

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Obecná teorie a dějiny umění a kultury, Filmová studia

Bakalárska práca

Adam Jurenka

Rozhranie, kontrola a vizuálna kultúra:

Rozptýlená pozornosť v ére internetu

Interface, Control and Visual Culture:

Distracted Attention in the Internet Era

Praha 2022

Vedúca práce: doc. PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph. D.

Pod'akovanie

Moje pod'akovanie patrí predovšetkým vedúcej práce, doc. PhDr. Kateřine Svatoňovej, Ph. D. za trpezlivosť, ochotu, rady a celkové nasmerovanie mojej neustále sa rozptyľujúcej práce, ako i za toleranciu k môjmu často chaotickému prístupu. Okrem toho sa chcem pod'akovať najmä rodičom za ich trpezlivosť a podporu v časoch rastúcej izolácie i potom.

Prehlásenie

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracoval samostatne, že som riadne citoval všetky použité pramene a literatúru, a že práca nebola využitá v rámci iného vysokoškolského štúdia či k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

V Prahe, dňa 14. augusta 2022

Adam Jurenka

Abstrakt

Bakalárska práca vychádza z rôznych teoretických prístupov, ktorých styčný bod sa pokúša nájsť práve v ich vzťahu k pozornosti, a najmä potom k rôznym formám a procesom jej rozptyľovania. Tieto procesy skúma v ich širšom historickom a sociokultúrnom kontexte, hlavne vo vzťahu k procesom modernizácie, digitalizácie, komodifikácie a artikulácie normatívnosti. Prvú časť práce definujú najmä dve filozofické línie: pojem rhizomu Gillesa Deleuzea a Félixu Guattariho, ako acentrického, variabilného systému, na základe ktorého sa práca snaží načrtnúť ontológiu globálnej pozornosti; a dekonštrukcia Jacquesa Derridu ako vzor pre dekonštrukciu polárnej opozície medzi pozornosťou a rozptýlením. Druhá časť práce sa snaží budovať na hre medzi pozornosťou a rozptýlením a prehodnotiť koncept ekonomie pozornosti v kontexte súčasnej vizuálnej kultúry. Teoretický terén je tu omnoho rozptýlenejší: hlavné línie skúmajú vzťah technológie a človeka, globalizáciu médií a neoliberalných ideológií kontroly, pokroku a produktivity. Na príkladoch z vizuálnej kultúry skúšajú ukázať, ako tieto vzťahy formujú vzorce pozornosti, a najmä ako to robia prostredníctvom viacvrstevného internetového rozhrania, produkujúc tak súčasnú podobu ekonomie pozornosti, nevyhnutne spätú s kapitalistickým systémom produkcie. Táto podoba často podvracia tradičné normatívne vzorce sústredenej pozornosti, a na veľkej časti vizuálnej kultúry vďaka tomu možno rozpoznať mnohé postupy kontroly pozornosti práve prostredníctvom jej rozptyľovania. Záver práce sa snaží poukázať na rôzne minoritné využitia týchto postupov, s cieľom načrtnúť obrysy možného prechodu od ekonomie pozornosti k Yvesom Cittonom navrhutej ekológii pozornosti. Práca vznikala ako (do istého obdobia nevedomý, neskôr striedavo zámerný) experiment s vlastnou pozornosťou a nástrojmi jej rozptýlenia, ktoré v mnohých ohľadoch predpoklady vyslovené v práci potvrdili: enormné množstvo pozornosti, ktoré som práci venoval, viedlo k jej vyčerpaniu v čím ďalej tým kratších intervaloch; internetové rozhranie mi poskytlo väčšiu kontrolu nad aspektami práce, ale zároveň viedlo k strate kontroly nad inými oblasťami života, čo v kontexte izolácie spôsobenej pandemiou viedlo v konečnom dôsledku k zažitiu čistej spektakulárnej oddelenosti.

Kľúčové slová

rozptýlená pozornosť, kontrola, navigácia pozornosti, internet, rozhranie, vizuálna kultúra, logika spektaklu, ideológia, ekonomia pozornosti

Abstract

The bachelor's thesis is based on various theoretical approaches, the contact point of which is tried to be found precisely in their relation to attention, and especially then to various forms and processes of its distraction. It examines these processes in their broader historical and sociocultural context, mainly in relation to the processes of modernization, digitization, commodification and articulation of normativity. The first part of the work is mainly defined by two philosophical lines: the concept of rhizome by Gilles Deleuze and Félix Guattari, as an acentric, variable system, on the basis of which the work tries to outline the ontology of global attention; and Jacques Derrida's deconstruction as a model for deconstructing the polar opposition between attention and distraction. The second part of the work tries to build on this game between attention and distraction, and to reconsider the concept of the attention economy in the context of contemporary visual culture. The theoretical terrain here is much more diffuse: the main lines explore the relationship between technology and man, the globalization of media and neoliberal ideologies of control, progress and productivity. Using examples from visual culture, they try to show how these relations shape patterns of attention, and especially how they do so through a multi-layered Internet interface, thus producing the current form of attention economy, inevitably linked to the capitalist system of production. This form often subverts traditional normative patterns of focused attention, and in much of visual culture it is thanks to this that many practices of controlling attention through its distraction can be recognized. The conclusion of the work tries to point out various minor uses of these procedures, with the aim of sketching the outlines of a possible transition from the economy of attention to the ecology of attention proposed by Yves Citton. The work was being created as an (earlier unconscious, later alternately deliberate) experiment with my own attention and tools of its distraction, which in many ways confirmed the assumptions expressed in the work: the enormous amount of attention I paid to the work led to its exhaustion in shorter and shorter intervals of time; the internet interface gave me more control over aspects of the work, but it also led to a loss of control over other areas of my life, which in the context of pandemic isolation ultimately led to an experience of sheer spectacular detachment.

Keywords

distracted attention, control, attention navigation, internet, interface, visual culture, mediasphere, spectacle logic, ideology, attention economy

Obsah

1	Vizuálna kultúra a problematika rozptýlenia (a) pozornosti.....	8
1.1	Multiplicita pozorností, dualita rozptýlenia. Pokus o charakteristiku konceptu	17
1.1.1	Čo/Kde/Kedy je pozornosť?	21
1.1.2	Odkiaľ a kam pozornosť smeruje? Pohyb, selektivita, serialita.....	26
1.1.3	Modernita a problém pozornosti	31
1.1.4	Aktuálny diskurz. ADHD a ekonómia pozornosti.....	33
1.2	Vrstvy vizuálnej pozornosti	37
1.2.1	Individuálne úrovne	38
1.2.1.1	Automatická pozornosť	39
1.2.1.2	Zámerná pozornosť.....	43
1.2.2	Kolektívne úrovne	46
1.2.2.1	Mikropolitika pozornosti	47
1.2.2.2	Kolektívna pozornosť.....	49
1.2.2.2.1	Masová pozornosť alebo masové rozptýlenie?	51
1.2.2.2.2	Vláda obrazu? Spoločnosť spektaklu a ďalej	53
1.2.2.2.3	Vizuálna kultúra a vizuálne štúdiá	55
1.3	Režimy pozornosti	57
1.4	Proces pozornosti.....	58
2	Rozptýlená pozornosť vo virtuálnom priestore.....	64
2.1	Historický kontext	69
2.1.1	Technológia/digitalizácia	73
2.1.2	Ideológia/neoliberalizmus	76
2.1.3	Médiá/globalizácia.....	80
2.2	Rozhranie	83
2.2.1	Šírenie: rhizomorfný internet.....	88
2.2.2	Algoritmy a navigácia pozornosti	94
2.2.3	Hashtag a <i>différance</i>	97
2.3	Kultúrna konvergencia	98
2.3.1	Participácia, emancipácia a kontrola v mediasfére	100
2.3.2	Kontrolované rozptýlenie – rozptýlená kontrola.....	106
2.3.2.1	Atomizácia.....	107
2.3.2.2	Serialita.....	108
2.3.2.3	Transmedialita.....	111
2.4	Obraz	115
2.4.1	Rozptýlenie v obraze.	117

