

- **II. Úkol: zvolte libovolné mediální sdělení (nejlépe reklamní povahy) a pokuste se identifikovat v jeho rámci použité konstrukční principy vycházející ze základních percepčních zákonů tvarové (gestalt) psychologie.**
- **Termín odevzdání práce: do 29. 11.**  
**ODEVZDÁVÁRNA**

## KAPITOLA II. PERCEPCE V MASOVÉ KOMUNIKACI

Jednou z nejproblematictějších vlastností komunikačních modelů v první etapě výzkumu masových médií - tedy v etapě silných účinků, teorie injekční stříkačky, letící střely, (konceptí které tvrdí, že média mají přímé a silné účinky) je **neschopnost modelů silných účinků vyrovnat se záludnostmi percepčního mechanismu**. Tyto modely pracují s představou sdělení jako šípu zasahujícího jeden cíl.

**Opomíjejí ovšem právě vliv percepčního mechanismu jednotlivých příjemců, který zásadním způsobem ovlivňuje interpretaci sdělení.**

# PRO STUDIUM PÚSOBENÍ MASOVÝCH MEDIÁLNÍCH OBSAHÚ

**JSOU DÚLEŽITÉ NÁSLEDUJÍCÍ OTÁZKY:**

- **A/ Jaké mechanismy ovlivňují vnímání masových médií**
- **B/ Jak je vnímána jejich realita na základě existujícího vědění - držených postojů, schémat, stereotypů**
- **C/ Jak může konzumace masových médií ovlivnit vnitřní prostředí jedince tj. jak může ovlivnit míra konzumace médií postoje, stereotypy a schémata. Tento proces zapadá do kategorie „percepce sociální reality“**

Užívání pojmu PERCEPCE se liší podle vědeckého pole či užití metodologie:

- **A/vjem, percepční pole, percepční plynulost (kognitivní psychologie)**
- **B/ sociální percepce, selektivní percepce (sociální psychologie)**
- **C/ percipovaná realita, percepce sociální reality (komunikační vědy)**

**Percepce je komplexní proces, při kterém lidé (a)selektují, (b)organizují a (c)interpretují senzorickou stimulaci do smysluplného a koherentního obrazu světa.**

- V tomto procesu tedy nemůžeme hovořit o jednoznačné korespondenci mezi vnější realitou a jejím zpracováním individuem.
- Staré mechanistické koncepce naopak předpokládaly, že všichni vnímají jevy stejně resp., že v případě vnímání jednoho konkrétního objektu je tento vnímán totožně.

**Jde o posun od pozitivistického ke**

**A/ kognitivistickému a B/ konstruktivistickému  
přístupu**

**Toto pojetí výrazně podtrhuje aktivní roli příjemce, který v rámci percepčního procesu přináší cosi jako vlastní informace. Podobnost se sémiotickým přístupem je zřetelná v důrazu na aktivitu a individuálnost zpracování.**

**Samotní sémiotici se ovšem nezabývají vlastními podmínkami či příčinami za nichž k aktivní a de facto vždy individuální percepci dochází, a to z pohledu vlastního psychického aparátu či ustrojení člověka. Sémiotici zůstávají většinou pouze u popisu mechanismu jak jsou jednotlivě zpracovávány jednotlivé znaky z pohledu jejich významové výstavby.**

- **V procesu percepce dochází k instrumentaci řady bitů informací, které jsou v tomto smyslu defacto rekonstruovány. Když cosi pozorujeme zapojujeme i svou minulou zkušenost (na rozdíl od fungování fotoaparátu, kamery apod).**

**Tento vztah ke zkušenosti dobře dokládají případy lidí, kteří získali opětovně zrak. Jsou bombardováni množstvím stimulů, které neznají a které jsou schopni interpretovat jen za pomoci různých smyslových zkušeností, nejčastěji dotykové.**

**Význam zkušenosti dokládá skutečnost, že například vnímání dvou/třídimenzionální informace je pro od narození slepých jedinců nemožné. To platí například i pro lidi, kteří nikdy neviděli fotografii a musí se jí učit číst.**



## I. KAZUISTIKA (Gregory, 1986)

- *Případ pacienta, který byl slepý od dětství a získal zrak po transplantaci rohovky v 52 letech.*
- *jeho obraz postrádal koherenci - vše splyvá.*
- *dostává strach z chůze, kterou jako slepý běžně zvládal.*
- *model jeho vlastního bytu byl dotykový, svět byl dotykový. Najednou s novou vizuální zkušeností byl pro něho prostor extrémně konfúzní, nedokázal posuzovat velikost a perspektivu.*
- *jeho původní život, kdy neviděl byl dán linearitou a sekvenčností. Taková percepční mapa ovšem neposkytuje dostatečné informace o pohybu v simultánním prostoru a hloubce.*



- *zvyklý na sekvenční a materiální svět nebyl schopen vnímat dvoudimenzionální fotografie viděl jen barevné skvrny.*
- *pokládal rozmazané skvrny za tváře jen díky tomu, že znal hlas daných osob*
- *tato vizuální nezralost jej vedla k tomu, že nevnímal klasické optické iluze například týkající záměny figury a pozadí (Neckarova kostka apod.)*
- *bez zralé vizuální zkušenosti skutečně viděl to, co mohl na poprvé pocítit. Například některé věci, které považoval na základě hmatové zkušenosti za hezké a měl je rád byly najednou vizuálně odporné.*
- *Nebyl schopen deficit ve vizuálním učení vykompenzovat či odstranit. Výsledkem byla skutečnost, že se sociálně s tímto novým světem nevyrovnal. Postupně u něho narůstá depresivita. Umírá po dvou letech od tranplantace.*

