

KOMUNIKACE MEZI TĚLEM A OBRAZEM

IRENA AIMOVÁ, Katedra elektronické kultury a sémiotiky, FHS UK, Praha, ČR

AIMOVÁ, I.: Communication between Body and Image
FILOZOFIA 64, 2009, No 5, p. 465

The concept of the digital-facial-image as employed by Mark N. Hansen offers a new paradigm of our approach to digital media. The article aims at exploring the category of affect (or affective power), which is understood not as a quality inherent to the image (as Deleuze proposes in his *Cinema I*), but as a potential of human body, which thus achieves a privileged position. Affection can be conceived a necessary bodily response to digital information. To experience it as an information unit the data flux have to be sifted through our corporeal being and transformed into images that have a meaning for us. Hansen argues that the digital image as such is inseparable from perceiving it since the former is not a fixed representation of reality. The notion of “digital image” is then used in its broader, not only visual sense, as a term that encompasses the entire process in which information is made perceivable.

Keywords: Communication – Digital image – Body – Affect – Frame – Interface

Z úvah o současné komunikaci a jejích různých formách lze jen stěží vynechat aspekt stále se rozvíjejících technologií, které dnes do tohoto procesu vstupují a neustále jej modifikují. Jedním z hlavních témat, které se v této souvislosti nabízí je problematika kulturní adaptace na nové technologie a posun v interpretaci role člověka ve světě, pokud se jeho poznávání stále častěji odehrává v interakci s inteligentními přístroji. Právě vztah člověka jako tělesné bytosti a technologie, schopné přenášet informace či generovat celé virtuální světy nevyhnutelně předpokládá jistou formu *komunikace*, jež ovšem funguje na zcela odlišných principech než jaké předpokládají tradiční komunikační modely.

Jednu z možností, jak tuto komunikaci definovat nabízí Mark B. N. Hansen,¹ jehož přístup vychází z analýz děl současných umělců, které spojuje jednak to, že ve své tvorbě využívají digitálních technologií a navíc pracují se specifickým typem zobrazení, jehož účinky prokázala již filmová tvorba: centrálním motivem jejich děl je detailní obraz tváře. Sledování tohoto fenoménu, pro jehož označení Hansen zavádí zkratku DFI (digital-facial-image, neboli *digitální obraz tváře*) jej přivádí k formulování nového paradigmatu komunikace mezi člověkem (tělem) a technologií (digitálním obrazem), podle něhož se tato komunikace odehrává na principu interface, jehož základním nositelem je právě DFI.

Na otázku, proč zrovna „tvář“ v experimentech s novými médii i v teoretických úvahách o interakci člověka s počítačem zaujímá privilegované místo Hansen nachází jednoduchou odpověď: tvář lze chápat jako podmínku komunikace, tedy jako něco, co není

¹ Mark Hansen je profesorem angličtiny a filmových a mediálních studií na University of Chicago. Zabývá se vlivem nových technologií na lidské jednání i sociální život a problematikou kulturní změny v souvislosti s rozvojem informačních technologií. Mezi jeho nejvýznamnější díla patří *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing, Bodies in Code a New Philosophy for New Media*.

součástí samotné komunikace, ale spíše jí předchází, zakládá možnost komunikovat. Tvář sama o sobě žádné sdělení nevytváří a v tomto případě ani nevyjadřuje smysl těla, jelikož existuje jako autonomní výraz (na rozdíl od filmového detailu, kde sice tvář v detailním záběru může také působit jako autonomní výraz, nicméně vždy hraje důležitou roli vědomí, že náleží konkrétnímu tělu, určité filmové postavě). Přesto se dá říci, že tvář proces komunikace podmiňuje právě přes svůj vztah s tělem – ovšem nikoli s tělem, jehož by sama byla součástí, ale s tělem člověka, který se na ni dívá. Tento vztah umožňuje skutečnost, že tvář (či přesněji řečeno její obraz), aniž by sama o sobě byla sdělením či nesla konkrétní informaci, spouští dynamický proces v těle diváka: *vyvolává intenzivní afektivní zkušenost* ([5], 129).²

