

Ostenze a modelování

Podle Ivo Osolsobě

1. Úvod

- **Co je ostenze?**
 - „Dávání k dispozici poznávací aktivitě, vnímání a poznání.“
 - Sdělování pomocí originálu.

2. Definice ostenze

- Ostenze je způsob sdělování, kde:
 - Informace není přenášena zprávou.
 - Sdělovaná skutečnost sama o sobě slouží jako nositel informace.
- „Skutečnost je tu sama sobě prostředníkem, je natolik ‚výmluvná‘, že vypovídá o sobě samé.“
- **Příklady:**
 - Ukázání na objekt místo jeho popisu.
 - Předvedení činnosti místo vysvětlení slovně.

3. Základní principy ostenze (1/2)

Přítomnost a přímé sdílení

- Informace je předávána přímo.
- Nepoužívá se prostředník jako zpráva nebo symbol.
- Ostenze se týká pouze toho, co je aktuálně přítomné.
- Omezeno na „ted“ a „zde“.

Realismus

- Zaměřeno na skutečné a vnímatelné.
- „Co má být prezentováno, musí být praesent, musí být přítomno.“

4. Základní principy ostenze (2/2)

Sdělování bez zprávy

- Skutečnost je svým vlastním prostředníkem.
- „Skutečnost vypovídá o sobě samé.“

Nezáměrnost

- Lidé neustále sdělují sami sebe.
- „Člověk mezi lidmi neustále sděluje, ať chce či nechce.“

Omezená gramatika

- Jen přítomný čas, přítomný prostor („ted' a zde“).
- Primitivní struktura sdělení.

5. Ostenze vs. jiné formy sdělování

Znaky

- Znaky reprezentují něco jiného.
- Ostenze ukazuje věc samotnou.
- „Při ostenzi... sdělení nepředáváme gestem, ale ukazovanou věcí samou.“

Modely

- Modely nahrazují originál.
- Ostenze originál přímo prezentuje.

Divadlo

- Divadlo obsahuje prvky ostenze.
- Hra a převtělování tvoří hlavní základ divadla.

6. Typy ostenze (1/2)

Záměrná ostenze

- Aktivní, vědomé ukazování.
- Například gesta, demonstrace, výstavy.

Bezděčná ostenze

- Pasivní, nevědomé sdělování.
- Příklad: Neverbální chování nebo přítomnost člověka.

7. Typy ostenze (2/2)

OstENZE sebe sama

- Limitní forma: sdělování vlastní přítomnosti a jednání.
- „Osobnost jako zpráva“ nebo „existence jako zpráva“.
- Příklad: Způsob oblékání nebo řeč těla.

OstENZE uměleckého díla

- Umělecká díla jako předmět ostenze.
- Například výtvarné umění, hudba, divadlo.

8. Důsledky ostenze

Narušení monopolu znaku

- Bezznaková komunikace jako alternativa ke znakům.

Nový pohled na sdělování

- Ostenze nabízí nový epistemologický rámec.

Ostenze jako složka každého sdělování

- I jazykový projev je ostenzí.
- „Každé neostenzivní sdělování má svou ostenzivní složku.“

9. Praktické příklady a aplikace (1/2)

Ostenze v každodenním životě

- Ukazování předmětů.
- Gestikulace při konverzaci.

Ostenze v mezilidských vztazích

- Neverbální komunikace.
- Role nezáměrné ostenze ve společenském chování.

10. Praktické příklady a aplikace (2/2)

Ostenze v umění

- Význam prezentace ve výstavnictví a performativním umění.
- Příklad: Muzejní expozice, sochařství.

Ostenze v technologii

- Design a vizuální komunikace.
- Příklad: Uživatelská rozhraní.

Model a modelovací sémiotika

Modelovací sémiotika je specifický přístup v rámci sémiotiky, který klade důraz na modely jako klíčový prvek lidského poznání a sdělování. Místo tradičního zaměření na znaky, jak je tomu v obecné sémiotice, se modelovací sémiotika soustředí na zkoumání toho, jak lidé a systémy vytvářejí, používají a interpretují modely, a jak tyto modely ovlivňují naše vnímání reality. Modelovací sémiotika se tak zajímá o to, jak modely fungují jako nástroje poznání a sdělování, a to v kontextu umění, vědy i každodenního života.