3	Záver: od biokybernetickej reprodukcie k symbiocénu	125
----------	--	------------

1 Vizuálna kultúra a problematika rozptýlenia (a) pozornosti

„Ponechaná sama sebe, pozornosť nedokáže zostať v pokoji.“¹

– Jean-Philippe Lachaux

Táto práca vychádza z predpokladu, že koncept pozornosti je kľúčovým pojmom v akomkoľvek výskume, ktorý súvisí so zrakom, vizuálnou kultúrou, osobnosťou, medziľudskými vzťahmi a spoločnosťou. Pozornosť je ústredným prvkom nášho diania sa, a to ako na seba samého či na iné subjekty v našom zornom poli, tak na nespočetné množstvo obrazov – od populárnych filmov a videoklipov na obrazovkách všetkých druhov, cez billboardy, plagáty či graffiti v uliciach, po dizajn oblečenia alebo webstránky, z ktorej si ho práve objednáваме. Každá z (nielen) týchto činností je podmienená pozornosťou: vykonávať niečo znamená (v prvom rade) venovať tomu pozornosť, a predsa ju venovať väčšinu času nevedome. Ako efektívne ukázal americký historik umenia Jonathan Crary svojou vyčerpávajúcou štúdiou premeny pozorného subjektu a jej odbornej reflexie na prelome 19. a 20. storočia, „spôsoby, ktorými zámerné načúvame, pozeráme sa alebo sa koncentrujeme na čokoľvek, majú hlboko historický charakter.“²

Napriek tomu, že sa doposiaľ nikto nepokúsil o komplexnú štúdiu „genealógie pozornosti“,³ môžeme sa domnievať, že problém pozornosti bol známy počas celej histórie:

¹ Jean-Philippe Lachaux, *Le Cerveau attentif. Contrôle, maîtrise et lâcherprise* [*The Attentive Brain: Control, Mastery, Letting Go*]. Paris: Odile Jacob, 2011, s. 229. Cit. z: Yves Citton (2014), *The Ecology of Attention*. Cambridge – Malden: Polity Press 2017, s. 165.

² Jonathan Crary (1999), *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*. Cambridge – London: The MIT Press 2001, s. 1. Crary je jedným z mnohých kultúrnych teoretikov, ktorí na prelome 80. a 90. rokov začali zasadzovať o inštitucionalizovanie vizuálnych štúdií, stručne predstavených v sekcii 1.2.2.2.2. Smerovanie k interdisciplinárnemu, komplexnému a kultúrnemu prístupu, vlastné vizuálnym štúdiám, je však dôležité pre celú našu prácu: „Medzi subjekt a svet je vložený celkový súhrn diskurzov vytvárajúcich vizualitu, ten kultúrny konštrukt, a činí vizualitu odlišnou od vízie, predstavy nesprostredkovanej vizuálnej skúsenosti. Medzi sietnicu a svet je vložená clona [screen] zo znakov, clona pozostávajúca zo všemožných diskurzov o vízii, vbudovaných do sociálneho priestoru.“ Norman Bryson, *The Gaze In The Expanded Field*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture* (vol. 2). Seattle: Bay Press 1988, s. 91-92.

³ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 2. Crary uvádza ako prvého konkrétneho autora venujúceho sa pozornosti Svätého Augustína, pričom tvrdí, že problém siaha ešte viac do minulosti, a len náčrt všetkých prístupov venujúcich sa pozornosti by bol „enormný.“ Yves Citton pri hľadaní pôvodu pojmu ekonómie pozornosti cituje Charlesa Bonneta, vyslovujúceho pranie po „knihe, ktorá by bola užitočnejšia ako ktorákoľvek, aká sa dodnes k ľudskému duchu dostala; bola by to história pozornosti.“ Charles Bonnet, *Analyse abrégée de l'Essai analytique* [*Abridged Analysis of the Analytical Essay*] § XXI, in *Œuvres d'histoire naturelle et de philosophie* [*Works of Natural History and Philosophy*], vol. 7, 1783, s. 35. Cit. z: Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 26. Za najpodstatnejší výskum o problematike pozornosti doteraz považuje Citton práve ten Craryho: „Najhlbšia kniha o histórii pozornosti pochádza od historika umenia, Jonathana Craryho, ktorý analyzoval spôsob, ktorým sa v bode stretu piatich konvergentných evolúcií stala pozornosť okolo roku 1870 socio-ekonomickou otázkou ústredného významu.“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 27.

„vo väčšine prípadov pred 19. storočím mala [pozornosť] lokálny význam v záležitostiach vzdelávania, sebavýchovy, etikety, pedagogických a pamäťových praktík alebo vedeckého výskumu.“⁴ Do centra záujmu sa pozornosť dostáva až v kontexte konštruovania dichotómie pozornosti a rozptýlenia,⁵ respektíve preformulovania pozornosti z hľadiska jej nedostatku, ktoré je priamym výsledkom zvýšenej požiadavky industrializovanej spoločnosti po ľudskej pozornosti, najmä za účelom kontinuálneho rastu produktivity.⁶ Nepretržité kolísanie medzi pozornosťou a rozptýlením a ich vzájomné prelínanie, či už v každodennej percepcii alebo diskurze prác snažiacich sa ju uchopiť, nie je „prirodzeným stavom, ale skôr výsledkom náročného a mocného pretvárania ľudskej subjektivity na Západe počas posledných 150 rokov.“⁷ Podobne ako Crary dokumentuje vývoj problematiky pozornosti v prvej tretine uvedeného obdobia, označovaného vo väčšine prípadov neurčitým pojmom *modernity*, pokúsi sa nasledujúca práca o náčrt nevyhnutne úzkeho výseku z tejto komplexnej a rozsiahlej problematiky v kontexte jej vývoja od 90. rokov 20. storočia dodnes, konkrétne vo vzťahu k procesom digitalizácie, globalizácie a ich prienikom s neoliberálnymi ideológiami a módmí kultúrnej produkcie.

Pokúsme sa však začať od záveru: pozornosť je *vždy rozptýlená*. Neznamená to, že sa nedokážeme sústrediť, alebo že nám pozornosť nekontrolovateľne uniká a trpíme jej čoraz väčším nedostatkom. Avšak o čo sa bude táto práca (najmä v úvode) usilovať, je dekonštrukcia dichotómie pozornosť-rozptýlenie. Prehlásenie, že pozornosť je vždy rozptýlená, tak možno brať ako začiatok tejto cesty. Pojem rozptýlenej pozornosti samozrejme nie je ničím novým:⁸ jedným z hlavných argumentov Craryho práce je, že „pozornosť a rozptýlenie si nemožno predstavovať mimo kontinua v ktorom do seba obe neustále navzájom prúdia, ako súčasť sociálneho poľa v ktorom tie isté imperatívy a sily vzbudzujú jedno i druhé.“⁹ Vychádza pritom z dvoch motivácií: prvou z nich je prevaha

⁴ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 17.

⁵ „Od polovice 19. storočia je percepcia zo základu charakterizovaná skúsenosťami fragmentácie, šoku a rozptýlenia. Ja tvrdím, že moderné rozptýlenie môže byť pochopené len skrz jeho recipročný vzťah k vzostupu noriem a praktík pozornosti.“ Tamt., s. 17.

⁶ Podrobnejšie je vzťah *modernity* a pozornosti predstavený v sekcii 1.1.3.

⁷ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 1.

⁸ Tomáš Dvořák na Craryho nadväzuje vo svojej kritike pojmu rozptýlenia, užívaného Walterom Benjaminom, Siegfriedom Kracauerom a ďalšími teoretikmi tzv. Frankfurtskej školy: „Craryho prínos porozumení vizuální kultúre *modernity* i naší současnosti spočívá v přenesení důrazu na pojem ‚pozornosti,‘ který v sobě dokáže problematiku kontemplance a rozštěkanosti produktivně spojit. Pozornost totiž v sobě vždy nese možnost vlastní deintegrace (viz situace, kdy se na něco soustředíme příliš dlouho), může přecházet do stavů transu či autohypnózy a je vždy nějak zaměřená, tedy implikuje řadu fenoménů, jimž právě pozornost nevěnujeme.“ Tomáš Dvořák, „Rozptýlení jako předpoklad soustředění: poznámky k Benjaminovu pojetí recepcie“. In: *Iluminace*. roč. 15, 2003, č. 4, s. 67-84.

