání způsobů, jak rozumět světu. Zabývá se odhalováním mechanismů, které zakládají a umožňují orientaci ve světě, a tvrdí, že rozumění a schopnost orientace mají povahu zprostředkování.“

(Gvoždiak: Základy sémiotiky, Olomouc: UPOL, 2014, s.

Sémologie

zpracováno dle a více v: de Saussure, F.: *Kurs obecné lingvistiky*. Odeon 1989 (str. 95-103, 139-147).

Znak = kombinace pojmu a akustického obrazu

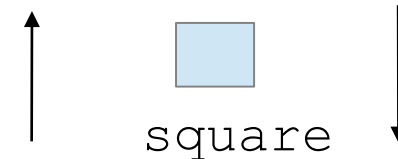
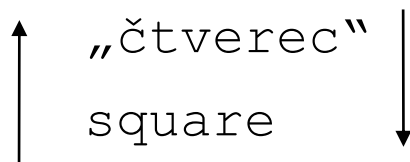
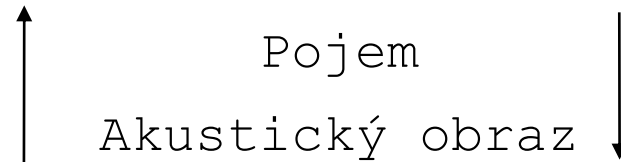
„Jazykový znak nesjednocuje věc a jméno, ale pojem a akustický obraz. Akustický obraz není materiální zvuk, něco čistě fyzického, ale psychický otisk tohoto zvuku, reprezentace, o které nám poskytují svědectví naše smysly; je smyslový, a nazveme-li ho tu a tam ‚materiálním‘, pak jen v tomto smyslu a v protikladu k druhému termínu této asociace, pojmu, jenž je obecně abstraktnější.“

Sémiologie

zpracováno dle a více v: de Saussure, F.: *Kurs obecné lingvistiky*. Odeon 1989 (str. 95-103, 139-147).

Znak = kombinace pojmu a akustického obrazu

Jazykový znak je psychická jednotka o dvou stranách:



Pojem

=

označované

akustický obraz

=

označující

Sémiologie: Principy jazykových znaků

1. Jazykový znak je arbitrární

2. Označující je svou povahou auditivní a probíhá pouze v čase (představuje určitý rozsah a tento rozsah je měřitelný v jediné dimenzi: tou je linie)

Další vybrané principy sémiologie

Znaky fungují nikoli díky své vnitřní hodnotě, ale díky své relativní pozici

Konkrétní příklad na systému písma:

a) znaky písma jsou arbitrární a mezi určitým písmenem a zvukem není žádný vztah

b) hodnota písmen je čistě negativní a diferenční, takže konkrétní člověk může psát určité písmeno v různých variantách:

k - **k** - **K** - K

c) hodnoty písma fungují jen skrze vzájemný protiklad uvnitř stanoveného systému, složeného z určitého počtu písmen

d) prostředek pro utváření znaku je zcela libovolný (barva písma, typ záznamu [tužka, dláto, klávesnice])

Sémiologie: Langue, parole, syntagma, paradigma

zdroj: Volek, J.: *Vizuální prezentace k Teorii masové komunikace*
KMSŽ FSS MU

Langue (jazyk = celé universum jazyka) a *parole* (promluva = konkrétní použití jazyka)

Pro entity v rovině *langue* používá Saussure označení *paradigma*, pro jevy v rovině *parole*, které jsou kombinací aspoň 2 elementárních znaků, používá označení *syntagma*.

Paradigmatická rovina proto bývá někdy nazývána jako *dispoziční univerzum*, syntagmatická rovina je pak *seskupení znaku v aktuálním použití*.

Sémiologie: Paradigma, syntagma

Všechny jednotky v jednom *paradigmatu* musí mít nějakou společnou charakteristiku a každá jednotka paradigmatu musí být odlišena od ostatních.