Základní principy modelovací sémiotiky

1. Model jako náhrada originálu: Modelovací sémiotika vychází z předpokladu, že modely slouží jako náhrady originálů v situacích, kdy přímá interakce s originálem není možná nebo je obtížná. Modely umožňují zprostředkované poznání a sdílení informací o nepřítomných, abstraktních nebo komplexních objektech či jevech.
2. Důraz na funkci, nikoli na původ: Modelovací sémiotika se primárně zajímá o to, jak modely fungují v procesu semiózy, tedy v procesu vytváření a interpretace významů, nikoli o jejich původ nebo historický kontext. Tento přístup se liší od tradičních sémiotických přístupů, které se často zabývají původem a historickým vývojem znaků.
3. Modely jako nástroje poznání a jednání: Modely nejsou jen pasivními reprezentacemi reality, ale aktivními nástroji, které nám umožňují poznávat svět, plánovat akce a ovlivňovat realitu. Modelování je tedy chápáno jako praktická metoda, která se uplatňuje nejen ve vědě, ale i v každodenním životě.

4. Rozlišování mezi modely a vzorky: Modelovací sémiotika klade důraz na rozlišování mezi modely, které reprezentují originály, a vzorky, které jsou částmi originálu. Toto rozlišení je klíčové pro pochopení různých způsobů sdělování a poznávání.
5. Stupnice podobnosti modelů: Modely se liší mírou podobnosti s originálem, a to od modelů s vysokou mírou podobnosti (například token:token modely) až po modely s minimální podobností (například existenční modely). Tato stupnice podobnosti je důležitá pro pochopení toho, jak různé typy modelů fungují v procesu semiózy.
6. Modelování jako univerzální metoda: Modelování není pouze doménou vědy nebo umění, ale je to univerzální metoda, kterou používají všichni lidé i další živočichové. Hra zvířecích mláďat je například chápána jako jeden z prvních dramatických modelů.

7. Sémantická a pragmatická přiměřenost: Modelovací sémiotika rozlišuje mezi sémantickou přiměřeností (věrností modelu originálu) a pragmatickou přiměřeností (vhodností modelu pro daný účel a uživatele). Správný model je tedy ten, který je sémanticky dostatečně podobný originálu a zároveň pragmaticky použitelný pro daný účel.
8. Důraz na heterogenitu a komplexitu: Modelovací sémiotika zdůrazňuje, že svět je komplexní a heterogenní systém, který nelze popsat pomocí jednoho jediného média. Místo toho se zaměřuje na zkoumání různých sémiotických prostředků, jako jsou znaky, signály, ikony a ukazování.

Modely

- Model je definován pragmaticky, tedy na základě svého užití a funkce v procesu poznání.
- Nejde o pouhou podobnost s originálem, ale o systém, který funguje jako náhradní zdroj informací o originálu.
- Model je kognitivní náhrada, která umožňuje interakci uživatele s něčím, co není přímo dostupné. Důležitou roli hraje i pragmatický vztah reprezentování něčeho pro někoho a sémantická podmínka izomorfie.
- Model je metafora, kdežto vzorek je synekdocha a stopa metonymie.

Různé aspekty definice modelu

1. Pragmatická definice:

- Model je systém (věc, předmět, skutečnost), který v procesu poznání nahrazuje originál.
- Je to náhradní zdroj poznatků.
- Je definován fungováním v procesu poznání.
- Model je užíván pro specifický účel, který ho odlišuje od pouhých náhražek.
- Model se definuje vztahem reprezentování něčeho pro někoho.
- Pragmatická přiměřenost modelu zahrnuje jeho dostupnost, přenositelnost, snadnou zhotovitelnost a nízké náklady.

