

Obraz ako roz-hranie

Andrej DÉMUTH

Abstract

The paper will attempt to entertain the possibilities of understanding a picture as the interface of its author, era and the inner world of the perceiver, or, in other words, as the interface of the subjective and the objective, outer and the inner, the presented and the intended. It draws attention to understanding and the cognitive aspect of perception, as well as the role of emotions in perception.

Keywords: Picture, interface, understanding, emotions

Merriam-Websterov slovník definuje pojem picture (obraz) ako “dizajn alebo reprezentáciu vytvorenú rôznymi prostriedkami (ako je maľba, kresba alebo fotografia)”, alebo “2a: ako : popis tak živý alebo názorný, že naznačuje mentálny obraz alebo poskytuje presnú predstavu o niečom”; alebo “2 b: mentálny obraz”.¹ Obraz je teda zväčša chápaný ako reprezentácia niečoho iného. Je pritom jedno, či ide o reprezentáciu reálne existujúceho objektu alebo fiktívnej entity. Čo však znamená reprezentovať niečo?

Z pojmu samotného vyplýva, že ide o znovusprítomnenie niečoho. Sprítomniť vec môžem tým, že ju opätovne uvediem – vystavím možnému pozorovaniu, skúmaniu, zamýšľaniu sa. Pokiaľ sprítomňujem nejakú vec vecou (ňou) samotnou, sprítomnenie je veľmi hodnoverné, nakoľko vec sama sa veľmi asi nezmenila. To, čo sa mohlo podstatne zmeniť, sú okolnosti jej sprítomnenia – priestor, čas, súvislosti, naše poznanie a pod. Tieto zmeny môžu byť podstatné a môžu znemožňovať rekognosciu, ale výrazne menej, než zmena veci samotnej.

V bežnom živote podstatne častejšie zamieňame vec, ktorú chceme sprítomniť, za niečo, čo ju sprítomňuje. Nejde teda o sprítomnenie veci

vecou samotnou, ale o jej náhradu za niečo iné, čo ju má sprítomňovať – znázorňovať. Pri takomto sprítomnení narážame na problém, že to, čo je sprítomňované, môže, ale aj nemusí byť, celkom identické s tým, čo sprítomňuje. V logike hovoríme v takomto prípade o probléme identity. $A=A$ vtedy a len vtedy, ak je jedno aj druhé A natoľko identické, že nenájdeme nič (ani priestorové vymedzenie), čím by sa odlišovali. V takomto prípade ide o absolútnu identitu a pôvodná rovnica sa zmení len na A. Vec je identická sama so sebou, a preto ju nemožno reprezentovať niečím iným. V opačnom prípade ide len o relatívnu identitu, či skôr o analógiu. Znázorňujúce je podobné tomu, čo znázorňuje, a to buď jednotlivými elementami, celkovou štruktúrou alebo vyjadrením podobných vzťahov. To sa zväčša deje pri obrazoch. Tie vyjadrujú svoju predlohu – predmet, prostredníctvom niečoho iného, ale tak, aby vystihovali pôvodný objekt. Podľa klasickej kantovskej definície, analógia je podobnosť, ktorá vyjadruje identické vzťahy v neidentických situáciách². V prípade obrazu teda vieme, že to, čo znázorňuje, nie je objekt sám, ale skôr niečo, na čo obraz odkazuje. A to ako v prípade akéhokoľvek realizmu, v ktorom bol obraz vytvorený, ako aj v prípade abstraktného

¹ “Picture”. In: *Merriam-Webster.com Dictionary*. Dostupné online: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/picture> [cit: 30 Dec. 2021].

² KANT, I.: *Kritika čistého rozumu*. Prel. T. Münz. Bratislava 1979.

umenia, ktoré znázorňuje “len” umelcovu abstraktnú či konceptuálnu ideu.

Kľúčovým bodom, ktorý robí obraz obrazom, je teda jeho zastupovanie niečoho iného, a to zastupovanie, ktoré sa priamo či nepriamo opiera o nejakú formu analógie. Obraz, hoci sám je často nejako fyzickým objektom (telesom, materiálnym znázornením na hmotnej rovine... ba dokonca aj mentálna reprezentácia, ktorá je tvorená súborom neuronálnych výbojov a spojení) nie je tým, čo je reprezentované, ba dokonca nie je ani tým, čo skutočne vnímame. Je skôr len prostredníkom. Hoci sám niečo sprostredkúva, v skutočnosti je len mediálnym kanálom medzi re-representovanou realitou a tým, ako ju uchopí percipient vo svojom vnímaní. Obraz – súc existencia sama osebe – je saturovaný realitou pôvodcu, no na druhej strane je vždy sytený aj tým, čo z neho uchopuje a čo do neho vkladá jeho pozorovateľ. Historicky tento problém vyjadrovalo množstvo rozmanitých pomenovaní obrazu, dnes najvýstižnejším sa javí vyjadrenie, že obraz je skutočný interface.