⁹ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 51.

názoru o pozornosti a rozptýlení existujúcich „na jedinom kontinuu,“ na prelome 19. a 20. storočia, v ktorom bola pozornosť „dynamickým procesom, intenzívnejším a znižujúcim sa, vzrastajúcim a padajúcim, ubúdajúcim a plynúcim podľa neurčitého súboru premenných.“¹⁰ Druhou je moderné zneistenie epistemologickej jednoty subjektu od polovice 19. storočia, ktoré malo v otázkach percepcie za následok nepretržité striedanie rôznych interpretácií vzťahu pozornosti a rozptýlenia. Život sa (v očiach teoretikov) stal heterogénnym a diskontinuitným súborom udalostí, zmien a prechodných subjektívnych stavov, a „ako v žiadnom predošlom režime vizuálna, začali byť pohyblivosť, novosť a rozptýlenie identifikované ako konštitučné prvky percepčnej skúsenosti.“¹¹

Podľa Craryho je tento stav priamym dôsledkom kultúrnej logiky kapitalizmu (najmä v zmysle prispôsobivosti na zvyšujúce sa tempo cirkulácie produktov; podrobnejšie v sekcii 2), ktorej časť požaduje, aby sme „akceptovali ako prirodzené prepínanie našej pozornosti rapídne od jednej veci k inej.“¹² Ak sa však pozrieme na ľudský život ako taký, bez ohľadu na historickú epochu, prostredie či kultúru, v ktorých je situovaný, podstupuje vždy nejakú mieru rozptýlenia: venujeme sa určitým súborom činností (práca, záľuby, sociálna interakcia,...), ktoré opakujeme a striedame a ktoré sa neustále menia - s vekom, povahou, zdravotným stavom, lokáciou pôsobenia apod. Ak časovú škálu pozorovania skrátime k jednotlivým situáciám, naberá pozornosť atribúty, ktoré sú jej všeobecne pripisované: *temporalitu* (časovú ohraničenosť) a *selektivitu* (vylúčenie ostatných vnemov za účelom sústredenia na jediný). V krátkodobom hľadisku vyniká dynamické kontinuum zdanlivého prelievania stavu vedomia z rozptýlenia do pozornosti (dočasnej orientácie na jednu vec) a späť do rozptýlenia, z ktorého môžeme opäť nasmerovať pozornosť k novej veci: „Pre pozornosť je prirodzené, že je rozptýlená od jednej veci k druhej. Akonáhle sa záujem o jeden objekt vyčerpá a nie je v ňom nič nové, čo by sa dalo vnímať, presúva sa k niečomu inému, a to aj napriek našej vôli.“¹³

¹⁰ Tamt., s. 47.

¹¹ Tamt., s. 30.

¹² Tamt., s. 29-30.

¹³ Hermann von Helmholtz, *Treatise on Physiological Optics*, vol. 3, ed. James P. C. Southall (New York: Dover, 1962), s. 498. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 30. Crary pokračuje v sledovaní tejto paradoxnej povahy pozornosti naprieč celou prvou kapitolou jeho knihy: „Čím viac sme vyšetrovali, tým viac sa ukazovalo, že v sebe pozornosť zahŕňa podmienky pre svoje vlastné popretie – pozornosť bola v skutočnosti súvislá so stavmi rozptýlenia, denného snenia, odlúčenia [disociácie] a tranzu.“ Tamt., s. 45-46. Podobne sa k neoddeliteľnosti pozornosti a rozptýlenia vzťahuje aj Emil Durkheim, samozrejme z odlišnej teoretickej pozície: „Vždy sme do istej miery v stave rozptýlenia, keďže pozornosť, pritom ako koncentruje myseľ na malý počet objektov, oslepuje ju voči väčšiemu počtu iných; každé rozptýlenie má za následok stiahnutie určitých psychických stavov z vedomia, ktoré preto však neprestávajú byť skutočné, keďže naďalej fungujú.“ Emile Durkheim, *Sociology and Philosophy*, trans. D. F. Pocock (Glencoe, Ill.: Free Press, 1953), s. 21. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 47-48.

Model kontinuity pozornosti a rozptýlenia sa najviac blíži pojmu rozptýlenej pozornosti, ako je vnímaný v tejto práci, avšak pre jeho výstižné vysvetlenie je nutné zásť v analýze povahy pozornosti o niečo ďalej. Pri bližšom skúmaní zisťujeme, že aj činnosti, ktoré bežne pokladáme za singulárne, jednoduché alebo osamotené, sú v skutočnosti agregátom mnohých operácií organizmu, poskladaných do celku naším mozgom.¹⁴ Ak rozoberieme týmto spôsobom napríklad činnosť čítania, uvedomíme si, že je konštituované mnohými percepčnými aktivitami, ktoré si pri ňom neuvedomujeme. Pozornosť „skáče“ z jedného znaku na ďalší v nesmierne rýchlom slede, aby z nich pomáhala skladať slová a vety, je rozptýlená medzi vizuálnu formu textu a mentálny obraz, ktorý sa na základe poznania významu textu tvorí v mozgu. Keď sa v detstve učíme čítať, venujeme rozlúšteniu každého znaku pozornosť oveľa dlhšie – až pravidelným opakovaním tejto činnosti, tréningom, *automatizáciou* si zvykneme vnímať tento zložitý syntetický proces ako jednoduchú lineárnu činnosť. Podobne o pozornosti uvažuje Yves Cillon v knihe *The Ecology of Attention*: „nie sme schopní vylúčiť automatickú pozornosť z poľa pozornosti [...], keďže často reprezentuje minulú, usadenú, zhmotnenú pozornosť vo forme zvyku.“¹⁵ Čítanie však väčšinou nie je jednoduchou činnosťou, aj ak sa ho nesnažíme rozložiť na čo najmenšie úseky pozornosti: bežná kniha neobsahuje len samotný text, ale aj obrázky, bočné paragrafy či poznámkový aparát, medzi ktoré môže byť pozornosť kontinuálne rozptyľovaná.¹⁶ Čítanie je zámerne extrémny príklad rozptýlenej pozornosti; táto práca sa bude však zaoberať súčasnými kultúrnymi objektami a prostrediami, v ktorých je rozptýlená pozornosť oveľa nápadnejšia. Počítačové rozhranie sa skladá z množstva grafických komponentov, audiovizuálnych fragmentov a funkcií, organizovaných do vrstiev, ktoré sa prekrývajú a rôznymi spôsobmi našu pozornosť pútajú a rozptyľujú.

Rovnako ako čítanie môžeme nahliadať z dvoch zdanlivo protichodných hľadísk, teda ako sústredenú pozornosť k jedinému textu alebo rozptýlenú pozornosť medzi jednotlivé znaky, slová a odstavce, interakciu s počítačovým rozhraním môžeme vo vzťahu k pozornosti vnímať taktiež dvojmo. Človeku, ktorý ma sleduje pri používaní počítača, by sa mohlo zdať, že sústredím pozornosť na jednu činnosť (ovládanie počítača), pričom mne sa môže zdať, že

¹⁴ Problematiku konštrukcie percepcie rozptýlenou pozornosťou predstavujú sekcie 1.1.1, 1.1.2 a 1.2.1.1.

¹⁵ Yves Cillon, *The Ecology of Attention*, s. 170.

