

Koľko umenia znesie mozog?

Steven Pinker

Nielen chlebom je človek živý, ale ani vedomosťami, bezpečím, deťmi či sexom. Ľudia po celom svete trávajú toľko času, koľko len môžu, aktivitami, ktoré sa v boji o prežitie a rozmnožovanie zdajú byť nezmyselnými. Ľudia všetkých kultúr rozprávajú príbehy a recitujú básne. Žartujú, smejú sa a navzájom sa doberajú. Spievajú a tancujú. Zdobia si veci.

A akoby to ešte nebolo dostatočne záhadné, čím frivolnejšia a nezmyselnejšia je daná činnosť z biologického hľadiska, tým viac ju ľudia velebia. Umenie, literatúru a hudbu považujú nielen za príjemné, ale až za vznesené. Sú to najlepšie diela mysle, sú tým, pre čo hodno žiť. Prečo sa venujeme biologicky triviálnym a márnym činnostiam a prežívame ich ako niečo ohromujúce? Mnohým vzdelaným ľuďom sa táto otázka môže zdať filištínska, ba až nemorálna. Je však nevyhnutná pre každého, kto sa zaujíma o vrodennú výbavu druhu *Homo sapiens*. Príslušníci nášho druhu robia šialenstvá, aby

mohli žiť pre svoje umenie alebo, v Indii napríklad predávajú vlastnú krv, aby si mohli kúpiť lístky do kina. Prečo je to tak? Ako môžeme chápať psychológiu umenia v rámci moderného chápania mozgu ako biologického orgánu formovaného evolučnými silami?

Každá univerzita má fakultu umení, ktorá väčšinou škole dominuje čo do počtu aj viditeľnosti na verejnosti. Ale desaťtisíce vzdelancov a milióny strán, ktoré zapísali, takmer ničím neprispeli k objasneniu otázky, prečo sa ľudia vôbec venujú umeniu. Funkcia umenia je až vzdorovito nejasná a myslím si, že to má niekoľko dôvodov.

Jedným z nich je, že umenie nevplýva len na psychológiu estetiky, ale aj na psychológiu statusu. Práve neuzitočnosť umenia, ktorá ho robí tak nepochopiteľným pre evolučného biológa, ho robí až príliš ľahko pochopiteľným pre ekonóma či sociálneho psychológa. Čo môže byť lepším dôkazom bohatstva, než mňať ho na zbytočné a zvláštne

veci, ktoré nás nezasýtia ani neochránia pred dažďom, a ešte k tomu vyžadujú vzácne materiály, roky praxe, znalosť nezrozumiteľných textov či dôverné známosti s elitou?

Klasické analýzy vkusu a módy Thorsteina Veblena a Quentina Bella (podľa ktorých elita nápadne predvádza svoju spotrebu, voľnočasové aktivity a excesy; masy sa ju snažia napodobňovať, čím elitu nútia hľadať nové a nenapodobiteľné ukážky svojej nadradenosti) pekne vysvetľujú inak nepochopiteľné zvláštnosti umenia. Veľké štýly jedného storočia sa stávajú lacnými v nasledujúcom, čo vidíme na slovách, ktoré sú zároveň názvami epoch aj urážkami (gotika, manierizmus, barok či rokoko). Neochvejnými mecenášmi umenia bola vždy aristokracia a tí, ktorí k nej chceli patriť. Väčšinu ľudí by prešla chuť na hudobný album, keby sa dozvedeli, že sa predáva pri pokladni v supermarketoch alebo v teleshoppingu. Dokonca aj diela relatívne prestížnych umelcov, napríklad Augusta Renoira alebo Clauda Moneta, čelia posmechu, ak sú vystavené na populárnych masových výstavách. Účelom moderných a postmoderných umeleckých diel nie je potešiť, ale potvrdiť či napadnúť teórie cechu kritikov a analytikov, zapôsobiť na buržoáziu, alebo zmiasť nevzdelaných vidiečanov.