Rozhranie – interface – definuje spomínaný Merriam-Websterov slovník ako “a) miesto, kde sa stretávajú nezávislé a často nesúvisiace systémy a pôsobia alebo komunikujú medzi sebou na rozhraní človek-stroj. b) prostriedky, ktorými sa dosiahne interakcia alebo komunikácia na rozhraní.”³ Rozhranie je teda miestom styku, miestom, kde sa dotýkajú dve entity, dva systémy, dva viacmenej usporiadané poriadky. No nielenže sa dotýkajú – oni medzi sebou komunikujú, respektíve, umožňujú istý tok informácií. Problémom je, že existenciu rozhrania nevnímame bezprostredne a celkom objektívne.

Prvou komplikáciou je, že v rozhraní narážame na isté hranice, limity a obmedzenia, ktoré nám nedovoľujú rozhranie priamo prekročiť. Jeho podstatou je totiž pojem medze či hranice. Pokúsme sa preto pozrieť na problém hranice z rôznych strán spomínaného obrazu ako rozhrania.

Tou prvou je hranica, na ktorú naráža umelec, keď produkuje svoj obraz.

Každý z nás je väzňom svojho tela a mysle a doby, umelca z toho nevynímajúc. Autor akéhokoľvek

diela je totiž limitovaný v prvom rade najmä svojou predstavivosťou, pamäťou a tvorivosťou. Bez nich nie je schopný intencie, ktorá zväčša stojí na počiatku umeleckého diela. Niet sa preto čo diviť, že pre platonikov sa jadro umenia nachádza v mimézis – v schopnosti napodobňovania toho, čo sme predtým už uzreli myslou a v mysli, a to či v podobe čo najvernejšej reprezentácie spomienky či idey, alebo vo forme tvorivého kombinovania niečoho nového, čo pozostáva z už predtým videneho. Platónsky pohľad navyše predpokladá, že to, na čo si možno spomenúť, pochádza buď z božskej spontánnej a bezprostrednej intuície – anamnézis, alebo častejšie zo spomínania, ktoré je sprostredkované niečím iným – niečím mimo nás, čo nám svojim vzhľadom ideu pripomína – na čo sa daná vec ponáša. Tak napríklad chápeme či sa učíme geometrii prostredníctvom fyzických obrazcov (napríklad trojuholníkov), ktoré nám (napriek svojej nedokonalosti) majú pripomenúť dokonalé objekty (trojuholníky), ktoré sa nachádzajú v euklidovskom geometrickom – a teda v podstate platónskom – priestore. Problémom takéhoto ponímania umenia a tvorivosti je to, že platónsky umelec si napriek všetkej svojej genialite len veľmi ťažko môže “spomenúť” na niečo, s čím sa predtým v mysli nestretol, respektíve na niečo, čo aspoň čiastočne nevidel a čo mu nič nepripomína. Takýto umelec je tak odkázaný na tvorivosť svojej doby a svojho okolia a jeho umelecká činnosť preto spočíva “len” v rekombinácii prvkov, ktoré doba ponúka. Niektoré rekombinácie pritom môžu byť nové a veľmi podnetné. Tie sa potom stávajú hodné napodobňovania, a to čo do motívu, alebo čo do postupov umeleckého vyjadrovania.

Rekombinácia ako tvorba môže byť pritom z pohľadu umelca veľmi hravá a tvorivá a často môže u neho vyvolávať pocit hrania sa s potencionalitami a možnosťami a pocit radosti a potešenia z objavovania nového a zaujímavého. Autor experimentuje a skúša, ako to vyzerá, ak použije iné pohľady, postupy a metódy, a to ho naplňuje radosťou. Americký psychológ s príznačným meno Joy Paul Guilford v polovici minulého storočia preto definoval tvorivosť ako schopnosť tvorby niečoho nového⁴ a roz-

³ “Interface”. In: *Merriam-Webster.com Dictionary*. Dostupné online: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/interface> [cit.: 30 Dec. 2021].