¹⁶ „Bolo rovnako dôležité vynájsť nástroje umožňujúce ‚navigáciu‘ v texte a knihách (delenie na odstavce, vloženie nadpisov, obsahu, referencií), ako bolo dôležité byť ‚ponorený‘ v nich.“ Tamt., s. 188. Do vynálezu kníhtlače v 15. storočí boli knihy prepisované ručne, každá bola teda artefaktom, zahŕňajúcim ornamente, kaligrafiu, ručné ilustrácie apod. Ešte „rozptýlenejšie“ čítanie môžeme spozorovať v súčasnej vizuálnej podobe obrazových encyklopédií, v ktorých sú zväčša jednotlivé témy rozdelené na niekoľko textových fragmentov, obrázky, grafy, mapy, atď. Môžeme si všimnúť, že tu rozptýlenie slúži paradoxne hlbšiemu preniknutiu do rozoberanej problematiky na malej, zhustenej ploche.

ju rozptyľujem medzi mnohé (čítanie, pozeranie videí, počúvanie hudby, písanie, klikanie, hranie hry, atď.). Podobným spôsobom môžeme donekonečna rozkladať ľubovoľnú činnosť, ktorej venujeme pozornosť, alebo ju naopak zaradiť medzi ďalšie činnosti ako súčasť komplexu (ovládanie počítača môže byť súčasťou môjho zamestnania, v ktorom venujem pozornosť určitej úlohe, a pri jej vypracovávaní používam rôzne nástroje a materiály, počítač nevnímajúc; uvedomujem si, že obrazovka je len výsek, na ktorý sa moja pozornosť načas obmedzuje).¹⁷ Bežne sa v médiách stretávame s výrokmi typu „environmentálnym otázkam sa nevenovalo dostatok pozornosti,“ čo označuje stredne až dlhodobý rámec v kontexte masovej pozornosti, pričom upozornenie učiteľa v triede („venujte mi pozornosť“) označuje len daný moment v kontexte pozornosti malej skupiny subjektov. Pozornosť a rozptýlenie tak nemožno striktno oddeliť, pretože neexistujú konkrétne pravidlá, podľa ktorých by boli merateľné: nevieme *presne* určiť, kde začína pozornosť a kde končí, kedy prechádza do rozptýlenia a kedy z neho opäť vyrastá. Ak by sme aj pozornosť a rozptýlenie chápali ako dva protichodné pojmy, tak by rozptýlenie nikdy úplne neprestalo, pokiaľ by neboli podmienky obmedzené na bezčasový alebo menej ako dvojrozmerný priestor (v ktorom by pozornosť nemala možnosť sa rozptyľovať); alebo (a zároveň) by pozornosť nepodstupovala zmenu, len pokiaľ by existovala možnosť nevenovať pozornosť vôbec ničomu. V klasickom zmysle slova môžeme byť rozptýlení len voči požadovanej norme a(lebo) pozorní len proti ostatným možnostiam nadväzovania pozornosti v prostredí, ku ktorému sa vzťahujeme.¹⁸ Inými slovami, žiaka s ADHD, ktorý učiteľovi nevenuje pozornosť, môžeme jednoducho vnímať ako rozptýleného, ale rovnakým právom ho môžeme označiť za extrémne pozorného, avšak k niečomu inému, ako od neho učiteľ práve vyžaduje.¹⁹

Prirodzená rozptýlená pozornosť sa neusiluje byť absolútnym záverom alebo axiómou, ani akýmsi transcendentným konceptom, z ktorého vyrastá pozornosť alebo rozptýlenie, ale snaží sa naopak dekonštruovať ich binárnu opozíciu a poukázať na neurčiteľnosť povahy

¹⁷ Pohyblivosť obmedzovania a oslobodzovania pozornosti je bližšie predstavená v 1.1 a 1.1.2.

¹⁸ „Pravým protikladom pozornosti nie je rozptýlenie, ale premýšľanie o ničom, alebo úplné nepremýšľanie.“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 235.

¹⁹ „Ak deti nedokážu v škole venovať pozornosť, môže tak byť menej kvôli tomu, že majú ADHD, a viac, pretože tu máme nerovnováhu medzi potrebami a túžbami dnešných študentov a národnou štandardne orientovanou výučbou, založenou na efektívnosti triedy, vytvorenou pred prvou svetovou vojnou.“ Cathy N. Davidson, *Now You See It: How Technology and Brain Science Will Transform Schools and Business for the 21st Century*. New York: Penguin 2011, s. 153-154. Cit. z: Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 189. Citton sa ďalej zaoberá jednosmernosťou súčasného školského prístupu k rozptýlenej pozornosti, ktorú konfrontuje výzvou Katherine Haylesovej k „pluralistickému chápaniu čítania,“ zahŕňajúcemu klasický, meditatívny mód „pozorného čítania,“ „strojové čítanie“ a „hyperčítanie,“ pričom všetky sa môžu rôzne dopĺňať či konfrontovať. Tamt., s. 189-191.

oboch pojmov osamote, zameniteľnosť v závislosti od artikulácie či kontextu a unikajúcu podstatu, ktorá sa neustále mnohonásobne transformuje. Každý z pojmov je obsiahnutý v tom druhom a zároveň sú voči sebe externé, sú dvoma stranami jednej mince a predsa nie sú totožné, vnímané na základe negácie avšak nie protichodné. Sú predmetom i nástrojom tejto práce zároveň: jej písaniu a príprave som venoval množstvo pozornosti, ale nebol by som schopný písať ju bez odbočiek, bez rozptyľovania, inými slovami bez pravidelného venovania pozornosti iným veciam a cyklického návratu k venovaniu pozornosti tejto práci.

V tomto bode sa dostávame k Derridovmu chápaniu šírenia (*dissemination*) významu v texte, ktoré spochybňuje istotu transcendentálneho označovaného za určitým označovateľom:²⁰ „Metafyzické je konkrétnym určením alebo smerom, ktorým sa ubera sekvencia alebo reťazec. Ako také nemôže byť oponované konceptom, ale skôr procesom textovej práce a odlišným druhom artikulácie.“²¹ Na práci s pojmami, ktoré majú neurčitelný či vnútorne protichodný význam ukazuje, že označované, ktoré si v mozgu priradujeme k označovateľovi, vždy závisí od konkrétnej artikulácie, syntaxi či kontextu, v ktorom sa k pojmu vzťahujeme: napríklad slovo *pharmakon* môže byť „interpretované ako liek, recept, jed, droga, filter, atď. [...] Tvárna jednota tohto konceptu, alebo skôr jeho pravidlá a zvláštna logika spájajúca ho s jeho označovateľom, boli rozptyľované, maskované, vymazávané a učené takmer nečitateľnými, [...] predovšetkým pochybnou, neredukovateľnou zložitou jeho prekladu.“²² Šírenie je teda nekonečnou špirálou rozpoznávania, označovania a reprezentácie, ktorá zbavuje jednotlivé pojmy univerzálneho významu a namiesto neho predpokladá neustálu obmenu a vyrastanie významu *zakaždým nového*, definovaného ich vzťahom k iným pojmom, ktoré ich obklopujú. Slová nemajú význam *sami o sebe*, ale vždy v určitom *reťazci* artikulácie, syntaxi, teda kontexte, z ktorého sa význam rodí a zaniká s jeho vyčerpaním.²³ V rovine teórie by sme tak (v Derridovom duchu) mohli uvažovať o vytvorení spoločného výrazu pre pozornosť a rozptýlenie, ktorého význam by závisel od kontextu, v ktorom by sme o nich rozprávali. To je však mimo možností tejto práce, preto bude stále používať oba pojmy ako odlišné, avšak prepletené iným spôsobom, ako striedaním či vytláčaním jedného druhým a naopak.

²⁰ Jacques Derrida (1972), *Dissemination*. London: The Athlone Press 1981.

²¹ Jacques Derrida, *Dissemination*, s. 6.

²² Tamt., s. 71-72.

²³ „Keďže stopa sa dokáže otláčiť jedine pomocou odkazovania k inej, k inej stope („stopa jej reflexie“), prostredníctvom umožnenia odkloniť od seba pozornosť a byť zabudnutá, jej produktívna sila stojí v nutnom vzťahu k energii jej vymazávania.“ Tamt., s. 331.