Určité přiblížení toho, jak chápat dimenzi afekce, zajišťující specifickou vazbu mezi tělem a obrazem, nabízí Henri Bergson v práci *Hmota a paměť*: „tělo se nespokojuje s odrážením činnosti přicházející z vnějšku, ale této činnosti čelí, a tím jí část vstřebává. A to je zřejmě zdroj afekce. Obrazně můžeme říci, že poměruje-li vnímání schopnost těla odrážet, pak afekce poměruje jeho schopnost vstřebávat“ ([1], 41). Podobný princip funguje i při setkání s digitálně generovaným detailním obrazem tváře. Afektivní korelát, který obraz vyvolá v divákovi, o jehož roli již nelze uvažovat jako o „pasivním příjemci“, ale spíše divákovi-účastníkovi pak funguje jako samotné médium pro interface mezi lidským tělem a doménou digitálních informací.

Zatímco podle klasické koncepce HCI (*Human-Computer-Interface*, interface mezi člověkem a počítačem) je interface lokalizováno ve funkcích zakomponovaných do počítačové technologie, kategorie afekce Hansenovi umožňuje interpretovat jej jako neuzavřený cyklus zpětné vazby, propojující digitální obraz s celým afektivním registrem, jež působí v těle diváka-účastníka. Jinými slovy by bylo možné říci, že vnímání obrazu je doprovázeno tělesným zpracováním informací, neboť každý akt vnímání objektu (obrazu) je doprovázen afektivní reakcí těla. Také zde je možné využít Bergsonovy teze: „není vnímání bez afekce. Afekce je tím, co z vnitřku našeho těla přidáváme k obrazům vnějších předmětů“ ([1], 42 – 43). Z této formulace lze vyvodit, že každý uskutečněný akt percepce je afekcí nějak modifikován, či slovy Bergsona „znečištěn“, neboť afekce jednoduše funguje jako faktor určující výběr obrazů (tedy to, na jaké obrazy se při vnímání zaměříme), ale navíc se podílí i na konstituci výsledné percepční zkušenosti. Je zřejmé, že klíčovým elementem procesu percepce pak také v případě DFI není samotný obraz ani tělo, ale dynamická interakce, která se odehrává mezi nimi.

Na důležitou roli afekce ve spojení s obrazem tváře poukazuje Gilles Deleuze při popisu působení filmového detailu. V práci *Obraz-Pohyb* poskytuje následující charakteristiku detailního záběru tváře: „Tvář je ona orgány-nesoucí nervová deska, která obětovala to podstatné ze své globální pohyblivosti a která shromažďuje nebo vyjadřuje svobodně

² Jako příklad Hansen uvádí vlastní zkušenost s dílem Kirsten Geislerové *Sleeping Beauty 2.0.*, u něhož je divák konfrontován s projekcí obrazu obrovské, digitálně generované ženské tváře, vznášející se v jakémsi snovém prostoru. Sám k působení díla uvádí: „Hlasové interface mezi divákem-účastníkem a virtuální bytostí vede k frustraci a pocitu rozčilení, neboť divákovy snahy navázat s touto bytostí kontakt u ní vyvolávají pouze zadumané, zjevně posměšné – a evidentně uvolněné posunky. Bizarní pocit marnosti a irelevantnosti, který ve mně tato interakce zanechala svědčí o afektivní intenzitě experimentů s DFI“ ([5], 142).

malé lokální pohyby všeho druhu, které zbytek těla obvykle skrývá. A pokaždé, když v něčem objevíme tyto dva póly, odrážející povrch a intenzivní mikropohyby, budeme moci říci: s touto věcí bylo jednáno jako s tváří, bylo jí „hleděno do tváře (envisagée)“, nebo spíše „dostala tvář (visagefiée)“ a potom na nás upřeně hledí, pozoruje nás... i když se tváří nepodobá... Neexistuje detail tváře, tvář sama o sobě je detailem, detail je sám sebou tváří a oba dva jsou afektem, je to obraz-afekce“ ([2], 110).