⁴ GUILFORD, J. P.: Creativity. In: *American Psychologist*, 5 (9), 1950, s. 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>

lišoval pri nej šesť rôznych dimenzií 1) senzibilitu: schopnosť odhaliť a nastoliť problémy; 2) fluenciu: schopnosť generovať veľké množstvo nápadov; 3) flexibilitu: schopnosť produkovať rôzne nápady; 4) originalitu: schopnosť reagovať na podnety mimo rámčeka; 5) elaboráciu: schopnosť vylepšiť objekt pridaním detailov; 6) schopnosť riešiť problémy (schopnosť analyzovať a syntetizovať). Za vskutku kľúčovú pritom považujeme najmä štvrtú schopnosť – originalitu – ktorá umožňuje prekonať zaužívané rámce a vidieť veci novým pohľadom, v nezvyčajných súvislostiach a perspektívach či neobvyklým spôsobom. Takýmto spôsobom umelec posúva možnosti tvorby aj u ostatných, nakoľko im ponúka nové spôsoby videnia.

Ďalším dôležitým aspektom limitujúcim umelcov možnosti zasahovania do spomínaného rozhrania sú dostupné technologické postupy. Sebelepší nápad musí byť adekvátne vyjadriteľný. Umelec čerpá z ponuky možných postupov a volí tie, ktoré sú pre neho najvhodnejšie. To sa týka tak vhodnosti vzhľadom na objekt, ktorý má byť vyjadrený, ako aj vzhľadom na schopnosti a zručnosti samotného umelca. Podobne ako pri námetoch i tu sa stretávame s preberaním, rekombináciou či vytváraním nových, vlastných postupov. Tak vznikajú umelecké smery, prúdy či školy, ktoré nechávajú nazrieť do dobového, technologického i ideového sveta umelca a jeho intelektuálneho okolia či klímy, v ktorej pôsobí.

Odhliadnuc od rôznych materiálnych, sociálnych, ekonomických a podobných aspektov, ktoré ovplyvňujú potreby a ochotu umelca tvoriť to či ono takým či onakým postupom, ďalším dôležitým momentom obrazu ako rozhrania je jeho vlastná materiálna a formálna podoba, nosič, ktorým je reprezentovaný. Je zrejmé, že niektoré rozhrania sú veľmi ľahko dostupné. Ich dostupnosť a konektivita je daná prirodzenou schopnosťou vnímania našich zmyslov a receptorov a nepredpokladá ďalšie zásadné okolnosti či podmienky možného interagovania. Egypťské pyramídy či Michelangelov Dávid sú relatívne trvácne, stoja na svojich miestach a percipientovi stačí dostať sa do ich blízkosti, aby mohol vnímať ich veľkosť, obrysy, farbu, textúru, vôňu a pod. Dokonca, pokiaľ oželieme možnosť nazerať na všetky ich vlastnosti v reálnom prostredí, môžeme sa uspokojiť s vnímaním ich obrazu (napríklad na fotografii či kresbe)

a nazerať ich v takejto podobe. Vnímanie obrazov je však trochu komplikovanejšie, a to nielen kvôli ich kratšej trvácnosti, ale aj kvôli tomu, že svojou povahou (reprezentácie 2D objektu ako 3D) je ich percepcia viac kultúrne podmienená. Ešte výraznejšie to možno vnímať v slovesnom umení, kde nielenže slovo – zvuk zanikajú v krátkom čase – ale často metaforickosť jazyka predpokladá širšie a hlbšie porozumenie celému systému kódovania a využívania odkazov. S príchodom nových technológií sa však problém rozhrania často otvára nielen čo do možnosti užívateľa (umelec často priamo komunikuje a reaguje na reakcie percipientov), ale najmä čo do rozmanitosti možných interakcií, a špecifickej pripravenosti na percepciu daného rozhrania (napr. herné konzoly, komunikačné siete a pod.).