Pozornosť tak môže byť viac rozptýlená, alebo menej rozptýlená, ale nemôže sa „vyčerpať“ alebo „zapínať“ a „vypínať“ v klasickom zmysle slova: nielen, že pozornosť a rozptýlenie nie sú protikladné, ale predovšetkým neexistuje *protiklad* rozptýlenej pozornosti. Existuje len *miera rozptýlenia* pozornosti, ktorá sa neustále premieňa; to, čo nazývame sústredenou pozornosťou, obmedzením pozornosti na menší počet vnemov,²⁴ môžeme rovnako adekvátne označiť za obmedzenie rozptýlenia. Stav, ktorý bežne označujeme ako rozptýlenie, nie je z tohto hľadiska oslabením pozornosti, ale paradoxne jej znásobením. V stave rozptýlenia venujeme pozornosť v rýchlejšom slede viacerým veciam; z priestorového hľadiska rozširujeme plochu, po ktorej sa pohybuje náš pohľad a zvyšujeme tým počet vnemov, ktoré do nášho zorného poľa vchádzajú. Artikulácia sústredenej pozornosti je možná, a v mnohých prípadoch stále potrebná – ale keďže aj pri najjednoduchších či „najsústredenejších“ činnostiach nemožno úplne odstrániť rozptýlenie z každého jej rozmeru, je zrejmé, že je priamo závislá na historickom a sociokultúrnom kontexte, v ktorom je používaná. Táto prepojenosť s reťazcom prehovárania umožňuje tvrdiť, že rozptýlenie pozornosti oslabuje (a v súvislosti s tým postulovať normatívne vzorce a objekty pozornosti), ako sa bežne dialo od obdobia modernity, avšak zároveň dovoľuje v závislosti od situácie tvrdiť opak, teda že pozornosť je rozptýlením posilňovaná.²⁵

Doposiaľ vyslovené úvahy nemajú za cieľ popretie predošlých teórií pozornosti, z ktorých priamo vychádzajú, ani priklonenie sa k jednej z nich ako pravdivej, ale ponúknutie konceptuálneho rámca, v ktorom môžu existovať všetky a navzájom sa dopĺňať pre komplexné²⁶ pochopenie problematiky pozornosti. Ak sme k tomu doposiaľ smerovali dekonštrukciou pojmov pozornosti a rozptýlenia, teda prevažne hrou s interpretáciami jednotlivých slov a mnohosťou ich zdanlivo rozporuplných významov, ostáva nám preskúmať pojmoslovie z hľadiska šírenia významu pri jeho preklade medzi odlišnými jazykmi, podobne ako sa interpretácie pojmu *pharmakon* odchyľujú pri preklade do jazykov, ktoré s protikladmi nepracujú rovnako ako antická gréčtina.

Prvý rozdiel, s ktorým sa v praxi stretieme, je vo vyjadrení samotného aktu pozornosti. Pričom v slovenčine (ako i v češtine, ale prekvapivo aj v nemčine) sa používa

²⁴ Selektivite pozornosti sa venuje sekcia 1.1.2.

²⁵ Sekcia 2.2 ilustruje súčasné nástroje rozptyľovania pozornosti v rozhraní za účelom jej ohraničenia.

²⁶ Komplexný prístup predpokladá evolúciu, vyrastajúcu z boja rôznych prístupov, podobne ako komplexné systémy predpokladajú nepredvídateľnosť, seba-organizáciu či nekonečnú variabilitu. John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*. London – Thousand Oaks – New Delhi – Singapore: SAGE Publications, Ltd. 2013, heslo „Complex systems,“ s. 28-32.

spojenie „venovať pozornosť“ („vĕnovat pozornost,“ „Aufmerksamkeit widmen“), v angličtine je tento akt vyjadrený ako „to pay attention,“ teda doslovne „platiť pozornosťou.“ Analýzu môžeme rozšíriť aj na ďalšie svetové jazyky: vo francúzštine sa užíva spojenie „faire attention,“ ponúkajúce opäť mierne odlišný význam, keďže doslovne znamená „robiť“ alebo „vykonávať“ pozornosť (pozornosť tu je teda vnímaná skôr ako aktivita, nie ako komodita), čo je zdieľané aj taliančinou („fai attenzione“), pričom španielčina sa približuje výrazu slovenskému a českému – „prestar atención“ znamená „dať,“ alebo aj „požičať“ pozornosť. Zo slovanských jazykov uvedieme ešte poľštinu a ruštinu, ktoré zdieľajú rovnaký výraz pre akt pozornosti, odlišný od doposiaľ uvedených, v preklade „vrátiť pozornosť“ („zwracać uwagę,“ a „обратить внимание“ [„obrátiť vnímanie“]). Toto vyjadrenie je obzvlášť osvetľujúce, pretože implikuje reaktívnu povahu pozornosti, jej existenciu v nepretržitom reťazci, alebo ešte presnejšie, pozornosť vždy už ako ozvenu.²⁷ Podobným spôsobom by sme mohli analyzovať jazykové implikácie donekonečna, v závislosti od rozdielnych kultúrnych a ekonomických tradícií, a sledovať možnosti vyjadrenia aktu pozornosti v konkrétnych jazykových systémoch a s nimi prepojených myšlienkových tradíciách. Cieľom však je len poukázať na fakt, že sa konotácie vyjadrenia rôznia v závislosti od mnohých faktorov, z ktorých jedným je jazyk, a že tým určujú jeho fluidnú povahu, meniacu sa v závislosti od kontextu, aj keď sa jedná o vyjadrenie tej istej činnosti (spoločné má väčšina vyjadrení práve to, že je pozornosť vnímaná ako niečo vzácne, čím disponujeme, a môžeme tým „platiť,“ alebo to „darovať,“ teda že je v neustálom procese obehu a výmeny).²⁸

Ak sa zameriame na etymológiu samotného slova „pozornosť,“ objavíme podobne rozptýlený terén. Pre Yvesa Cittona, otvárajúceho otázku etymológie pozornosti pri komentovaní knihy *24/7* (Craryho dystopicky ladenej štúdie súčasnej snahy kapitalizmu o integráciu človeka do nepretržitých rutín konzumu), tkvie pôvod pojmu pozornosti v smerovaní: „Súčasná čítanie aktuálneho vývojového stupňa aparátov pozornosti je zároveň prehľadné i osvetľujúce. Mohli by sme sa každopádne čudovať ‚forme pozornosti‘ orientujúcej tieto reflexie pozornosti v etymologickom zmysle termínu (*ad-tendere*).²⁹ *K čomu smerujú? [Towards what do they tend?]* – ak nie k nostalgii za starými dobrými časmi, ktoré sú už stratené: ‚čo bývalo každodenným životom mimo dosahu korporátnej dotieravosti,‘

²⁷ Podobná konotácia rezonuje aj v Cittonovom koncepte echológie pozornosti [*attention echology*].

²⁸ Z tohto postoja k pozornosti vyplýva i súčasný diskurz ekonomie pozornosti, predstavený v sekcii **1.1.4**.

²⁹ Bernard Stiegler ponúka mierne odlišnú interpretáciu etymológie pozornosti: „Protektie [*protentions*] – ktoré prislúchajú tomu, čo Gréci v dobe Hesioda nazývali *elpis* (ἐλπίς), slovo znamenajúce očakávanie (*attente*), zároveň ako nádej i strach, a ktoré je podmienkou *pozornosti* – sú hranicami a hraničnými značkami starostlivosti, ktorú je nutné venovať svetu (κόσμος).“ Bernard Stiegler (2016), *The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism*. Cambridge – Medford: Polity Press 2019, §7.