**Případ popisuje situaci člověka, který je plně schopný vnímat svět skrze zvuk a dotyk, ale jeho mysl pro celost byl na nulové úrovni. Nerozvinutý vizuální kortex tak vedl k tomu, že mohl vidět, ale ne vnímat-percipovat ve vizuálním módu.**

**Jde o důkaz významu vizuálního učení a paměti při vizuální percepci.**

**To, co naše oči registrují není obrazem reality. Spíše se dá říci, že náš mozek/ky kombinují informace zprostředkované očima s dalšími smysly a syntetizuje je s naší minulou zkušeností. Takový obraz nám pak pomáhá s orientací v sociálním světě.**

**Percepce - je proces přijímání a zpracování informací prostřednictvím smyslů. Není to ovšem pouze pasivní mechanický proces (jako kamera nebo magnetofon) přijímání informací, ale spíše dynamický proces zpracování informací a v jistém smyslu produkování těchto sdělení.**

- TOTO NEJEDNODUŠŠÍ VYMEZENÍ ZDÚRAŽŇUJE **KATEGORIZAČNÍ FUNKCI** PERCEPČNÍHO MECHANISMU, KTERÁ ALE SLOUŽÍ FUNKCI OBECNĚJŠÍ – ADAPTAČNÍ, (percepční ostrážitost)

# AD/ 1 PERCEPCE, POHYB A MEDIÁLNÍ OBSAHY

- Pohyb je pro naši percepci zásadní a je registrován bezprostředně a automaticky percepčním systémem.
- Vizuální systém byl vyvinut s tím cílem, aby nás varoval před nebezpečím. **ADAPTOVAL** na (změněné) prostředí. Proto reagujeme na pohyb jako na signál, který je potenciálně pozitivní nebo negativní změnou.
- Událost je pak to, co se „děje“. Změny ve vizuálním poli vyžadují naši pozornost kvůli pohybu. Díky pohybu jsme lépe schopni porozumět struktuře objektu. **Pohyb odhaluje třídimenziální formu a odděluje figuru od pozadí.**
- Proto zvířata při ohrožení tzv. zmrznou, což je de facto kamufláž pro přežití. Jak se pohnou odhalují své charakteristiky - tvar, velikost, směřování.

■ Když sledujeme film nejsou tzv. **receptory krátkých záblesků** schopny rozlišit mezi **zdánlivým a reálným pohybem**.

1/ V prvním případě jde o dojem pohybu ze dvou skutečně existujících stimulů.

2/ V druhém o identifikaci reálného pohybu, tak jak se normálně odehrává v přírodě.

Obrázky v rychlém sledu na plátně ústí do iluze kontinuálního pohybu.

■ Dochází k tomu, že zdánlivý pohyb a rychlé sekvence jsou čteny jako další stimuly s podobnými časovými a prostorovými charakteristikami. Pohyby na filmovém plátně identifikujeme podobně jako pohyby reálné.

■ Dnes je rychlost pohybu jednotlivých políček standardizovaná. U prvních filmů kolísala mezi **16 až 24 obrázky** za sekundu. Při nižší rychlosti bylo vidět jejich běh, míhání.



# PROČ SLEDUJEME I TY OBSAHY, KTERÉ NÁS „NEBAVÍ“?

- Pohyb hraje významnou roli zvyšování pozornosti při konzumaci zábavních nebo reklamních obsahů
- **Ač považujeme daný film za plytký, stále jej pozorujeme. Televizi sledujeme částečně i proto, že se obrázky pohybují. Akční film je v tomto smyslu dobrou ilustrací.**
- Hodnocení umělecké úrovně pořadu je tak vlastně až sekundární zkušeností. Dialogy i akce jsou často příliš rychlé na to, aby byly analyzovány.
- **Těsně nastříhané události, akce působí na naši percepci a vyvolávají dojem kauzálního vztahu místo vědomí pouhé chronologie.**

■ Jde o jedno z vysvětlení, proč akční filmy navzdory absenci pevněji a logicky vystavěné zápletky jsou vnímány jako příběhy.

■ Právě pohyb obrázků, „framů“ je zdrojem speciálních efektů.

■ Například filmování miniaturních modelů zvýšenou rychlostí a jejich následná projekce ve standardní rychlosti vyvolává dojem jejich „reálné“ očekávatelné velikosti.



## II.1. TEORIE PERCEPCE: GESTALTISTICKÉ KOŘENY, HOLISTICKÁ PERCEPČNÍ ŠKOLA

- J. J. Gibson rozlišuje:
- A/ mezi obrazem na sítnici - „vizuální pole“  
a
- B/ mentální aktivitou, která vytváří náš „vizuální svět“.
  
- Ad A/ „Vizuální pole“ světla na sítnici, zatímco je výsledkem dopadu
- Ad B/ „Vizuální svět“ je interpretací vzorců světla jako reality.
  
- Vizuální svět je interpretací reality ne realitou samotnou. Jde o obraz formovaný v mozku prostřednictvím integrace multisenzorických informací a kulturní zkušenosti. Proto jde spíše o mentální mapu, ne o teritorium v jeho úplnosti.

Jde defacto o distinkci mezi percepcí a realitou, o propast, kterou nelze nikdy uzavřít. To, co označujeme jako realitu je výsledkem procesu, který počíná světelnou refrakcí a končí komplexní dynamikou psyché.