Osobitým pólom obrazu ako rozhrania je samotný percipient. Ten sa totiž nikdy nedotýka priamo intencií autora. Tie sú mu často celkom skryté a nedostupné. Ba dokonca, v striktnom slova zmysle sa nedotýka ani obrazu ako takého, ale pracuje vždy len so svojou reprezentáciou reprezentácie. Podobne ako autor, ktorý je uväznený vo svojej myslí, tele a dobe, aj percipient je väzňom svojej telesnej schránky. No kým autor môže svoju telesnosť prekračovať fyzickou tvorbou a pretváraním niečoho hmotného mimo neho, percipient je nadobro uzatvorený v hraniciach vlastného tela a mysle, ktorou disponuje. Ak sa dívame na obrazy, to, čoho sa zrakom dotýkame, nie sú hmotné prvky namaľovaného obrazu, lež vždy len naše vnemy a ich obsahy. Podobne je to s fyzickým dotýkaním sa, to, čo cítime nie je objekt sám, lež len aktivita Ruffiniho a Vater-Paciniho teliesok, ktoré ohlasujú kvality telesa. Percipient teda vníma len svoje vlastné vnemy a neexistuje spôsob, ako vykročiť poza hranicu vlastnej telesnosti.

Vnímanie týchto pocitov-objektov však núti subjekt k pokusom o ich interpretáciu. Súčasťou tejto interpretácia nie je len otázka toho, čo daný objekt je a čo reprezentuje, ale aj to, či je napríklad reálny, alebo len výplodom mojej fantázie a predstavivosti, alebo toho, ako na mňa pôsobí – či sa mi páči a či nie.

V štúdiu *Vnímanie obrazu je výpočet*⁵ som sa snažil ukázať do akej miery je vnímanie procesom kal-

⁵ DÉMUTH, A.: Vnímanie obrazu je výpočet. In: *Algoritmy obrazov – obrazy algoritmov: k porabe výskumov v súčasnom umení*. Eds.: GERÁT, I. – ZERVAN, M. Bratislava 2019, s. 48–66.

kulácie najpravdepodobnejšieho objektu. Naznačil som, že proces vnímania je aktívnou činnosťou, ktorej súčasťou je aj interpretácia toho, čo asi vidíme. V tomto zmysle je vnímanie obrazu hrou autora s percipientom – hrou, ktorej vnímajúci subjekt rieši rébus a snaží sa pochopiť systém kódovania informácií uložených v danom obraze. Podstatnou súčasťou tejto hry je snaha o prienik kódovacích systémov, a teda o to, aby divák uzel to, čo videl autor, ktorí obraz vytváral. Samozrejme na to niekedy nie je vôbec potrebné, aby divák vedel, kto bol autor a čo tým zamýšľal. Väčšina obrazov takého intelektuálne zasvätenie nepredpokladá. Existujú však aj diela, ktoré takéto kultúrne zasvätenie očakávajú, respektíve diela, ktoré vnímame v inom svetle, ak vieme niečo o intenciách autora, o jeho postupoch, odkazoch a pozadí vzniku umeleckého diela.

Osobitou stránkou vnímania umeleckého diela je jeho kognitívna penetranosť. Viaceré umelecké diela vyvolávajú vyššie estetické hodnotenie vtedy, ak pri ich sledovaní objavíme nové možnosti ich vnímania a interpretácie. Ukazuje sa, že pri vnímaní umeleckého diela je podstatnou súčasťou jeho porozumenie a interpretácia.⁶ Umelecké diela, a to aj tie abstraktné, nás nabádajú k hľadaniu zmyslu a významu.⁷ Pokiaľ ho domnelo v nich nachádzame, dostavuje sa istý pocit uspokojenia, ktorý je pozitívnou súčasťou estetického skúsenosti.⁸ „Relatívne jednoduchým spôsobom získavania porozumenia je vytváranie kognitívnych informácií súvisiacich so sebou samým. Toto často používajú naivní vnímatelia, ktorí spájajú obsah umeleckého diela so

svojou situáciou a vlastnými emocionálnymi stavmi (Parsons, 1987). Napríklad, naivný vnímateľ môže byť spokojný s tým, že rozpoznal železničnú stanicu v Monetovej La Gare St Lazare, pretože „má rád vlaky, pretože mu pripomínajú cestu“.⁹ Komplikovanejším procesom je hľadanie objektívneho významu v diele, ktoré predpokladá zameranie sa na viaceré možné interpretácie z rôznym možných osobných perspektív, nielen z tej mojej. Pri takomto hľadaní významu sa zameriavame na všetky možné interpretácie a volíme tú, ktorá sa nám zdá byť najpravdepodobnejšia. Objavenie nových, predtým nepozorovaných či nevidaných momentov je tak neraz nielen esteticky, ale aj kognitívne obohacujúce. Dáva to vzhľad do iných možných perspektív a tým ponúka možnosti ďalšieho nového obohacujúceho vnímania.¹⁰ „Čím viac odborných znalostí vnímateľ nadobudne, tým diferencovanejšie a pravdepodobne aj hodnotnejšie estetické zážitky môže nadobudnúť“. Sebaodmeňujúci charakter umeleckého spracovania teda vysvetľuje aj to, prečo vnímatelia naďalej vyhľadávajú umenie“.¹¹ Pri každom novom pohľade na dielo možno objaviť nový detail, súvislosť, či rámec interpretácie. Preto sa k mnohým obrazom tak často vraciame. A je pritom jedno, či tento vzhľad získavame na základe plne reflektovaných kognitívnych operácií¹², alebo či je jeho základom skôr emocionalita a vcítenie.