Banálny fakt, že psychológia umenia je čiastočne psychológiou statusu, opakovane zdôrazňovali nielen cynici a barbari, ale aj erudovaní spoločenski komentátori, napríklad Quentin Bell a Tom Wolfe. Avšak na modernej univerzite sa o ňom mlčí, ba dokonca sa o ňom musí mlčať. Akademici a intelektuáli milujú kultúru. Medzi dnešnou elitou je úplne prijateľné smiať sa z toho, že sme len s odrenými ušami prešli predmety *Fyzika pre básnikov* či *Skaly pre atlétov* a odvtedy vedu veselo ignorujeme,

hoci vedecké poznanie je pre rozumné rozhodnutia o našom zdraví aj o politike zjavne dôležité. Ale povedať, že nikdy ste nepočuli o Jamesovi Joyceovi, alebo že raz ste skúsili počúvať Mozarta, no Andrew Lloyd Weber sa vám páči viac, je rovnako šokujúce ako smrkať do rukáva či zarábať na detskej práci. Spôsob, akým v ľudskej mysli splýva umenie, status a osobné kvality, je rozšírením Bellovho princípu „odevnej morálky“: ľudia vidia dôstojnosť v známkach vznešene zbytočnej existencie oslobodenej od akýchkoľvek materiálnych nutností.

Tieto fakty nespomínam, aby som očierňoval umenie, ale aby som vyjasnil jednu dôležitú záhadu v našom chápaní seba samých. Ak chceme porozumieť psychológii umenia, musíme sa na tieto fenomény pozeráť nezaujatým okom mimozemského biológa snažiaceho sa pochopiť ľudské plemeno, a nie ako príslušník druhu, ktorému záleží na obraze umenia. Samozrejme, že v rozjímaní nad umeleckými dielami nachádzame rozkoš a osvietenie, a nejde tu len o pýchu zo zdieľania vkusu krásnych ľudí. Ak chceme pochopiť to, čo zostane z psychológie umenia, keď odstránime psychológiu statusu, musíme sa zbaviť obáv z toho, že si nás niekto pomýli s človekom, ktorý má radšej Andrew Lloyda Webera než Mozarta. Musíme začať s ľudovými piesňami, brakovou literatúrou a malbami na hodvábe namiesto Mahlera, Eliota a Kandinského. Toto však neznamená kompenzovať náš pokles zaobalením nízkeho subjektu do vysokej „teórie“ (ako to robí napr. semiotická analýza komiksu *Peanuts*, psychoanalytický výklad Jamesa Bonda či dekonštrukcia časopisu *Vogue*). Znamená to položiť si jednoduchú otázku: Čo v mysli umožňuje ľuďom tešiť sa z tvarov, farieb, zvukov, príbehov a mýtov?

Túto otázku možno zodpovedať, na rozdiel od otázok o umení ako takom. Teórie umenia v sebe nesú semená svojho zániku. V dobe, keď si hudbu, obrazy a romány môže kupovať hocikto, si umelci zarábajú na živobytie hľadáním nových spôsobov, ako sa vyhnúť rutine, ako prekvapíť aj presýtené chute, ako odlíšiť znalcov od diletantov a vysmievať sa zo súčasných názorov na to, čo vlastne umenie je (toto je zdrojom neúspechu doterajších pokusov definovať umenie). Diskusia, ktorá nespozná túto dynamiku, je odsúdená na sterilitu. Nebude môcť vysvetliť, prečo hudba lahodí uchu, pretože definícia hudby bude musieť obsiahnuť aj atonálny džez, chromatické kompozície a iné

intelektuálne cvičenia. Nikdy nepochopí oplzlý smiech a družné špásovanie, také dôležité pre mnohých ľudí, pretože humor bude definovať ako ostrovtip Oscara Wilda. Vysoké umenia a avantgarda sú stvorené pre sofistikovaných jedincov; sú výsledkom dlhých rokov ponorenia sa do daného žánru a znalosti jeho konvencií a klíšé. Závisia od neustáleho prekonávania ostatných, obskúrnych narážok a ukážok virtuozity. Akokoľvek sú fascinujúce a hodné našej podpory, majú tendenciu psychológiu estetiky zahmlievať, nie vyjasňovať ju.