- Právě proto, že věci vnímáme konzistentně věříme tomu, co vidíme.
- Nakonec tudíž vidíme více, než realitu. Vidíme to co očekáváme (např. některá výtvarná díla - Magrit)
- V případě televize vnímáme chybně okolo třiceti procent obsahu, který ztotožňujeme s teritoriem, ne s mapou.

- Analogie mezi **okem a fotoaparátem** je **nesprávná**, jelikož sítnicový obraz je toliko nejelementárnějším stádiem v komplexním procesu „vidění“. Oko je pouze **biologickým nástrojem pro shromažďování informací** dostupným z vnějšího prostředí. Obraz, který nám oči zprostředkovávají nepracuje na rozdíl od fotoaparátu na základě **mechanismu zachycování obrazů**, ale jde o komplexní proces zachycující existenci změny, formy a rysů, ve kterém jsou selektivně připravována data pro interpretaci v mozku.

**Současná vizuální teorie předpokládá, že vizuální paměť u vidících jedinců existuje jako sada reprezentativních tvarů, které obsahují invariantní, stálé, neměnné vlastnosti objektů v jejich různých užitích či situacích.**

**Tyto neměnné vzorce u slepých od narození chybí.**

**Tím jak vizuální zkušenost narůstá stávají se tyto vzorce schémata podle, kterých rozlišuje základní tvary a umožňují mezi nimi rozlišovat (viz díle percepční témata (Doris Graber)**

- **Obraz na sítnici je konfrontován se zkušenostním schématem drženým v tzv. dlouhodobé paměti. Paměťová reprezentace tak výrazně ovlivňuje povahu percipovaného objektu.**
- **Stínové divadlo pracující se základními charakteristikami např. zvířat je typickým příkladem existence takových schémat.**



800 111 055  
www.kb.cz

MasterCard  
Banka roku  
2007

MasterCard  
FIRMA ROKU  
2007  
BANKA ROKU

Pomůžeme  
vám  
expandovat

Trade Finance

- financování obchodu  
a exportu

Poradenství  
ZDARMA



SOCIÉTÉ GÉNÉRALE GROUP

■ Zdá se ovšem, že paměť nedrží tvary jednoznačně ve stejné podobě. Paměť je v permanentní proměně, a to pod vlivem nové zkušenosti. Jde o otevřený systém vzájemného ovlivňování vizuální paměťové zkušenosti a nové vizuální zkušenosti (např. traumatické zkušenosti jsou ukládány do odlišných částí mozku.

■ Když si lidé vědomě vzpomenou na traumatický zážitek dochází k překrvení amygdaly a dochází k aktivizaci vizuálního kortexu. Výsledkem mohou být intenzivní vizuální **flashbacky** - vzpomínkové záblesky.

■ Potvrzuje se tak de facto psychoanalytická teorie vytěsnění.



- James Gibson (*The Ecological Approach to Visual Perception*, 1979)
- zdůrazňuje, že obraz, který vidíme není dán hlavním stimulem, světlem, respektive jeho obsahem, ale jde primárně o **diference mezi jednotlivými světelnými skvrnami. Vidíme na prvním místě rozdíly mezi nimi mezi těmito skvrnami, ale ne je samotné.**
- Gibson se přitom opírá o Gestalt teorii a **zdůrazňuje, že percepce má holistickou-celostní povahu.**

## GESTALT PSYCHOLOGIE

- Práce teoretiků tzv. gestalt (tvarové) psychologie se zaměřila na **dynamickou percepční organizaci vnější zkušenosti do smysluplných celků**. Zakladatelé **Max Wertheimer (1880-1943)**, **Wolfgang Köhler (1887-1967)** a **Kurt Koffka (1886-1941)** považují za **klíčový organizující percepční princip jednotu smyslů**, která vzniká velmi časně. Jsou defacto první, kteří upozornili na roli principu **jednoty-celosti** v rámci procesu vnímání. Zajímají je **mechanismy kombinace částí do více méně smysluplných celků**.
- Vycházejí přitom z předpokladu, že celek je více než pouhý součet částí.

## IZOMORFICKÁ TEORIE PERCEPCE

- Max Wertheimer došel na základě percepčních experimentů k tomu, že klíčový je v percepci vztah tedy cosi odlišného, než co je obsaženo v jednotlivých oddělených vjemech. Nejde tedy o jednotlivá podráždění.
- Podle tohoto pojetí se zdá že principy percepcce leží mezi jevy, elementy a ne v nich samotných.

- Například při transpozici melodie jsou užitě noty jiné, ale melodie je stále rozpoznatelná.
- Melodie je tak funkcí vztahu mezi jednotlivými částmi notace.
- Podobně uvažují dnešní neurofyziologové, když předpokládají, že neexistuje centrální dirigent, ale spíše forma demokratické symfonie mezi jednotlivými částmi mozku.

## „FIGURA a POZADÍ ('figure' a 'ground').

- Celá teorie vychází z předpokladu existence univerzálních charakteristik lidské percepce.
- Abychom byli schopni identifikovat vizuální obraz musíme **oddělit**
- **a/ dominantní tvar** ('figuru' s jejími hraničními konturami) **od**
- **b/ „pozadí- ground“** toho co aktuálně odsouváme **do pozadí.**

**Tento princip ilustruje ambivalentní zobrazení  
dánského psychologa Edgara Rubina.**

*Rozhodující je to, co v daném případě akcentujeme –  
bílá váza/ černé siluety. Pokud akcentujeme siluety jde  
o figuru a zbytek odsouváme do pozadí.*



Percepce či obraz organizován prostřednictvím dvou mechanismů: a/ koheze a b/ izolace.