„nášmu starému, lineárnemu myšlienkovému procesu,‘ našim starým koncepciam priestoru, času a miesta.“³⁰ Nemčina ponúka dokonca tri možnosti, ako vyjadriť špecifický typ pozornosti: „Nemčina umožňuje rozdiel medzi *Beachtung* (pozornosť ako *renomé* a úcta), *Aufmerksamkeit* (pozornosť ako snaha *všímať si* charakteristické črty) a *Zuwendung* (pozornosť ako *orientácia* vnímavých a reflexívnych kapacít *v smere* konkrétneho objektu).“³¹ Jonathan Crary vníma etymológiu pozornosti v kontexte konceptu svojej knihy, ako nasvedčuje už jej názov (suspension = prerušenie, pozastavenie): „Korene slova pozornosť v skutočnosti rezonujú s pocitom ‚napätia‘ [*tension*], bytia ‚natiahnutým‘ [*being stretched*], a tiež ‚čakania.‘ Zahŕňajú možnosť fixácie, držania niečoho v úžase alebo kontemplácii, v ktorej je pozorný subjekt súčasne nehybný i neuzemnený.“³² V angličtine môže byť pozornosť pomenovaná dvoma spôsobmi, s ktorými Crary v značnej miere pracuje a úzko spolu súvisia. „Attention“ priamo označuje pozornosť, ako ju chápeme v slovenčine, teda „dôkladné alebo starostlivé pozorovanie alebo dbanie: *mentálna koncentrácia*.“³³ „Attentiveness“ je pojem taktiež prekladaný ako pozornosť, nebýva však použitý v zmysle venovania pozornosti ako aktivity. Nepoužíva sa spojenie „to pay attentiveness“ (ani „to pay with attentiveness,“ čo by dávalo väčší zmysel), pretože pojmom „attentiveness“ sa rozumie stav (prevažne pasívnej) pozornosti, a v kontexte, v akom ho používa Crary, je mu v slovenčine najbližší pojem všímavosti.³⁴ Ak chápeme „attentiveness“ ako všímavosť, odhaľuje sa jeho významová príbuznosť s pojmom rozptýlenia, ktorému je bližšie ako anglický pojem „distraction,“ vyjadrujúci odklon pozornosti (doslovne „odtiahnutie“). Všímavosť i rozptýlenie konotujú skôr mnohosť, rozptyl („dispersion“), šírenie pozornosti viacerými smermi. Všímavosť teda možno chápať ako kvantitatívny nárast (objektov) pozornosti a kvalitatívne oslabenie pozornosti k jednotlivým veciam; pozornosť je tak kvantitatívnou redukciou percepčného poľa a naopak kvalitatívnym nárastom vnímavosti k jednotlivým objektom v ňom.³⁵

³⁰ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 186.

³¹ Tamt., s. 86 (poznámka 16). Špecifický typ pozornosti sa môže spájať napr. aj s očakávaním (ako u Stieglera), alebo so starostlivosťou, s ktorou ho spája práve Citton („*attention as care*“).

³² Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 10.

³³ *Webster's II New Riverside University Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin Company 1984, s. 136. [kurzíva pridaná]

³⁴ Pozorný pozorovateľ („attentive observer“) alebo všímavý pozorovateľ je podľa Craryho konštruovaný ako norma v období modernity. Dôležité začali byť požiadavky noriem pozornosti, predpoklad neustáleho stavu „bdelosti,“ pozornosti merateľnej, kvantifikovateľnej, pod kontrolou. Crary zároveň zdôrazňuje, že nevznikol žiadny „jediný či dominantný model všimavého pozorovateľa.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 24.

³⁵ Aj tieto atribúty všímavosti v socioekonomickom kontexte posledných 50 rokov prispievajú k diskurzu ekonomie pozornosti – porov. 1.1.4.

Očividne sa teda chápanie pojmu pozornosti líši v závislosti od stanoviska prehovárajúceho, diskurzívneho a historického kontextu, v ktorých je pojem artikulovaný, a kultúrnej tradície – je neustále sa premieňajúcim fenoménom, ovplyvňovaným mnohými vnútornými a vonkajšími faktormi. Namiesto snahy o popísanie problematiky rozptýlenia a pozornosti sa tak budeme zameriavať na problematiku *rozptýlenia pozornosti* – aké záujmy, objekty a postupy pozornosť rozptyľujú, čím sa rozptyľuje viac a čo naopak obmedzuje jej rozptýlenie, a akým spôsobom sa tieto faktory podieľajú na rozptýlení na rôznych úrovniach pozornosti. Súbor faktorov, ktoré sa s ňou môžu prelínať, je potenciálne neobmedzený: je teda nemožné pochopiť ju v danom historickom okamihu v celom jej rozsahu, pretože je v stave kontinuálnej variácie.

1.1 Multiplicita pozorností, dualita rozptýlenia. Pokus o charakteristiku konceptu

Neuchopiteľná povaha pozornosti nevyplýva len z rozdielnych jazykových a kultúrnych konotácií. Pozornosť môžeme chápať viacerými spôsobmi, do veľkej miery závisiacimi od vymedzenia poľa, na ktorom pozornosť pozorujeme. Pre Craryho je pozornosť „vedeckým objektom a sociálnym problémom,“ a pojmom referuje k „poľu výrokov a praktík a k sieti efektov, ktoré produkovali.“³⁶ Na probléme pozornosti je zásadný jej vzťah k diskurzu jej venovanému – pri každom výskume o pozornosti venujeme pozornosť pozornosti, čím samotnú povahu pozornosti transformujeme, avšak svojej vlastnej pozornosti môžeme venovať pozornosť vždy až spätne. Zvláštny vzťah pozornosti k prítomnosti, minulosti a budúcnosti nachádzame v paralele k jej odlišnému vzťahu k jednotlivcovi, skupine alebo mase. Či už sa vzťahujeme k pozornosti ako k „evolučnému mechanizmu,“³⁷ „prekrývaníu mechanizmov operujúcich na viacerých prepletených úrovniach spôsobmi vzájomne si veľmi odlišnými,“³⁸ alebo ako k „rozľahlej diverzite často protichodných

³⁶ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 23. „Pozornosť sa stala časťou hustej siete textov a techník, okolo ktorých bola organizovaná a štruktúrovaná pravda percepcie. [...] Cez nové imperatívy všímavosti bolo vnímajúce telo ustanovené a spravené produktívnym a usporiadaným, či už ako študent, pracovník alebo konzument.“ Tamt., s. 22-23.

³⁷ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, heslo „Attention“ (s. 9-12). Koncept pochádza od biológa Marka Pagela, ktorý „tvrdí, že ľudská rasa vynašla nový druh evolúcie založený na ideách a ich kultúrnom potenciálne. Popisuje to ako sociálne učenie [...] Ekonomii pozornosti a správaniu trhov sociálnych sietí potom najlepšie rozumíme ako evolučnému mechanizmu selekcie a adaptácie.“ Tamt., s. 11.

³⁸ Yves Citon, *The Ecology of Attention*, s. 163.

pokusov ju vysvetliť,³⁹ odhaľuje sa nám v „mnohovrstvejnej štruktúre,“⁴⁰ alebo presnejšie: v usporiadaní vo vrstvách s množstvom štruktúr na každej z nich.

V nasledujúcej časti sa zameriame na mnohovrstevnú povahu pozornosti: pokúsime sa zmapovať základné charakteristiky hlavných vrstiev a niektoré z ich zásadnejších teoretických reflexií. Budeme pritom postupovať v opačnom smere ako Yves Citton, ktorý kategorizuje vrstvy pozornosti od kolektívnych po individualizujúce (*individuating*),⁴¹ pretože na rozdiel od väčšiny výskumov venovaných pozornosti sa nebudeme snažiť povahu pozornosti uchopiť z určitého uzavretého diskurzu sústrediacoho sa na jednu vrstvu alebo súbor vybraných aspektov konštituujuúcich akty pozornosti. Výskumy uprednostňujúce individuálny subjekt sa pokúšajú vysvetliť najmä vzťah telesných a psychických podnetov pozornosti (psychológia, filozofia), výskumy sústrediac sa na obraz naopak zameriavajú pozornosť viac na špecifické príbuzné línie pozornosti v obraze a menej na odchýlky medzi jednotlivými individuálnymi subjektmi (Weimarské teórie, vizuálne štúdiá), a práce skúmajúce externé agencie podieľajúce sa na kultúrnych procesoch produkcie, recepcie a ich odbornej reflexie zasadzujú pozornosť do širších historických diskurzov (kritika ideológie, kultúrne a sociálne štúdiá, Craryho výskum dobového diskurzu o problematike normatívnej pozornosti).