Ďalším dôvodom, prečo je psychológia umenia taká nejasná, je fakt, že umenie nie je adaptívne v biologickom zmysle slova. Verím, že mnohé sa môžeme naučiť zo skúmania adaptívneho dizajnu dôležitých častí mysle, ale to neznamená, že všetko, čo

myslel robí, je biologicky adaptívne. Myslel je neurálny počítač, ktorý bol prirodzeným výberom vybavený na premýšľanie o rastlinách, zvieratách, veciach a ľuďoch. Je hnaná cieľmi, ktoré v prostredí našej evolučnej minulosti slúžili na zvýšenie biologickej prispôsobivosti, napríklad jedlo, sex, bezpečnosť, rodičovstvo, priateľstvo, status či poznanie. Táto výbava však môže byť použitá na projekty pochybnej biologickej hodnoty.

Niektoré časti mysle zaznamenávajú zvýšenie prispôsobivosti a odmenia nás zaň pocitom rozkoše. Iné časti mysle používajú na dosiahnutie našich cieľov znalosť kauzality. Keď tieto časti skombinujeme, získame myseľ, ktorá sa bude zaoberať bio-

logicky nezmyselným problémom: zistiť, ako sa dostať k obvodom rozkoše v našom mozgu a získať potešenie bez toho, aby sme sa obťažovali zvyšovaním prispôsobivosti v drsnom svete naokolo. Keď potkan dostane prístup ku gombíku, ktorý vysiela elektrické impulzy do elektricky implantovanej v jeho

mediálnom prednomozgovom zväzku, zúrive stláča gombík, až kým neodpadne od vyčerpania, ignorujúc príležitosti na jedlo, pitie a párenie. Ľudia si zatiaľ nemôžu nechať implantovať elektródy do mozgových centier rozkoše, ale zato našli iné spôsoby, ako ich stimulovať. Jasným príkladom sú drogy, ktoré sú chemickou skratkou do centier rozkoše.

Ďalšia cesta do obvodov rozkoše vedie cez zmysly, ktoré stimulujú tieto obvody v prostrediach, ktoré by v minulosti viedli k zvýšeniu prispôbivos-



MOC

UMENIA

ti. Prostredie zvyšujúce prispôsobivosť nám to pochopiteľne neoznami priamo; vydáva však vzorce zvukov, obrazov, pachov, chutí a pocitov, na vnímanie ktorých sú zmysly uspôsobené. Ak by náš intelekt dokázal identifikovať vzorce, ktoré nám prinášajú

rozkoš, očistiť ich a koncentrovať, mozog by sa mohol stimulovať sám, bez drog či elektród. Mohol by si dávať intenzívne umelé dávky obrazov, zvukov a pachov bežne vydávaných zdravým prostredím. Jahodovú tortu si nevychutnávame preto, že sme si



Michelangelo Caravaggio / Vladimír Kordoš: Chlapec s košíkom ovocia

na ňu vyvinuli apetít. Máme vyvinuté ob-
vody, ktoré nám dávajú pocit rozkoše zo
sladkej chuti zrelého ovocia, krémovej chu-
ti tukov a olejov z orechov a mäsa, a chladu
čerstvej vody. Tvarohový koláč nám dáva
zmyslový „nárez“, ktorý sa nepodobá na nič
prírodné existujúce, pretože je zmesou
veľkých dávok príjemných stimulov, ktoré
sme spojili práve za účelom stláčania našich
„gombíkov rozkoše“. Pornografia je druhou
technológiou rozkoše. Umenie, aspoň do is-
tej miery, môže byť tretou.