Deleuzovy úvahy o detailu ovšem směřují k poněkud odlišnému pojetí afekce: osvobozuje ji z vazeb na tělo diváka a aktivitu, jíž Bergson přisuzuje právě „živému tělu“ Deleuze podřizuje expresivní kvalitě detailu. Zatímco Bergson interpretuje afekci jako nezávislou fenomenologickou modalitu a dochází k závěru, že *mezi vnímáním a afekcí není rozdíl pouze ve stupni, ale i v povaze* ([1], 41), Deleuze z ní činí fenomén podřízený percepci. Afekce se pro něj stává specifickou permutací obrazu-pohybu, jíž nazývá obrazem-afekcí, což naznačuje, že samotná afekce není záležitostí subjektu či divákovy těla, ale vychází z formálního procesu technického rámování, je výsledkem technologické konstituce obrazu. V duchu Deleuzova výkladu lze říci, že v procesu vnímání filmového obrazu se na jedné straně nachází svět již naformátovaných obrazů, technicky „zarámovaných“ jako obrazy-pohyby a jejich protějšek tvoří senzomotorický aparát diváka, jenž tyto obrazy zaznamenává a sehrává tak spíše pasivní roli.

Pokud však od analýz filmového média přejdeme zpět k digitálním technologiím produkce obrazu, vztah diváka a obrazu získá novou formu. Hansen v této souvislosti nabízí určitou alternativu k Deleuzově koncepci obrazu-afekce a pojmu rámování, s tím, že „rehabilituje“ původní Bergsonovo pojetí afekce jako funkce těla. To mu umožňuje při interpretaci DFI reflektovat podstatnou změnu, k níž dochází s rozvojem digitálních technologií. Jedním ze základních rysů současné mediální produkce je to, co bychom mohli nazvat ztrátou materiální specifičnosti médií: digitální obraz na obrazovce není to samé, co filmový obraz či (analogová) fotografie, kterou může digitálně simulovat, a to především z toho důvodu, že již není statickým objektem – přestože se tak může jevit. Ve skutečnosti nepředstavuje fixní reprezentaci reality, ale je ze své povahy dynamický či procesuální, může se každým okamžikem změnit, neboť jeho „materiální“ základ tvoří (poněkud zjednodušeně řečeno) pouze řady čísel a algoritmů. Díky tomu také může interaktivně reagovat na zásahy diváka, který se jej rozhodne například zvětšit, oddálit nebo kliknutím na hyperlinkové spojení spustit jinou z řady nabízených operací a obraz tak výrazně modifikovat.

Za těchto podmínek dochází i k již naznačené proměně role diváka, který v této interakci získává „prominentnější“ postavení než například při sledování filmu a vzhledem k procesuálnímu charakteru digitálního obrazu do značné míry přebírá primární „rámovací“ funkci. Konstituci samotného obrazu jako určité jednotky totiž nezajišťuje předchozí technické „zarámování“, ale proces jeho „formování“ je delegován na lidské tělo, stává se jeho potenciálem. Umělecká díla využívajících digitálně generovaných obrazů do „okruhu“ propojujícího afektivitu a tvář znovu umísťují tělo, z něhož se díky procesu afektivní korelace (signály zobrazené tváře spontánně spouštějí afektivní tělesné odezvy) stává jakýsi koprocessor digitálních informací a dostává se tak do úzkého kontaktu s jinak autonomní doménou digitální informace.

Hansen i v těchto úvahách vychází z Bergsonova pojetí těla (Bergson jej definuje jako *privilegovaný obraz mezi obrazy*) jako určitého filtru, jenž z univerza obrazů, které se

kolem něj pohybují a s ohledem na své možnosti vybírá přesně ty, které jsou pro něj relevantní.³ Zde je ovšem třeba znovu přihlídnout ke specifickým podmínkám, jež do této problematiky zavádí digitalizace informací. V případě digitálních obrazů nelze předpokládat, že si lidská bytost vybírá z množství pre-konstituovaných obrazů, o nichž uvažoval Bergson (a jako je tomu ještě v při vnímání filmu), ale z informací (digitálních dat), které nemají stabilní formu a pokud jde o jejich výstup, jsou značně flexibilní.