Syntagma je pak kombinací jednotlivých vybraných znaků z paradigmat.

Příklad: „Dám si jedno espresso.“

Paradigmatická rovina: možné alternativy slov
dám si (vezmu si, prosím o) jedno (dvě, tři)
espresso/a (rum, absinth, latéčko).

Syntagmatická rovina: konkrétní výběr – věta,
např. „Dám si jedno espresso“./ „Vezmu si osm absinthů.“

Sémiotika: Znak vs. objekt – vymezení Charlese Sanderse Peirce

„Znak, či representamen, je něco, co pro někoho zastupuje něco v nějakém ohledu nebo nějaké úloze.“ (Gvoždiak: Základy sémiotiky, Olomouc: UPOL, 2014, s. 81)

Peirce vypracoval velmi obsáhlou teorii dělení znaků, znaky rozdělil celkem na 3 trichotomie. Nejznámější se stala jeho trichotomie z hlediska vztahu znaku a objektu, který zastupuje:

- a) index zastupuje svůj objekt na základě nějakého skutečného či aktuálního vlivu objektu na znak (kouř je indexem ohně, vůně je indexem rozkvetlé louky)
- b) ikón zastupuje svůj objekt na základě svých vlastních kvalit (fyzická podobnost, část celku – např. pasová fotografie je ikonou určité osoby)
- c) symbol zastupuje svůj objekt na základě nějaké obecné ideje (např. pouze asociace, na základě dohody – zelená na semaforech)

Marshall McLuhan (1911-1980) a jeho mediální teorie

Kanadský teoretik masmédií, obhájce podoby elektrické informační revoluce.

V českých překladech z jeho rozsáhlého díla vyšlo *Jak rozumět médiím* a *Člověk, média a elektronická kultura*.

Jednou z jeho nejznámějších koncepcí je rozdělení médií na chladná (cool) a horká (hot):

hot = high definition (rozšiřují jeden smysl) - mnoho dat a umožňují nízkou participaci uživatele (film, rozhlas, foto)

cool = low definition - potřeba větší participace uživatele (telefon, televize, komiks)

Zpracováno dle a více na <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/mcluhan.htm>

Marshall McLuhan a jeho mediální teorie

Podle McLuhana je médium každá technologie, která rozšiřuje mentální či fyziologické schopnosti člověka mimo jeho mysl a tělo. "Medium is the message/médium je poselstvím" vychází právě z tohoto chápání médií:

*„, Poselstvím ' každého média nebo technologie je změna měřítka, tempa nebo modelu, které zavádí do lidských záležitostí " (McLuhan, 1991: 20 dle Šimůnek
rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/mcluhan.htm)*

Lecture The medium is the message -
<https://www.youtube.com/watch?v=ImaH51F4HBw>

Zpracováno dle a více na <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/mcluhan.htm>

Marshall McLuhan a jeho mediální teorie

„Jádro McLuhanovy práce představuje popis přeměny celého komunikačního systému způsobené v moderní době elektr(on)ickou revolucí.“ (Šimůnek, rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/mcluhan.htm)

„Vývoj lidské společnosti prošel od kmenové a mýtické orální společnosti mluveného slova přes individualistickou a lineární literární společnost (**Gutenbergova galaxie**), aby se opět navrátil ke kmenovosti, simultánnosti vztahů a mýtickému vnímání světa na globální úrovni, a to díky elektronickým médiím (počínaje telegrafem, přes rozhlas a televizi až k dnešním digitálním technologiím a Internetu, jejichž rozmachu se však McLuhan nedožil).“

McLuhan přichází s pojmem **globální vesnice**.