Všetky tri prístupy (často sa prelínajúce) sú užitočné v tom, že skúmajú pozornosť vo vzťahu k určitej agencii alebo moci, keďže pozornosť je možné skúmať jedine v týchto lokalizovaných vzťahoch, v určitých výsekoch reťazca pozornosti.⁴² Žiadny z nich sa však neobracia k pozornosti ako komplexnému systému, neutíchajúcemu procesu a samostatnému aktérovi, mnohovrstvejnej a multilineárnej aktivite, ktorá v dočasných spojeniach *definuje* subjekty a objekty *tvoriac* vzťahy medzi nimi. Pozornosť nenahliadaná z pohľadu subjektu, ale subjekt nahliadaný z pohľadu pozornosti; *odpútaná* pozornosť, pozornosť ako organizmus, pozornosť ako aktér – na abstraktnej, globálnej úrovni nemožno pozornosť definovať v rámci jednotného modelu. Je však možné si ju na tejto úrovni *predstaviť*, aby sme ju mohli ako takú personifikovať, emancipovať a skúmať ako samostatnú agenciu: zamerať pozornosť priamo na ňu. V takom prípade sa nám zdá najvhodnejším pre popisovanie konštelácie pozornosti pojem *rhizom* Gillesa Deleuzea a Félixu Guattariho (špecifický práve

³⁹ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 23.

⁴⁰ *The Ecology of Attention*, s. 163.

⁴¹ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 32-33.

⁴² Pozornosť môžeme skúmať vždy len vo vzťahu k niečomu – aj v rovine abstrakcie (do ktorej chceme pozornosť situovať z dôvodu pochopenia jej komplexného pohybu) je zložité izolovať ju od situácií, v ktorých operuje a uvádza dva body do vzájomného vzťahu. Práve zo skúmania konkrétnych situácií (nezáleží na tom, akého množstva) vyrastá i diskurz venovaný pozornosti, a v tomto prístupe nebude ani táto práca výnimkou – všeobecné tvrdenia o pozornosti je nutné vždy podložiť konkrétnymi príkladmi na ich ilustrovanie.

svojou neuchopiteľnosťou), keďže sa tento „systém“ prejavuje ako multiplicita rôzne sa prelínajúcich a medzi sebou bojujúcich modelov, diskurzov, režimov, línií či vrstiev pozornosti.

Multiplicitou Deleuze s Guattarim nenazývajú obyčajnú mnohosť (kvantitu), ale mnohosť vzťahov, mnohostrannosť, predpokladajúcu existenciu uprostred a zároveň na jej kraji, unikanie z nej a zároveň norenie sa do nej.⁴³ Multiplicita je „iba vtedy, keď sa s mnohým skutočne zachádza ako so substantívom, multiplicitou, nemá už žiadny vzťah k Jednému ako subjektu či objektu, prírodnej či duchovnej realite, obrazu a svetu.“⁴⁴ Pozornosť sama je týmto vzťahom, preto ju ako celok nemožno odvodiť od jednotného princípu alebo ohraničeného subjektu – v nich sa bude vždy prejavovať, ale nebude nimi definovaná ako celok. Línie alebo prúdy pozornosti pretínajú celý pohyblivý svet v rôznych usporiadaniach a zoskupeniach, alebo ak chceme *zhlukoch*,⁴⁵ do ktorých sa dočasne formujú (napríklad premiéra očakávaného filmu, kedy sa spojí do zhuku najviac línií pozornosti – po nej už k filmu smerujú línie rozptýlenejšie, ojedinele alebo v menších zhukoch). Pre emancipáciu pozornosti od subjektu ako jeho výsadnej právomoci⁴⁶ je potrebné chápať aj individuálny subjekt ako multiplicitu, ako zhuk pozorností. Výslednú divákovu pozornosť formujú rozdielne dispozitívy a telesné predispozície, vlastná pamäť, preferencie a afekty, prítomná vôľa, ale i vonkajšie štruktúry, režimy pozornosti⁴⁷ a automatizované vzorce venovania pozornosti, samotné obrazy, ideológie, módy recepcie⁴⁸ a mnohé ďalšie agencie.

⁴³ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 37-50.

⁴⁴ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 14. [kurzíva pridaná]

⁴⁵ Hartley definuje kultúrne a kreatívne zhuky ako geograficky blízke, formujúce sa okolo konkrétnej lokácie, napr. Hollywood. John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, heslo „Cluster“ (s. 17-20). Podobným spôsobom vníma Jonathan Gray autorské zhuky, ktorými nahrádza koncept stabilného autora vplyvom kolaboratívnej praxe v súčasnom mediálnom prostredí. Tie však už nemusia byť definované výhradne geografickou blízkosťou, formujú sa okolo diela, ktoré sa, rovnako ako tieto zhuky, neustále transformuje. Jonathan Gray „When is the author?“, In: Jonathan Gray – Derek Johnson, *A Companion to Media Authorship* (John Wiley & Sons, Inc, 2014), s. 88-111. Zhuky pozornosti sa podobajú skôr konceptu diskurzívnych zhukov, ktorými Jason Mittell označuje žánrové kategórie, kedy sa „konkrétne definície a významy spájajú v hocjakom čase odkazujúc ku koherentnému a jasnému žánru.“ Jason Mittell (2001), *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. *Cinema Journal*, 40 (3), s. 11. Sú teda spojené ideou alebo diskurzom, nie miestom – zhuky pozornosti však fungujú oboma spôsobmi, a často naraz (geografická blízkosť línií v konkrétnom kine, ale zároveň globálny, geograficky rozptýlený zhuk línií viazucich sa ku konkrétnemu objektu).

⁴⁶ Ako nástroj subjektu, užívaný ľubovoľne, je pozornosť vnímaná najmä psychologickým a filozofickým diskurzom, zaoberajúcim sa vôľou: „Každý z nás si doslova vyberá, svojimi spôsobmi venovania pozornosti veciam, aký druh vesmíru sa mu bude javiť, že obýva.“ William James, *The Principles of Psychology*, vol. 1 (1890; New York: Dover, 1950), s. 424. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 62.

⁴⁷ Problematika režimov pozornosti – predstavená v sekcii 1.3.

⁴⁸ Janet Staiger analyzuje vzťahy troch možných delení, určujúcich pozorovanie filmu. Módy adresovania označujú to, ako film diváka oslovuje – teda závisí od predstavy zámernosti. Staiger zároveň zdôrazňuje, že nie je možné ich chronologicky vymedziť, pretože sú v stave neustálej obmeny. Módy exhibície sú potom zbavené závislosti od diváka a skúmajú, ako sa film sám bezprostredne prezentuje. Módy recepcie označujú stranu diváka – ako je film „čítaný.“ V každej historickej perióde existuje viacero módov adresovania, exhibície i recepcie

Subjektami i objektami prechádza množstvo línií pozornosti s odlišnými vlastnosťami a v premenlivom pomere a intenzite; môžu sa striedať, jedna druhú vytláčať či pohlcovať, rovnako ako sa môžu navzájom ovplyvňovať, prekryvať a operovať *súčasne*.⁴⁹ Zhluky pozornosti na úrovni telesne a osobnostne vymedzenej individuality sa formujú do väčších zhlukov, ktoré sa následne stávajú vedľajšími líniami v nových prúdoch.

Deleuze s Guattarim vymedzujú dva typy usporiadaní, obrazne pomenovaných strom a rhizom. Strom je systém, ktorého prvky (korene) smerujú k centru (kmeňu) – predpokladá jednotu a deliteľnosť. Rhizom (tráva) je naopak definovaný premenlivosťou, multiplicitou vstupov, vzťahov a výstupov, nemožnosťou trasovania začiatku alebo konca (**obr. 3**): „Celý systém variuje a nie je definovaný konštantami a svojou homogenitou, ale naopak *variabilitou*, ktorej vlastnosťou je byť imanentná, kontinuálna a regulovaná veľmi špecifickým spôsobom.“⁵⁰ Pozornosť nemá centrum: môže mať iba mnoho zdanlivých, lokálnych a rôznymi spôsobmi organizovaných centier naraz, no predovšetkým *dočasných*. Zároveň v každom momente existuje oveľa viac vecí, ktorým sa nevenuje pozornosť, ako tých, ktorým sa venuje (je viac bodov v priestore, ktoré práve žiadna línia pozornosti nepretína).⁵¹ Niečo nepretné jediná línia pozornosti po stáročia, na niečom inom sa formujú zhluky pozornosti, v ktorých je odklon niektorých línií kompenzovaný pútaním línií nových. Oba stavy sa však môžu kedykoľvek nepredvídateľne nahrádzať.

súčasne, a vplýva na ne množstvo rôznych faktorov. Janet Staiger, *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*. New York – London: NY University Press 2000, s. 17-22.