Empatia a vcítenie (Einfühlung) bývajú často považované za „nevyhnutné pre estetické zážitky z vizuálneho umenia... Vo veľkej miere to tak bolo v prípade reprezentačného aj abstraktného umenia,

⁶ LEDER, H. – BELKE, B. – OEERST, A. – AUGUSTIN, D.: A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. In: *British journal of psychology*, 95(Pt 4), 2004, s. 489–508. Dostupné online: <https://doi.org/10.1348/0007126042369811>.

⁷ “Moderné umenie poskytuje také veľké množstvo variácií štýlov, ktoré vyžadujú od vnímateľa vynaložiť veľké úsilie na extrakciu významu, že estetický zážitok možno chápať ako proces riešenia problémov”, c.f. LEDER – BELKE – OEERST – AUGUSTIN 2004 (v pozn. 6), s. 500.

⁸ MAFFEI, L. – FIORENTINI, A.: *Arte e Cervello*. [Art and Brain]. Bologna 1995; ZEKI, S.: *Inner vision*. Oxford 1999; RAMACHANDRAN, V. S. – HIRSTEIN, W.: The science of art. In: *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6–7), 1999, s. 15–51.

⁹ C. f. LEDER et al. 2004 (v pozn. 6), s. 499.

¹⁰ Jesse Prinz a Joerg Fingerhut sa nazdávajú, že základom hodnoty umenia je schopnosť umeleckého diela vyvolávať emóciu úžasu. Vo svojej práci analyzujú údiv a zdôrazňujú jeho tri subemocionálne zložky: kognitívnu zmätenosť, perцепčnú angažovanosť a pocit úcty. FINGERHUT, J. – PRINZ, J. J.: “Wonder, appreciation, and the value of art. In: *Progress in brain research*, 237, 2018, s. 107–128. doi:10.1016/bs.pbr.2018.03.004

¹¹ C. f. LEDER et al. 2004 (v pozn. 6), s. 500.

¹² Temme (1992) ukázal, že množstvo informácií o umení ovplyvňuje estetické zážitky v múzeách (C. f. LEDER et al. 2004 (v pozn. 6), s. 500) v súlade s predikciami ich modelu uvádzajú, že “ocenenie možno zvýšiť explicitnými informáciami o umelcoch a ich kultúrnom pozadí”.

hoci silnejšie v prípade reprezentačnej kategórie”.¹³ Osobitú úlohu pritom zohrávajú informácie o autorovi. Podľa Parsonsa¹⁴ tretím štádiom nášho porozumenia umeleckému dielu môže byť pokus o vcítenie sa do pocitov, emócií a motívov autora. Porozumenie tomu, čo tým asi chcel autor povedať, je celkom prirodzenou rovinou nášho uvažovania o umeleckom diele, a to tak pri reprezentačnom ako aj pri abstraktnom umení.

Ukazuje sa pritom, že diela s istou mierou ambivalencie a neistoty v nás zanechávajú hlbší dojem estetického potešenia, než tie, ktoré vedú k jednoznačným interpretáciám.¹⁵ To je dôvod prečo sa k nim častejšie vraciame. Ponúkajú nám totiž niečo nové – obohacujúce. A možno práve to je jedna z hlavných úloh umenia.