Vizuálne umenia sú príkladom technoló-
gie vytvorenej na to, aby sme obišli bariéry
chrániace naše gombíky rozkoše a stláčali
rôzne kombinácie týchto gombíkov. Zrak
rieši neriešiteľný problém - ako získať opis
sveta z jeho odrazu na sietnici - rôznymi
predpokladmi o usporiadaní sveta. Optické
ilúzie, medzi ktoré patria aj maľby, fotogra-
fie, filmy a televízia, prefikane narúšajú tie-
to predpoklady tak, že nám ukazujú vzory
svetla, kde náš vizuálny systém vidí scény,
ktoré však v skutočnosti neexistujú. Tu je
kľúč k chápaniu umenia. Gombíky rozkoše
sú obsahom týchto ilúzií. Bežné fotogra-
fie a maľby (tie, ktoré má väčšina ľudí za-
vesené v obývačke; nie však nevyhnutne
aj tie, ktoré môžeme vidieť v múzeách) zo-
brazujú rastliny, zvieratá, krajinky a ľudí.
Mnohí biológovia veria, že geometria krásy
je viditeľným signálom adaptívne cenných
objektov: bezpečné, bohaté, ľahko skúma-
teľné prostredia, plodné a zdravé známosti,
partneri a potomstvo.

Literatúra a dráma môžu byť zmesou
adaptívneho a neadaptívneho. John Dry-
den definoval divadelnú hru ako „sprav-
odlivý a živý obraz ľudskej prirodzenos-
ti, zobrazujúci jej vášne a nálady a zmeny
osudu, ktorým podlieha; vytvorený pre
potešenie a poučenie ľudstva“. Je

užitočné rozlišovať potešenie, možno pro-
dukt neosožnej technológie na stláčanie na-
šich gombíkov rozkoše, od poučenia, ktoré
je možno výsledkom kognitívnej adaptácie.

Technológia fikcie nám dodáva simulá-
ciu života, do ktorej môže publikum vstú-
piť z pohodlia svojej jaskyne, pohovky či
sedadla v kine. Slová môžu vzbudzovať men-
tálne obrazy a tie môžu aktivovať časti moz-
gu, ktoré vnímajú svet, keď sme s ním v sku-
točnom kontakte. Iné technológie narúšajú
predpoklady našich zmyslových apará-
tov a následne ich klamú ilúziami, ktoré
častočne reprodukovujú zrakový a sluchový
zážitok zo skutočných udalostí. Sem patria
kostýmy, make-up, kulisy, zvukové efekty,
kinematografia a animácia. V blízkej budú-
cnosti k tomuto zoznamu možno pribudne
virtuálna realita a vo vzdialenejšej budú-
cnosti aj pocitové filmy z Huxleyho románu
Prekrásny nový svet. Keď tieto ilúzie fungu-
jú, otázka „Prečo si ľudia užívajú fikciu?“ nie
je ničím záhadná. Stáva sa identickou s otá-
zkou „Prečo si ľudia užívajú život?“ Keď sme
pohrúžení do knihy alebo filmu, vidíme prí-
rodu, ktorá vyráža dych, priateľíme sa s dôle-
žitými ľuďmi, zaľúbime sa do očarujúcich
mužov a žien, chránime svojich milovaných,
dosahujeme nemožné ciele a porážame pod-
lých nepriateľov. Za sedem dolárov a päťde-
siat centov to nie je zlá kúpa!

Dokonca aj sledovanie slabostí bežných
virtuálnych ľudí, žijúcich svoje bežné živo-
ty, môže stláčať gombík rozkoše - ten s ná-
pisom „klebety“. Klebetenie je obľúbenou
zábavkou všetkých ľudských spoločností,
pretože poznanie je moc. Vedieť, kto potre-
buje pomoc a kto ju môže poskytnúť, kto je
dôveryhodný a kto je klamár, kto je dostup-
ný (alebo čoskoro bude) a kto je pod ochra-
nou žiarlivého partnera alebo rodiny - to
všetko nám dáva jasné strategick-

ké výhody v hre života. Toto platí obzvlášť vtedy, keď daná informácia ešte nie je široko známa a my ako prví môžeme využiť príležitosti – spoločenský ekvivalent priemyselnej špionáže. V malých skupinách, v ktorých sa naše mysle vyvinuli, poznal každý každého, a všetky klebety boli teda užitočné. Keď dnes sledujeme súkromie fiktívnych postáv, vzrušuje nás to rovnako.