Vracíme se tedy opět k pojmu rámování: to je sice do jisté míry stále technickou záležitostí, tedy vyplývá z technických specifikací média, ale zároveň nyní zahrnuje řadu aktivit odehrávajících se v těle diváka, jenž reaguje na percepční a sensorické výzvy poskytované mediálním prostředím.⁴ Přesun afektivní síly z obrazu na tělo znamená zároveň posun od předem „zformovaného“ technického obrazu k tělesnému procesu rámování informace, při němž jsou teprve produkovány obrazy. „Namísto statické dimenze či elementu, který je vlastní obrazu, afektivita se stává samotným médiem interface s obrazem“ ([5], 130).

Proto Hansen v této souvislosti nehovoří o *výběru z obrazů*, ale spíše *selekcí z dat*, na jejichž základě jsou teprve vytvářeny obrazy (chápané v širším, nejen vizuálním smyslu). Jinými slovy lze říci, že divák-účastník je nucen filtrovat data a teprve tím vytváří informace, podílí se na procesu in-formování, ve smyslu „vtisknutí tvaru“ něčemu. Specifické zpracování recipientem tvoří nedílnou součást a jedinečný příspěvek k vytváření informace jako určité jednotky, tedy jako informace v pravém slova smyslu – informace, která již nese nějaký význam. Podobný výklad problematiky obrazu ve vývojové fázi, která následuje po fotografii, filmu či televizním obrazu (analogovém), které stále ještě byly závislé na „materiálních“ modech produkce, nabízí i W. J. T. Mitchell: „Obrazy v post-fotografické éře již nemohou být zárukou vizuální pravdy a dokonce je nelze brát ani za označující se stabilním významem a hodnotou“ ([6], 57).

Zkušenost s digitálními obrazy tak umožňuje reformulovat tradiční výklady mediální komunikace jako v zásadě nedialogického procesu bez možnosti okamžité zpětné vazby a zároveň poskytuje argumenty proti teorii informace vypracované Shannonem a Weaverem⁵ a v současné době reprezentované například Friedrichem Kittlerem. Hansen na základě analýz digitálně vytvořených děl dochází k přesvědčení o fundamentální korelaci mezi informací a významem, neboť u digitálně generovaných obrazů nic jako *informace*

³ Bergson používá označení „obraz“ nejen pro vizuální obrazy, jakými jsou např. umělecká díla, ale v mnohem širším smyslu, tj. vztahuje jej na veškeré předměty univerza, které se mohou stát předmětem vnímání: „obrazy rozumíme určitou formu existence... nacházející se na půli cesty mezi „věcí“ a „představou“ ([1], 7).

⁴ Na tuto proměnu povahy obrazu nastupující s digitalizací a s ní spojené změny ve vnímání upozorňuje ve svých textech i Paul Virilio. Pokud již obraz není vázán na určitou „materiální“ podporu, stává se podle něj nestálou, „mentální či instrumentální“ formou vizuální paměti. Možnost vnímat obraz jako určitý „objekt“ neumožňuje jeho „materialita“ a setrvávání v určité stabilní formě, ale formuje jej samotný čas jeho percepce: „problém objektivizace obrazu se tak nevynořuje ani tak ve vztahu k jakémukoliv papírovému či celuloidovému podkladu-povrchu, tedy ve vztahu k materiálnímu referenčnímu prostoru, jako spíše ve vztahu k času, k tomu expozičnímu času, který dává vidět, anebo který už vidět neumožňuje“ ([7], 90).

⁵ Shannon a Weaver pracují s technologickým modelem, u něhož jsou význam a kontext informace považovány za irelevantní. Předmětem jejich zkoumání není význam přenášených sdělení, ale optimalizace míry šumů a pravděpodobnost výběru informace.