2. Sémantická definice:

- Model má sémantickou podmínku izomorfie (podobnosti - viz další slajd) s originálem.
- Podobnost je shoda vlastností, která se pohybuje mezi shodou všech vlastností (totožností) a absolutní neshodou.
- Podobnost může být výrazná nebo zanedbatelná, přičemž i "nepodobné" systémy mají alespoň některé shodné vlastnosti.
- Exaktní syntax a sémantika modelování potvrzují, že "podobnost není problém", ale problémem je definovat přesnou podobnost vyhovující danému účelu a izomorfii v rovině existence.

Izomorfní systém a model (1/3)

Co je izomorfní systém?

- **Definice:** Systém, který má stejnou strukturu jako jiný systém.
- **Klíčové vlastnosti:**
 - Zachování relací mezi prvky.
 - Jednoznačné a reverzibilní zobrazení.
- **Příklad:**
 - Šachovnice a její digitální reprezentace na počítači.

Rozdíly mezi izomorfním systémem a modelem (2/3)

Izomorfní systém

- Zachovává relace 1:1.
- Popsání identické struktury.
- Vysoká přesnost, komplexita stejná jako originál.

Model

- Zjednodušená reprezentace.
- Abstrakce nebo redukce originálu.
- Slouží pro analýzu nebo predikci.

Izomorfní systém a model (3/3)

Vlastnost	Izomorfní systém	Model
Relace mezi prvky	Zachovává relace 1:1	Zjednodušení relací
Cíle	Popsání stejné struktury	Analýza, predikce, komunikace
Komplexita	Stejná jako originál	Často jednodušší
Přesnost	Maximální	Přibližná

3. Syntaktická definice:

- Syntax modelování se zabývá modely samými a jejich strukturou.
- Není to teorie modelování, ale obecná teorie systémů (algebra systémů), která se zabývá modely mimo celou modelovací situaci.
- Syntax modelování se tedy zaměřuje na popis modely samotného z hlediska jeho struktury a složení.

4. Odlišení od jiných konceptů:

- Model není pouhá náhražka, protože je používán s konkrétním záměrem v procesu poznávání.
- Model není pouhý izomorfní systém, dokud není použit jako náhradní zdroj informací.
- Model není vzorek, který je částí originálu, ani stopa, která je s originálem v kauzálním vztahu, ale je metaforou, která reprezentuje originál.
- Model je "meta-věc" nebo "meta-skutečnost", odkazující ke svému původnímu originálu.

5. Vztah k originálu:

- Model musí aktuálně a reálně existovat, zatímco originál nemusí existovat reálně ani aktuálně.
- Model je skutečnost, zatímco originál skutečností být nemusí.
- Originál představuje hodnotu, zatímco model ji dostává teprve reprezentací originálu.
- Zájem se orientuje na originál, ale model umožňuje hru s nicotnostmi.

6. Různé druhy modelů:

- **Token:token model:** Model a originál jsou stejného druhu, například dva výrobky téže série. Jsou "nejlepšími" modely co do sémantické přiměřenosti, ale mohou mít problémy s pragmatickou přiměřeností. Například hra zvířecích mláďat, kde pohyby jsou modelem jiných pohybů.

- Citace a přímá řeč: Když citujeme něčí slova, ať už mluvená, nebo psaná, používáme jazykové tokeny, které jsou modelem jiných jazykových tokenů. I když se snažíme o přesnost, citát není nikdy úplně totožný s originálem, což platí i pro přímou řeč, kde se sice snažíme o věrnou reprodukci, ale vždy se jedná o jiný token téhož typu. V mluvené komunikaci můžeme dokonce napodobovat intonaci, tón hlasu nebo gestikulaci, čímž se citát stává ještě přesnějším token:token modelem.

- **Existenční model:** Model s minimální podobností s originálem, modelující pouze jeho existenci. Například slovo "vejce" je existenčním modelem vejce. Je charakteristický vysokou mírou pragmatické svobody a nemožností záměny modelu za originál.