- Linie umístěné blízko sebe či podobné barvy či tvary tendují k formování jednotek jako ohraničených celků, jež jsou izolovány od ustupujícího pozadí.
- Gestalt psychologové vytvořili několik univerzálních principů, někdy se hovoří o zákonech percepční organizace. Za hlavní můžeme považovat následující (terminologie se někdy částečně proměňuje):

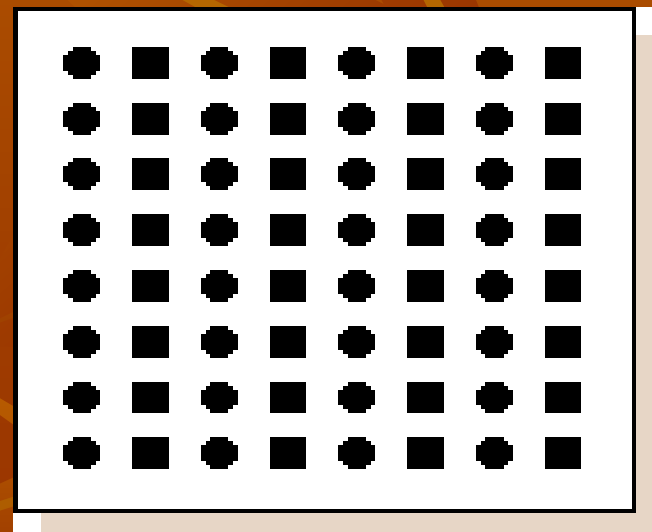
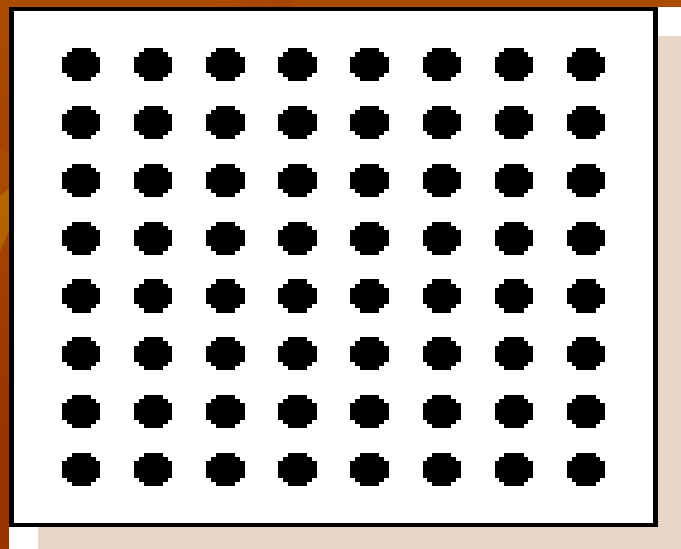


# Zákony percepční organizace podle gestalt teorie

- 1/ princip jednoduchosti, podobnosti (similarity)
- 2/ princip blízkosti (proximity )
- 3/ princip dobrého/hladkého průběhu (good continuation)
- 4/ princip uzavření (closure)
- 5/ princip preference menšího tvaru (smallness)
- 6/ princip ohraničení (surroundedness )
- 7/ princip symetrie (symmetry )

## 1/ / princip jednoduchosti, podobnosti

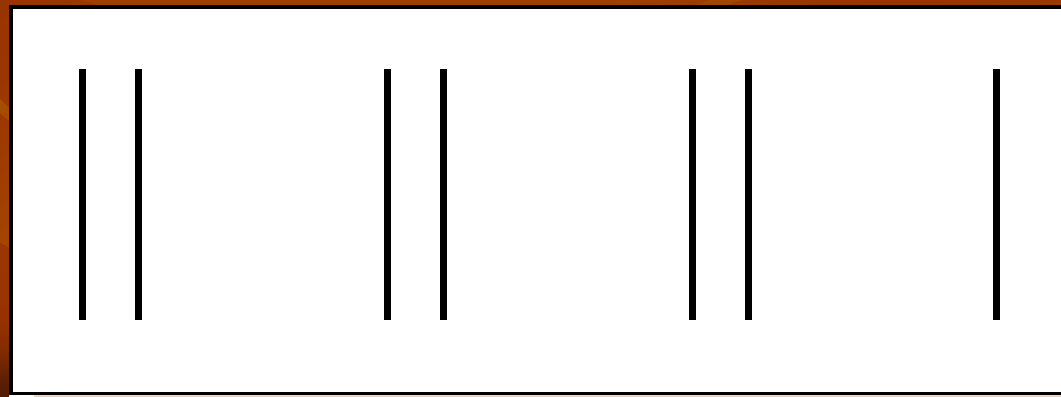
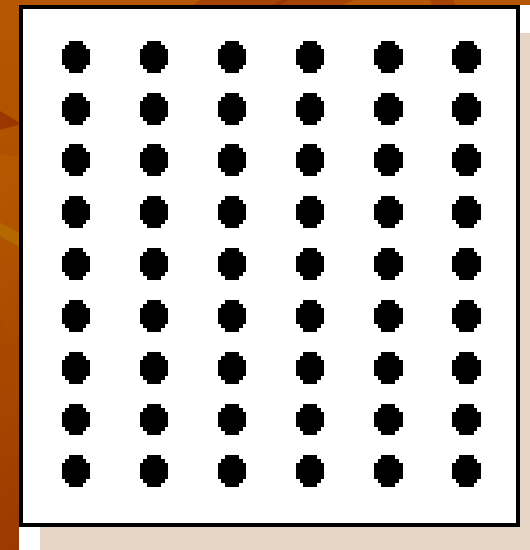
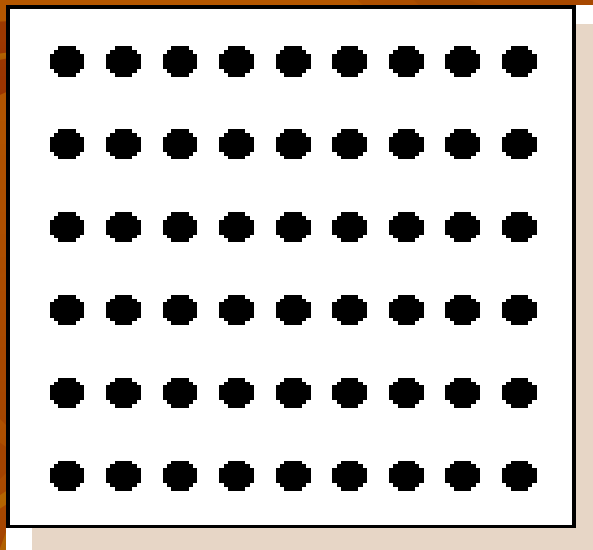
*Struktura vyobrazených předmětů (tečky a čtverečky) uspořádané vertikálně a horizontálně tzn. že princip blízkosti není adekvátní. Vidíme ale střídání sloupců z koleček a čtverečků. Je tomu tak proto, že máme tendenci asociovat podobné rysy. V případě nerozlišených objektů vidíme řádky i sloupce.*