Zpracováno dle a více na
<http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/mcluhan.htm>

Marshall McLuhan a jeho mediální teorie

Globální vesnice

„Metafora „vesnice“ má dva možné významy: (1) v jednom smyslu znamená představu malého prostoru, ve kterém mohou lidé rychle komunikovat a téměř bezprostředně vědí o každé události v jejich světě; (2) v širším a idealističtější smyslu znamená vesnice komunitu, ve které mají všichni její členové možnost aktivně se podílet na jejím utváření a směřování. McLuhan věří, že inkluzivní charakter elektronických médií nás vtahuje do „globální vesnice“ v obou výše uvedených případech.“

Obecně byl M. McLuhan při pohledu do budoucnosti narozdíl od J. Baudrillarda optimistou - usiloval o odhalení možných základů pro novou univerzální společnost technologické kultury. Pro tento svůj optimismus bývá nazýván za „technologického humanistu“ (Arthur Kroker). Často bývá také zařazován mezi technologické deterministy.

Jean Baudrillard: simulakrum, hyperrealita

Simulakra vznikají jakožto produkty simulací.

Termín *simulakra* (1. os. pl.) [1. os. sg. simulakrum] je virtuální kopie neexistujícího originálu, která je reálnější než skutečnost. Nebo jednodušeji jako kopie prvního, ale skutečnější.

Simulakra představují pro Baudrillarda reprodukce objektů či událostí.

„Reklama v médiích je motorem, který roztáčí tento uzavřený okruh simulace. Přiřazuje spotřebním předmětům funkci znaků, uvádí je do vztahu s jinými znaky a odkazuje je tak k nim samým. Prostřednictvím reklamy ztrácejí předměty jakoukoli reálnou užitnou hodnotu a stávají se jen objekty touhy, touhy identifikovat se s nimi, sjednotit se s procesem simulace. V důsledku toho jsou nakonec přitažlivější obrazy věcí než věci samy; věci začínají existovat ve formě hyperreality.“ (J. Baudrillard, Amerika, s. 158, 1986)

Podle Baudrillarda v době masových médií vzniká nová realita (hyperrealita), vytvářená prolínáním lidského chování a mediálních vjemů. Simulace je vnímána jako reálná, i když nenavazuje na nic, co by skutečně existovalo, představuje uvěřitelný, hyperreálný obraz „skutečnosti“. Virtuální nahradí reálné a stane se hyperreálným.

Více v: Baudrillard, J.: Praecessio Simulacrorum. In: Host 1996, č. 6.
a v: Šebeš, Marek: Simulace a hyperrealita: kritická reflexe médií
Jeana Baudrillarda, FSS MU, Brno: 2004.

Jean Baudrillard: simulakrum, hyperrealita

„V pozdně moderních společnostech nabyla **simulakra** takové povahy, že nejsou již odlišitelná od reality, neboť ji překryla realitou simulovanou, která se zdá jako „reálná“ a je také za takovou považována. Tato nová realita je **hyperrealitou** („hyperreality“), reálnější než reálnou, ideální realitou, realitou obrazů a modelů reality, nedávající obyvatelům moderního světa jakoukoli možnost vztahovat se k realitě původní a pravé.“
(Šebeš, Marek: Simulace a hyperrealita: kritická reflexe médií Jeana Baudrillarda, FSS MU, Brno: 2004, s. 10-11.)

Vilém Flusser a technické vs. tradiční obrazy

Vilém Flusser (1920-1991), český filozof, který prožil většinu života v Brazílii

Více v: Vilém Flusser, Do univerza technických obrazů, 2002, OSVU, str. 12-, část knihy na https://monoskop.org/images/9/99/Flusser_Vilem_Do_univerza_technickych_obrazu.pdf

Flusser vypracoval model kulturních dějin a odcizování člověka od konkrétního. Jedná se o vývoj, posloupnost jednotlivých kroků lidstva po žebříku od konkrétního ke stále větším abstrakcím

- technické obrazy jsou utvářeny jinak než obrazy tradiční (jako příklady technických obrazů uváděl televizi, fotografie, film, počítačové terminály, video)