- Jazyk je považován za nejdokonalejší a nejvšestrannější sdělovací model a je založen na existenčním modelování. Jména jakožto modely existence svého originálu nejsou důkazem existence svého originálu. Slova a znaky, které používáme k pojmenování věcí, jsou existenční modely, které nám signalizují, že něco existuje. Samotné slovo „kočka“ nereprezentuje kočku jako takovou, ale pouze označuje její existenci

- Existenční modely a token:token modely představují dva extrémy na stupnici podobnosti. Zatímco token:token modely jsou si s originálem velmi podobné, existenční modely jsou naopak maximálně nepodobné. Mezi těmito dvěma póly existuje mnoho mezistupňů, ale oba extrémy mají své specifické funkce a uplatnění.

- **Metaforicko-metonymický model:** Model, který může fungovat jako metafora (model jedné věci jako jiné) nebo metonymie (model části celku). Například prototyp, který může reprezentovat celý druh nebo sérii.
- Metaforicko-metonymické modely se prolínají s token:token modely, které jsou jejich specifickým typem a vytvářejí model z instance téhož druhu. Všechny token:token modely spadají do kategorie metaforicko-metonymických modelů, jelikož se jedná o modelování jedné instance na základě jiné instance téhož typu

- **Vlastní model:** Subjektivní, mentální model, který je skryt uvnitř uživatele a obvykle nesdílitelný. Vlastní model je specifický typ modelu, který vzniká radikální redukcí modelovací situace. Tato redukce spočívá v odečtení jak originálu, tak i samotného modelu, čímž zůstává pouze uživatel, jeho tělo, nervová soustava a jeho vnitřní modely. Vlastní modely jsou tedy hluboce subjektivní a vázané na jednotlivce.

Charakteristika vlastních modelů:

1. Redukce modelovací situace: Vlastní model vzniká, když se z modelovací situace odečte jak originál, tak i vnější model, což znamená, že uživatel je odkázán pouze na své vlastní zdroje
2. Subjektivita: Tyto modely jsou výlučně vázány na uživatele, na jeho tělo a nervovou soustavu. Jsou tedy neoddělitelně spjaty s jeho vnitřním prožíváním a vnímáním
3. Nedostupnost pro druhé: Vlastní modely jsou obvykle nepřenosné a nemohou být dány k dispozici druhým, protože jsou hluboce zakořeněné v subjektivní zkušenosti jedince

4. Mezní forma modelu: Vlastní modely představují mezní případ modelování, protože se nacházejí na hranici mezi vnitřním a vnějším světem
5. Disponibilita: Uživatel má k dispozici tyto modely výhradně sám a nemůže je sdílet s druhými
6. Vztah k sdělovacím modelům: Na rozdíl od vlastních modelů, sdělovací modely jsou vytvářeny tak, aby mohly být dány k dispozici druhým. Sdělování samo je mezní oblastí pragmatiky modelu, kde se model nepoužívá pro sebe, ale pro druhého

- **Sdělovací model:** Model, který je určen pro předávání informace druhému uživateli. Jazykový model je limitním případem sdělovacího modelu. Sdělovací model je specifický typ modelu, který je navržen tak, aby mohl být předán a sdílen s jinými uživateli. Na rozdíl od vlastních modelů, které jsou hluboce subjektivní a nepřístupné pro druhé, sdělovací modely slouží jako nástroj pro komunikaci a přenos informací mezi lidmi. Sdělování pomocí modelu je neostenzivní forma komunikace.

1. Jazyk je nejuniverzálnějším a nejdokonalejším sdělovacím modelem. Umožňuje vyjádřit složité myšlenky a předávat informace o minulosti, přítomnosti i budoucnosti
2. Znaky a symboly jsou sdělovací modely, které reprezentují určité koncepty nebo objekty. Používají se v různých oblastech lidské činnosti, od komunikace až po umění.
3. Mapy jsou sdělovací modely, které reprezentují geografický prostor. Umožňují nám orientovat se a navigovat v prostoru
4. Plány a nákresy jsou sdělovací modely, které zobrazují strukturu nebo design nějakého objektu nebo systému. Používají se v architektuře, inženýrství a dalších oborech

7. Modelování v praxi

- Modelování je metoda vědy, umění, každého živého jedince, lidského společenství i života vůbec.
- Používá se tam, kde je potřeba přelstít skutečnost, pozorovat nepozorovatelné, experimentovat s tím, s čím se experimentovat nedá.
- Modelování je nástroj poznání a zároveň nástroj dělání.
- Praxe je hlavním kritériem spolehlivosti modelů.