## 2/ Princip blízkosti

V percepčním procesu se sousední body nemusí dotýkat, aby byly logicky spojovány jako části většího významového, smysluplného vzorce.

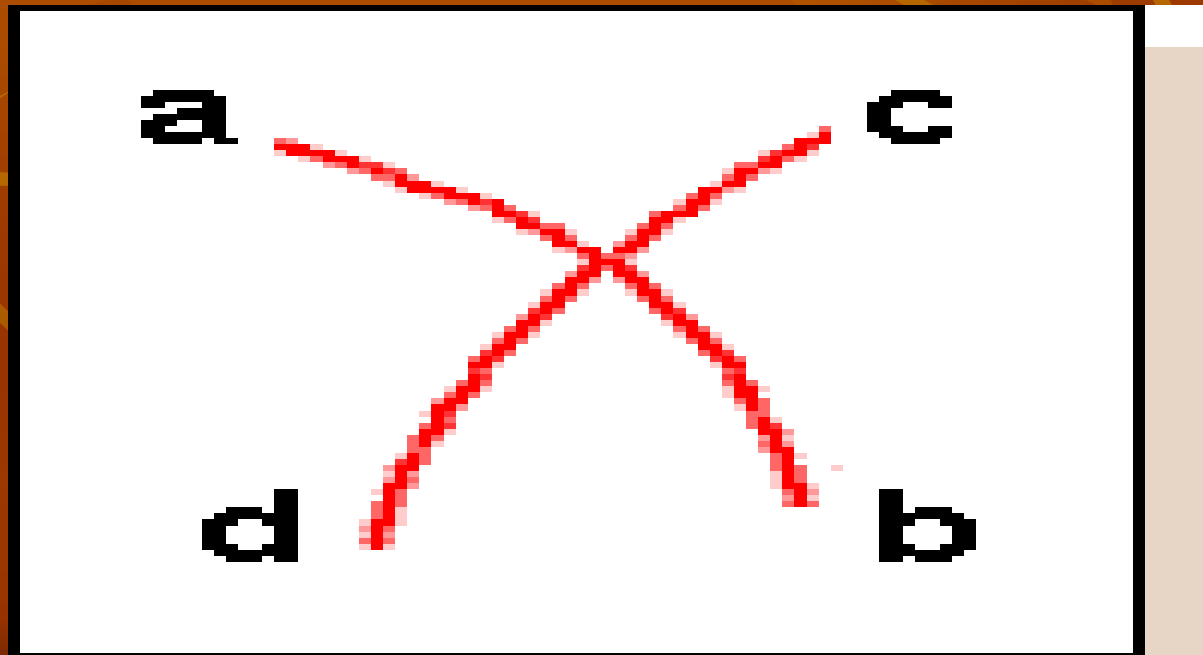
*Jeden čtverec složený z teček v sérii sloupců. Charakteristiky, které jsou k sobě fyzicky blíže jsou snadněji asociovány.*



### 3/ Princip dobrého/hladkého průběhu

Zákon hladkého průběhu vnímání předpokládá kompletování již dříve vytvořených linií, ať už formálních nebo zkušenostních. Pokud vnímáme jakýkoliv ambivalentní stimul - vnímáme jej jako odraz toho co očekáváme.

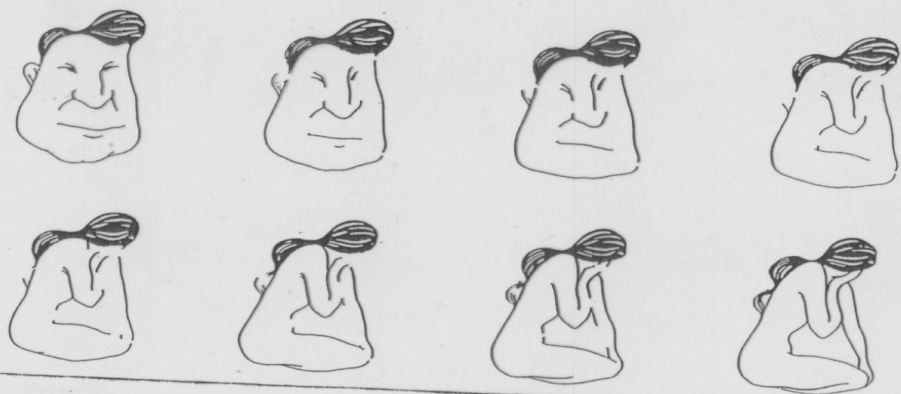
Tento princip říká, že kontury vycházející z plynulého průběhu preferujeme před změnou směru. Vidíme zde linie a-b a c-d, ale ne a-d, c-b, a-c a d-b.