Samozrejme, literatúra nás nielen teší, ale aj pouča. Fiktívne príbehy môžu fungovať trochu ako experimenty: autor postaví fiktívnu postavu do hypotetickej situácie v inak reálnom svete, a umožní čitateľovi skúmať dôsledky činov postáv. Keď je fiktívny svet vystavaný, postava má svoj cieľ a my ju sledujeme, ako sa k nemu dostáva skrz mnohé prekážky. Sledujeme, čo sa jej príhodí, a robíme si mentálne poznámky o výsledkoch rôznych stratégií a taktík, ktoré používa na dosiahnutie svojich cieľov.

Aké sú tieto ciele? Darwinista by povedal, že v konečnom dôsledku majú živé organizmy len dva ciele: prežiť a rozmnožovať sa. A tie isté ciele sa snažia dosiahnuť fiktívni ľudia. Väčšina z tridsiatich šiestich zápletiiek v kategórii *Tridsaťšesť dramatických situácií*, ktorý zostavil Georges Polti, je definovaná láskou, sexom alebo ohrozením bezpečnosti protagonistu či jeho blízkych (napríklad „Pomýlená žiarlivosť“, „Pomsta za príbuzného na príbuznom“, alebo „Odhalenie zneuctenia milovanej osoby“). Rozdiel medzi fikciou pre deti a fikciou pre dospelých býva bežne zhrnutý dvomi slovami: sex a násilie. Americká filmová kritička Pauline Kael prevzala názov jednej svojej knihy z talianskeho filmového plagátu, o ktorom sa vyjadřovala, že obsahuje „najstručnejšie možné zhrnutie príťažlivosti filmov“: *Kiss Kiss Bang Bang*.

Sex a násilie nie sú len doménou brakov literatúry a podradných tele-

víznych programov. Spisovatelia Richard Lederer a Michael Gilleland vymysleli nasledovné bulvárne titulky:

DOKTOROVA ŽENA A MIESTNY KAZATEL ODHALENÍ PO SPLODENÍ NEMANŽELSKEJ DCÉRY

DVAJA MLADISTVÍ SPÁCHALI SPOLOČNÚ SAMOVRAŽDU; RODINY PRISLÚBILI UKONČIŤ VENDETU

ŠTUDENT SA PRIZNAL K VRAŽDE SEKEROU MIESTNEJ ÚŽERNÍCKY A JEJ POMOCNÍCKY ŠIALENÁ ŽENA DLHO VÄZNENÁ V PODKROVÍ ZAPÁLILA DOM A ZABILA SA SKOKOM Z OKNA

PRINC UZNANÝ NEVINNÝM Z VRAŽDY MATKY, KTORÚ SPÁCHAL AKO POMSTU ZA VRAŽDU SVOJHO OTCA

Zdajú sa vám povedomé? Sú to totiž zápletky *Šarlátového písma*, *Rómea a Júlie*, *Zločinu a trestu*, *Jany Eyrovej* a *Eumeníd*. Intrigy súperiacich ľudí sa môžu vyvinúť nespočetnými spôsobmi a nikto z nás si nedokáže uvedomiť všetky ich možné dôsledky. Fiktívne príbehy nás zásobujú zložitými problémami, ktorým raz môžeme sami čeliť, a výsledkami stratégií, ktoré by sme mohli použiť pri ich riešení.

Samozrejme, umenie je omnoho viac než len stláčanie našich gombíkov rozkoše a predvádzanie možných udalostí. S pomocou umenia môžeme vidieť svet novými očami, pocítiť harmóniu s vesmírom a prežiť nádheru. Ale ak naozaj chceme pochopiť túto zvláštnu a fascinujúcu vlastnosť ľudského mozgu, nemôžeme len velebiť jeho najlepšie príklady. Musíme sa pozeráť na typické príklady a na zmes motívov, ktorá k nim ľudí priťahuje.

Tento článok je prevzatý z Pinkerovej knihy Ako pracuje myseľ (Penguin paperback, 1999).

z anglického originálu preložil Jozef Majerník