Autor v umeleckom diele vyjadruje svoje pocity, intencie, posolstvá, no nemôže ich odovzdávať bezprostredným spôsobom. Mnohé z toho, čo vyjadruje, nie je často dobre vyjadriteľné, opísateľné, či všeobecne známe. Práve naopak. Jednou z funkcií

umenia je vyjadriť to, čo pociťujeme za potrebné práve takto zdieľať. Umelecké dielo je tak obrazom autorových pocitov, zámerov, oknom do jeho sveta. Oknom, ktoré síce umožní na niečo nazerať, no nie priamo nahliadať. Akékoľvek nazeranie totiž predpokladá aj aktivitu percipienta. Jej súčasťou je prehliadanie toho, čo považujeme za nepodstatné, ako aj interpretácia toho, čím daný objekt asi je, ako na nás pôsobí, čo chcel autor (dielo) povedať. Toto všetko zas naopak odzrkadľuje kus nášho vlastného subjektívneho sveta. V našom vnímaní obrazov sú prítomné naše poznatky, túžby, presvedčenia, pocity či emócie, naše vlastné intencie a zámery. Vnímanie obrazov je tak teda vlastne vždy aj oknom do nášho vlastného vnútorného sveta. Oknom, ktoré nám však umožňuje ten náš svet obohatiť o pohľady niekoho iného. Obraz je teda, parafrázujúc Petra Gärdenforsa¹⁶, rozhraním – miestom stretnutia dvoch svetov. Svetom vlastnej subjektivity, ktorá sa dotýka objektivizovaných pocitov a myšlienok niekoho iného.¹⁷

¹³ GERGER, G. et al.: Empathy, Einfühlung, and aesthetic experience: the effect of emotion contagion on appreciation of representational and abstract art using fEMG and SCR. In: *Cognitive processing*, 19(2) 2018, s. 147–165. doi:10.1007/s10339-017-0800-2

¹⁴ PARSONS, M. J.: *How we understand art: A cognitive developmental account of aesthetic experience*. Cambridge 1987.

¹⁵ Ako vyplýva z už skôr spomínanej štúdie Keitha Millisa, nejednoznačnosť objektu, respektíve námetu a jeho pomenovania vyvoláva intenzívnejšie estetické skúsenosti. “Metaforické názvy viedli k väčším estetickým zážitkom ako žiadne alebo opisné názvy (efekt prepracovania). Efekt vypracovania nastal bez ohľadu na to, či účastníci verili, že názvy sú pravdivé alebo

nepravdivé. Vyskytol sa aj u výtvarne skúsených účastníkov, ale len pri reprezentačných a nie abstraktných ilustráciách”. MILLIS, K.: Making meaning brings pleasure: The influence of titles on aesthetic experiences. In: *Emotion*, 1(3), 2001, s. 320–329. <https://doi.org/10.1037/1528-3542.1.3.320>

¹⁶ WARGLIEN, M. – GÄRDENFORS, P.: Semantics, conceptual spaces and the meeting of minds. In: *Synthese*, 190(12), 2013, s. 2165–2193. <https://doi.org/10.1007/s11229-011-9963-z>

¹⁷ Táto práca bola podporená Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe Zmluvy č. 19-0166 Analýza konceptuálnych a kvalitatívnych domén estetických a morálnych emócií a grantom Vega 1/0120/22 – Kognitívne aspekty sociálnych a morálnych emócií.

The Picture as an Inter-face

Résumé

Any image, particularly when it concerns a work of art, constitutes a form of play and movement at the interface. One pole of this interface is the artist and their endeavor to articulate personal feelings and intentions through available expressive means. The artist may strive for clarity in communication while also aiming to express their feelings independently of whether they are easily communicable. The other pole of the interface is the perceiver of the image. The perceiver attempts to reconstruct the artist's message, to understand the perceived image. In the act of perception, the perceiver disregards what they deem irrelevant and interprets what the given object is, how it affects us, and what the

author (or the work) intends to convey. All of this reflects a portion of our own subjective world. In the perception of images, the perceiver's knowledge, desires, beliefs, feelings, and emotions are present. Their perception thus serves as a window into their inner world. An image, therefore, acts as a window into both the artist's and the observer's world. It is an interface – a meeting point of two worlds. It is a world of authorial subjectivity, touching upon objectified feelings and thoughts, and a world of subjective understanding and feelings of the perceiver. Movement at the interface, as such, often lacks precise boundaries – it is more akin to the interplay of two worlds and their intersections.

prof. Mgr. Andrej Démuth, PhD.

Centrum kognitívnych štúdií,
Katedra teórie a filozofie práva
Právnická fakulta UK v Bratislave
Šafárikovo nám. č. 6, SK-810 00 Bratislava
e-mail: andrej.demuth@uniba.sk