**Postupná modifikace tváře muže do postavy ženy**  
Poslední kresba nahoře a první dole je ukázkou ambivalence.

To co platí pro ilustraci platí obecně i pro percepci.

Nevnímáme to co je, ale to co chceme vidět.



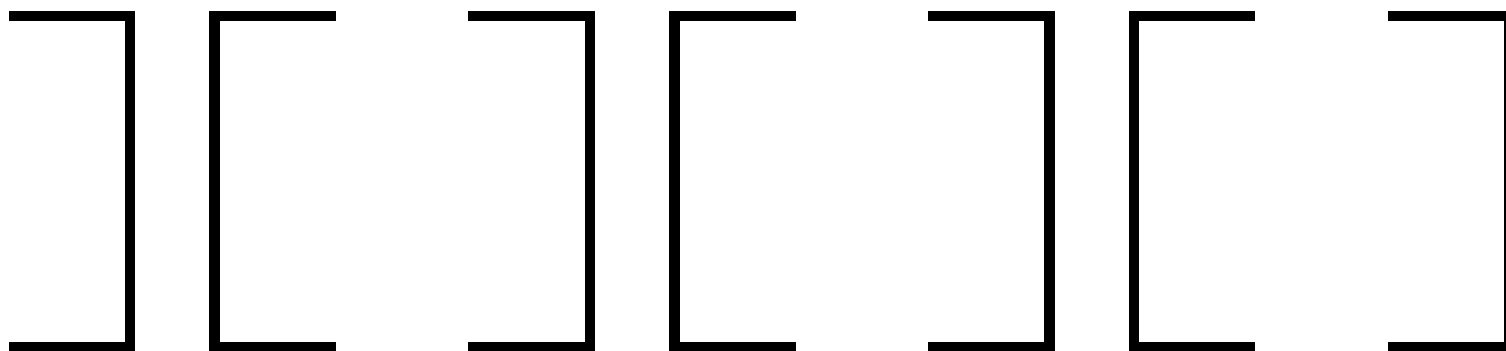
**Pokud je to tak, že percepční vzorce vytvářejí základy pro abstraktní myšlení a argumentování, pak je možné vidět v tomto základním principu nejen kořeny hladkého průběhu percepce, ale též stereotypizování.**

**Gestalt ovšem zdůrazňuje spíše existenci vnitřních percepčních principů, než že by mluvil o učení**

- **Podobně je tomu když se díváme na oblohu, mraky nebo hvězdy tendujeme k využití vzorců, které byly vytvořeny dříve, jelikož poskytují stabilitu a vytvářejí význam.**

## 4/ Princip uzavření

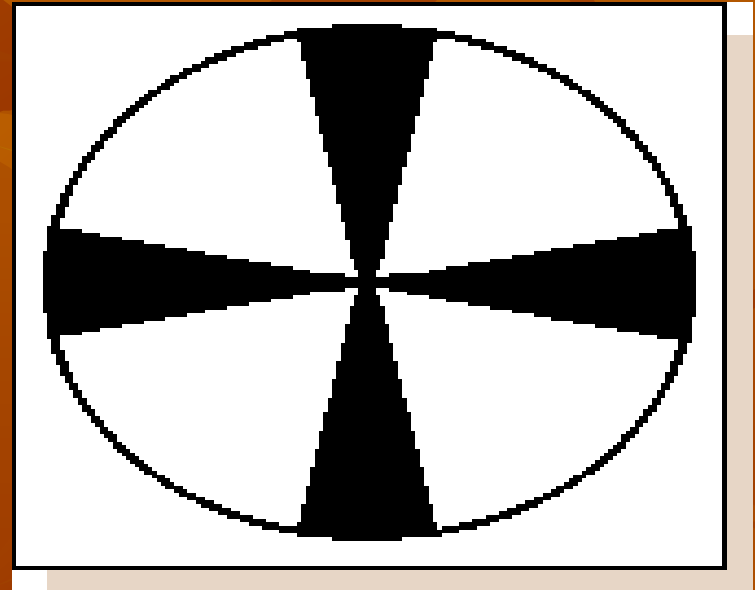
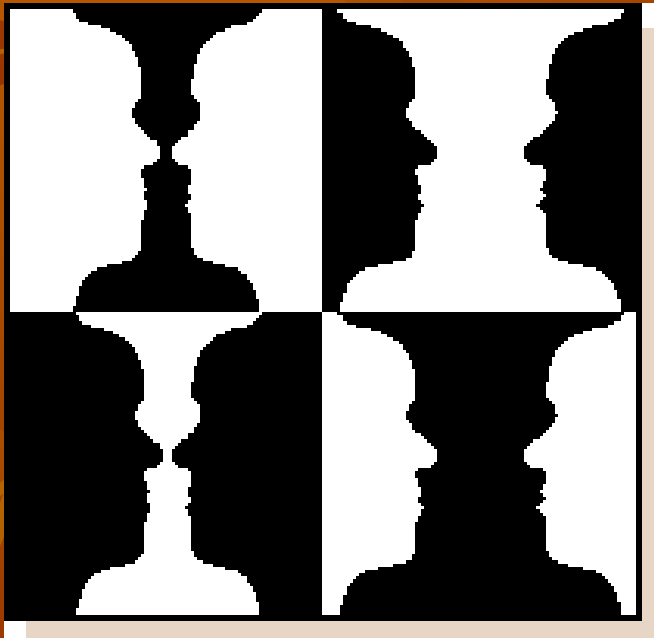
Preferujeme uzavřené tvary před otevřenými. Vidíme tři přerušené obdélníky. Princip uzavření přebíjí princip blízkosti.