Ostenze a sdělování pomocí modelu

Ostenze a sdělování pomocí modelu jsou dva odlišné způsoby, jak předávat informace. Liší se především v tom, jakým způsobem je prezentován "originál" (tedy to, o čem se sděluje).

- **Ostenze:** Sdělování pomocí originálu samotného.
- **Model:** Sdělování pomocí náhrady originálu.

Ostenze: Klíčové rysy

1. Sdělování pomocí originálu

Originál je fyzicky přítomen a sděluje se sám sebou.

2. Přímé poznání

Umožňuje přímou interakci a poznání originálu bez nutnosti interpretace.

3. Omezená dostupnost

Pokud originál není k dispozici, ostenze není možná. Je vázána na čas a místo.

4. Prezentační charakter

Originál se sám prezentuje, bez nutnosti reprezentace.

5. Bezznakové sdělování

Originál funguje jako sdělení bez použití znaků.

Ostenze: Další charakteristiky

6. Základní případ sdělování

Ukazuje to, co je, tím, co je.

7. Metaforický přístup

Ostenze modelu má metaforický charakter, kde se model chápe jako náhrada originálu.

8. Součást neostenzivního sdělování

Každé sdělování obsahuje prvky ostenze, například prezentaci sebe sama.

9. Omezená gramatika

Ostenze umožňuje jen jednoduchá sdělení.

10. Ostenze modelu

I model lze sdělovat ostenzivně jako věc sama o sobě.

Sdělování pomocí modelu: Klíčové rysy

1. Sdělování pomocí náhrady

Model zastupuje originál a předává informaci o něm.

2. Nepřímé poznání

Umožňuje poznání originálu skrze interpretaci modelu.

3. Široká dostupnost

Modely lze vytvářet, přenášet a sdílet.

4. Informační náhrada

Model funguje jako systém, který nahrazuje originál.

5. Neostenzivní charakter

Nepředstavuje originál přímo, ale prostřednictvím náhrady.

Sdělování pomocí modelu: Další charakteristiky

6. Různorodost modelů

Modely mohou být symbolické, izomorfní nebo existenční.

7. Široké vyjadřovací možnosti

Gramatika modelu umožňuje složitá sdělení, například události v čase.

8. Nutnost metakomunikace

Sdělte, jakých originálů se model týká.

9. Vhodnost pro sdělování

Jednoduché, levné a snadno vyrobitelné modely jsou nejvhodnější.

10. Univerzálnost

Model nemusí být podobný originálu, ale musí být použitelný.

Srovnání: Ostenze vs. Sdělování pomocí modelu

Charakteristika	Ostenze	Model
Základ	Sdělování pomocí originálu	Sdělování pomocí náhrady
Dostupnost	Omezená na dostupnost originálu	Široká
Poznání	Přímé poznání originálu	Nepřímé poznání, interpretace modelu
Charakter	Přímá prezentace	Reprezentace
Gramatika	Jednoduchá	Bohatá
Metakomunikace	Není vyžadována	Nutná

Příklad: Jablko

- **Ostenze:** Ukázání skutečného jablka.
- **Model:** Ukázání obrázku jablka, jeho popis slovy nebo fyzický model.

Závěr

- **Ostenze:** Základní forma sdělování. Výhody: přímá a autentická. Nevýhody: omezená dostupnost a jednoduchost.
- **Sdělování pomocí modelu:** Flexibilní a univerzální. Umožňuje složitá sdělení, ale vyžaduje interpretaci a metakomunikaci.

Oba způsoby se doplňují a najdou uplatnění v různých oblastech komunikace.

Děkuji za pozornost