- technické obrazy jsou utvářeny jinak než tradiční, protože technické obrazy spočívají na textech, z nichž vzešly, a nepředstavují vlastní plochy, nýbrž to jsou mozaiky sestávající z bodových prvků. Nejsou to totiž „předhistorické“, dvourozměrné struktury, nýbrž struktury „posthistorické“, nulrozměrné a nejedná se zde o návrat zpátky do prehistorické dvourozměrnosti, nýbrž se noříme do posthistorické nulorozměrnosti

- „(v)ytlačují-li obrazy texty, pak prožíváme, poznáváme, hodnotíme svět a sebe sama jinak než dříve: už ne jednorozměrně, lineárně, procesuálně, historicky, nýbrž dvourozměrně, jako plochy, jako kontext, jako scénu. A také jednáme jinak než dříve: už ne dramaticky, nýbrž vnoření do polí vztahů. To, co se v současnosti uskutečňuje, je mutace našich prožitků, poznatků, hodnot a jednání, mutace našeho bytí-ve-světě“

- „(l)inerární texty zaujímaly své dominantní postavení jakožto nosiče životně důležitých informací jen asi čtyři tisíce let. Jen pro tuto dobu lze v přísném smyslu slova hovořit o „dějinách“. Předtím, po nějakých 40 000 let „prehistorie“ byly tyto informace přenášeny jinak strukturovanými médii, zvláště pak obrazy.“

Vilém Flusser a technické vs. tradiční obrazy

Flusser vypracoval model vývoje - žebřík s 5 příčkami:

1. stupeň: zvíře a „přírodní člověk“ jsou ponořeni do životního prostředí, do 4rozměrného prostoročasu (tedy 3 dimenze pro prostor + čas), který se dotýká zvířete i „přírodního člověka“. Je to stupeň konkrétního prožívání

Orientace na skutečný svět pohyblivých věcí, objektů.

2. stupeň: lidé (jako „subjekti“) vzdorovali objektivnímu okolí, 3rozměrnému okolí sestávajícího z manipulovatelných objektů. Je to stupeň uchopování a manipulování (doba předmětů jako kamenného stolu a vyřezané postavy)

Důraz na architekturu, artefakty

3. stupeň: homo sapiens sapiens vsunul mezi sebe a objektivní okolí imaginární, 2rozměrnou prostředkující zónu a okolí uchopoval a manipuloval s ním díky tomuto prostředkování. Je to stupeň názorů a imaginací. Na něm se nacházejí tradiční obrazy (např. jeskynní malby)

Zážitek s imaginací

4. stupeň: před asi čtyřmi tisíci lety byla mezi člověka a jeho obrazy vsunuta další prostředkující zóna, totiž zóna 1rozměrných lineárních textů, jimž od té doby vděčí člověk za většinu svých názorů. Je to stupeň chápání, vypravování, je to stupeň historický. Na něm se nacházejí lineární texty (např. Homér, Bible)

5. stupeň: texty se brzy ukázaly být nespolehlivé. Nedovolovaly už žádné další prostředkování obrazy, staly se nenázornými. A rozpadaly se na bodové prvky, jež bylo třeba složit. Je to stupeň kalkulování a komputování. Na tomto stupni se nacházejí technické obrazy, kódy bez rozměru (0rozměrné)

Vilém Flusser a technické vs. tradiční obrazy

Tradiční obrazy jsou výsledkem zcela jinak utvářeného kroku zpět z konkrétního, než jsou obrazy technické. Technické obrazy jsou zcela nová média, i když by mohly v mnoha ohledech připomínat tradiční obrazy, „znamenaají“ něco zcela jiného než obrazy tradiční. Zkrátka: skutečně jde o kulturní revoluci.

Tvorba obrazu je proces tvoření **iluzivního** světa.

x

Tvorba písma je tvoření „**historického vědomí**“.