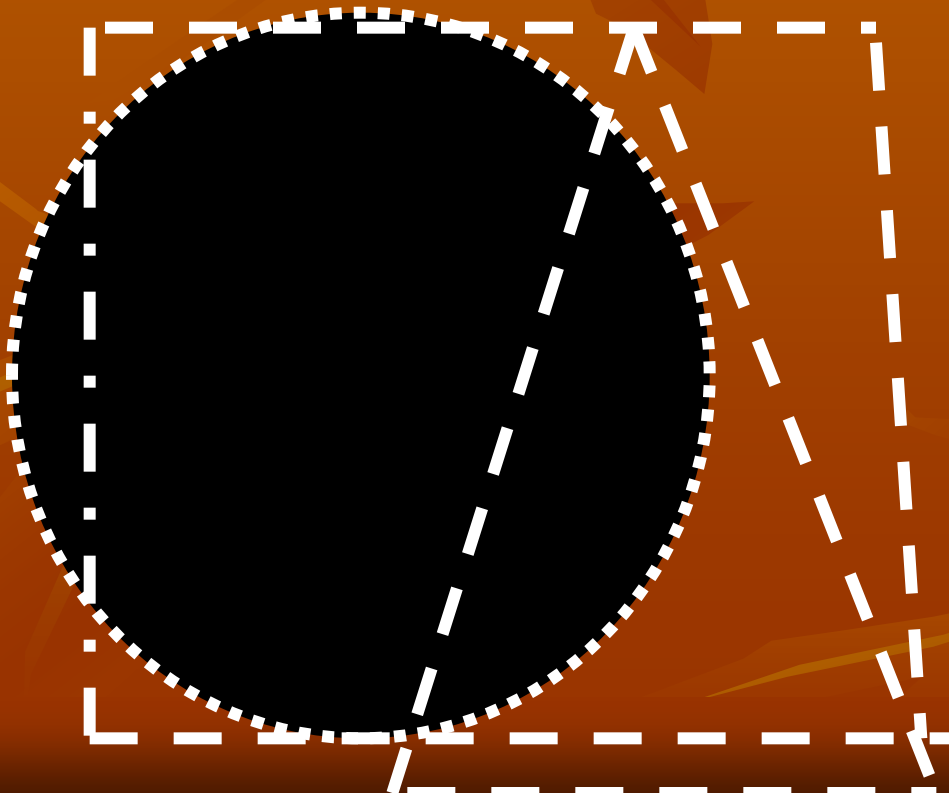
## 5/ Princip preference menšího tvaru

Menší oblasti máme tendenci vidět jako figury proti většímu pozadí. (*Vidíme kříž spíše než bílé pozadí*).



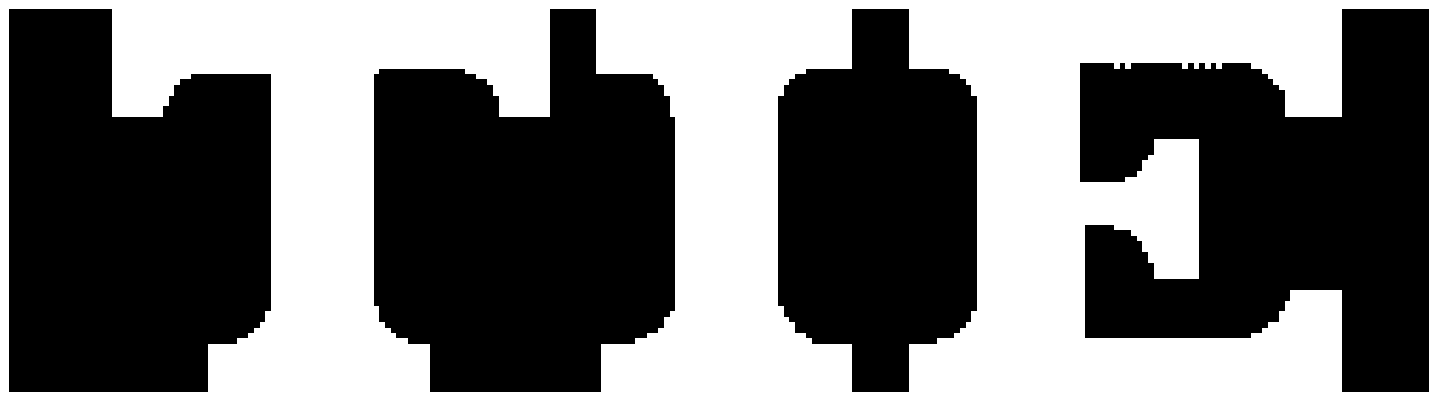
## 6/ Princip symetrie

Otevřené, nedokončené figury např. série teček jsou vnímány jako jeden trojúhelník, kruh nebo čtverec, když dosadíme chybějící linie či tečky. Jde o nevědomý proces, ve kterém oko a mozek vytváří nejlepší nejsymetričtější formy. Uvedený princip znali už před gestaltisty pointilisté a impresionisté, kteří užívali vzorce světla na plátně (Cézan, Manet, Monet, Renoir)



## 7/ Princip ohraničení

Oblasti, které vidíme obklopené dalšími máme tendenci vnímat jako figury (davají dané znaky nějaký význam, lze je přečíst?)



# PRAGNANTZ PRINCIP

Všechny uvedené principy percepční organizace slouží nadřazenému principu *pragnanz*, který říká, že

**DÁVÁME PŘEDNOST NEJJEDNODUŠŠÍM  
A NEJSTABILNĚJŠÍCH *INTERPRETACÍM*.**

Gestaltisté byli první, kdo upozornili na nevědomé a automatické procesy, které organizují podráždění podle zkušenosti.

Procesy komprese a redukce vizuální informace formují percepční elementy do jejich nejjednodušší a nejefektivnější podoby.

# PERCEPČNÍ ZKRESLENÍ

- Vzhledem k tomu, že věříme tomu, co vidíme, máme tak rádi optické iluze. Typickou ilustrací percepční iluze, které podléháme je existence slepé skvrny tj. místo, kde se již nervové receptory nedotýkají sítnice.
- V této oblasti již nedisponuje sítnicovými receptory a proto neexistuje cesta jak předávat vizuální informace. Uvedená oblast musí být vyplněna percepčně. Této absence, jakési díry ve vidění si nejsme vědomi. Přesto vidíme celistvé obrazy. Tento model doplňování se odehrává obecně v celém procesu percepce.

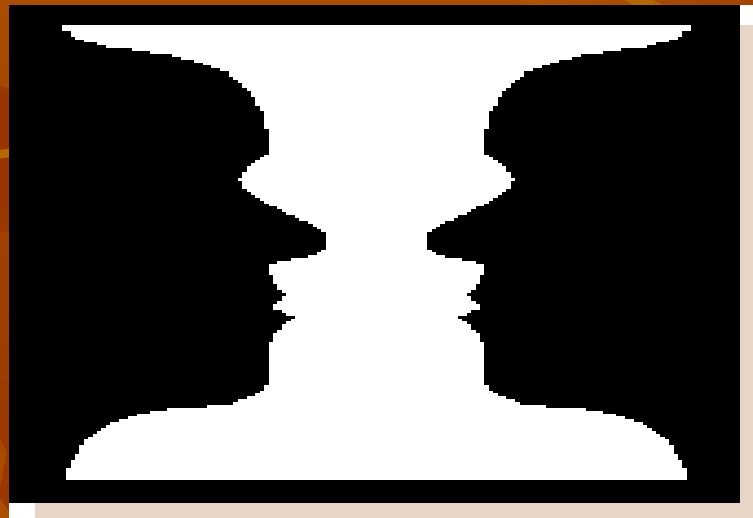
## První data, které mozek vnímá:

- 1/ jsou hraniční kontury. To umožňuje odlišovat jeden objekt od druhého a de facto nám tak pomáhá nenarážet do věcí okolo.
- 2/ Následuje naplňování či **doplňování tohoto prázdného prostoru**, a to i chybějících detailů, a to za užití tzv. zprůměrnování přijímaných senzorních dat, například barev.
- Toto percepční doplňování je paralelní s kognitivním zpracováním např. v rovině stereotypů. Obrazy formované vědomě i nevědomě vytvářejí percepční hranice a v jejich rámci pak více méně automaticky dosazujeme a zprůměrnujeme obsah vymezený těmito hranicemi. To co doplňujeme tak defacto reálně neexistuje. Pokud nechceme podlehnout tomuto stereotypnímu a automatickému myšlení musíme jej podrobovat neustálým kritickým zkoumáním.



- Pro abstraktní myšlení a percepci hraje klíčovou roli schopnost skládat jednotlivé části do celku. Při vnímání věcí v našem okolí činíme extrémně komplexní výkon derivování významů z odlišných a oddělených elementů. Formování unifikovaného celku - tj. obrazu věcí odráží holistickou logiku, jež má své základy v evoluci percepce.
- Tato holistická schopnost organizovat věci do celků nám pomáhá např. oddělit telefonní přístroj od stolu, na kterém stojí. Někdy se to nepovede a ambivalence významů vede ke spojení jevů, které spolu nesouvisí. Příkladem je otázka řešení ambivalentních významů, které mohou být interpretovány různými způsoby.

Uvedený mechanismus ilustruje Rubinova iluze „dvě tváře z profilu“, které se alternativně transformují do vázy, a to v závislosti na tom co vidíme jako figuru a co jako pozadí. Váza nebo tvář. Jde o ilustraci vztahu figury a pozadí, které se alternativně prosazují jako figury. Když jsou síly izolování a soudržnosti v rovnováze vzniká ambivalence. Váza/ tvář model je ambivalentní protože variuje mezi dvěma interpretacemi, které nelze jednoznačně priorizovat.



**MÁ MATKA A MÁ TCHYNĚ.** Poprvé publikována 1915.  
Jde o alternativní portrét mladé ženy, která se proměňuje ve  
starou. Nos staré ženy je současně spodní čelistí mladé ženy.  
Ať už vidíme jako první mladou nebo starou ženu svou roli  
zde hraje skutečnost očekávání.



1/ Mullerova-Lyerova iluze OBR.

2/ Ďáblový proměnlivý vidle

3/ Neckerova kostka