⁴⁹ Sám človek nie je líniou, ale *prúdom línií* pozornosti, stávaním sa súčasťou väčších prúdov (vždy len časťou svojej multiplicity) a opakovaným únikom z nich, ako i rozdelením do viacerých prúdov naraz. Problémom klasickej koncepcie diváka bola určenosť médiom samotným; nerátala teda s neustálym formovaním diváka na základe boja či spolupráce vnútorných i vonkajších síl. Porov. Jean-Louis Baudry (trans. Alan Williams), *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*. *Film Quarterly*, Vol. 28, No. 2 (1974-1975), s. 39-47. Janet Staiger odmieta klasickú triádu konceptov recepcie, teda preferované, diskutabilné („negotiated“) a opozičné čítanie, využívané v kultúrnej teórii a recepčných štúdiách. Namiesto nej navrhuje koncept perverzného čítania, v zmysle protichodnosti, závislosti od kontextu viac ako od textu a nerozdeľovania na „dobré“ a „zlé.“ „Verím, že individuality majú viacero (hoci sociálne konštruovaných) identít. Tieto identity, rovnako ako špecifické historické situácie, sa pretínajú aby produkovali skupiny reakcií [...] Perverzita môže implikovať dobrovoľné odvrátenie sa od normy; zároveň môže odkazovať k neschopnosti konať inak.“ Janet Staiger, *Perverse Spectators*, s. 1-2.

⁵⁰ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 110. [kurzíva pridaná]

⁵¹ Pozornosť môžeme rôznymi prostriedkami ovplyvňovať, ale nemôžeme sa jej zbaviť: „Rhizom v sebe má to najlepšie i najhoršie, zemiak aj pýr, burinu.“ Tamt., s. 13. Línie pozornosti, podobne ako stonky rhizomu, prechádzajú prostredím, ktoré postupne transformujú: „Burina existuje len na veľkých, neobrábaných plochách. Zaplňuje prázdne miesta. *Rastie medzi* inými vecami, v ich spoločnosti.“ Henry Miller, *Hamlet I*. Carrefour, Santurce, 1939, s. 105-106. Cit. z: Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 28. Pozornosť sa taktiež nachádza medzi vecami, ale rovnako sa veci, subjekty i objekty, nachádzajú medzi líniami pozornosti: „*Medzi* vecami neznamena lokalizovateľný vzťah, smerujúci od jednej veci k druhej a naopak, ale kolmý smer, priečny pohyb, ktorý ich unáša jednu a druhú, prúd bez začiatku i konca, podmývajúcí oba brehy a naberajúci rýchlosť uprostred.“ Tamt., s. 36.

Ak si pozornosť na globálnej úrovni predstavujeme ako rhizomatický systém, vieme pomocou neho popísať javy s pozornosťou spojené: multiplicita línií pozornosti a ich smerov, rôzne sa križujúcich v individuálnych multiplicitách a rôznych úrovniach ich skupinového usporiadania, tvorenie uzlov alebo bodov záchytu, fungujúcich ako čierne diery⁵² (mediálne hviezdy, vzácne predmety, „historické udalosti,“ aktuálne správy, konkrétne zobrazenia či typy zobrazení, ideológie a idey, ale i teórie – všetko, na čom sa pozornosť zastavuje alebo sa k tomu cyklicky vracia) a ich vytrácanie,⁵³ vytlačanie či nahrádzanie inými uzlami či prúdmi. Keďže je pozornosť vždy multiplicitou, zloženým procesom a zároveň súčasťou zložitejších procesov, rôzne vnútorné a vonkajšie faktory môžu určovať len rozdielnu mieru jej *rozptýlenia*, „variácie, expanzie, výboja, zajatia, bodnutia.“⁵⁴ Rozptýlenie pozornosti budeme teda vnímať ako čisto pozitívnu a aktívnu funkciu pozornosti (nie negatívne, ako bolo voči pozornosti vo väčšine prípadov definované – ako nedostatok sústredenia, alebo modernú, na povrch zameranú formu zábavy), bude ho teda možné sledovať na *dvoch* úrovniach: v priestore a v čase. Pozornosť a rozptýlenie, pútanie pozornosti či jej venovanie, kontrola zvnútra alebo zvonku, tak môže „byť iba výsledkom aktívnej a *dočasnej* selekcie, s ktorou je treba neustále znovu začínať.“⁵⁵ Nebudeme rátať s vopred vymedzenými trajektóriami pozornosti, ani s objektívnym vymedzením ich rozmerov, ani s jednoznačne definovanou distribúciou moci nad nimi. Pozornosť ako rhizom je nepretržitým prúdom, ktorý nás strháva v momente, odkedy začneme pozornosť venovať – nemôžeme dosiahnuť jej zastavenie, prerušenie, ani úplné či trvalé ovládnutie: môžeme sa však podieľať na jej *navigácii* alebo *kontrole*.⁵⁶

1.1.1 Čo/Kde/Kedy je pozornosť?

⁵² „V rhizomoch sa objavujú stromovité alebo koreňové štruktúry, ale aj naopak – z vetvy stromu alebo časti koreňa môže začať klíčiť rhizom.“ Tamt., s. 22-23. Tuhnutie do „stromu“ popisujú Deleuze s Guattarim ako tvorbu strat, teda vrstiev, usadenín, ktoré znamenajú obmedzenie pohybu, expanzie rhizomu: „Strata sú lapače, sú ako ‚čierne diery‘ či oklúzie, usilujúce sa zachytiť všetko, čo sa ocitne v ich dosahu.“ Tamt., s. 51-52.

⁵³ „Rhizom môže byť na nejakom mieste prerušený či roztrhnutý, bude sa však rozvíjať ďalej po niektorej zo svojich línií i po líniách iných.“ Tamt., s. 16.

⁵⁴ Tamt., s. 31.

⁵⁵ Tamt., s. 16. [kurzíva pridaná]

⁵⁶ Pojmy budeme v kontexte pozornosti používať ako úzko spríbuznené, často i totožné – navigácia je kontrola smeru, ktorý je nevyhnutným atribútom pozornosti; avšak kontrola implikuje ovládnutie či moc, ktorá môže byť v kontexte pozornosti vždy len čiastočná a dočasná.

Z ľudského pohľadu, z akého sme zvyknutí vnímať svet, máme tendenciu chápať pozornosť ako výsadu živých aktérov,⁵⁷ teda aktivitu subjektu voči pasivite objektu.⁵⁸ Problematika pútania a venovania pozornosti priamo súvisí s touto dichotómiou, na ktorú možno viazať ďalšie dvojice opozít, stanovujúce normatívnosť a deviáciu. Tradičné chápanie opozície subjektu a objektu prisudzovalo rolu subjektu len živým bytostiam,⁵⁹ avšak objekty mohli byť neživé i živé. Organizácia pozornosti medzi virtuálnymi aktérmi v počítačovom prostredí tento stav zásadne problematizuje. Umelá inteligencia je dnes pozorná k mnohonásobku stimulov, ktoré je schopný vnímať človek, algoritmy venujú pozornosť našej aktivite na internete (digitálnej stope) a NPC⁶⁰ postavy vo videohrách si venujú pozornosť navzájom, často nezávisle od hráčovej aktivity.

Samotná pozícia subjektu je však v reťazci pozornosti nestála a problematická: jej nadradenosť (v zmysle produkcie a teda i vlastnenia pozornosti), lineárnosť či singularita závisia iba od uhlu pohľadu, z ktorého sa pozornosť pokúšame popisovať. Individuálna multiplicita je v praxi najľahšie (bez toho, aby sme opomenuli fyziologický proces venovania pozornosti) prejavovaná v multilinearite pozorností jedinca viažucich sa na jeho zmysly. V niektorých situáciách venujeme auditívnu, haptickú, vizuálnu či mentálnu pozornosť každú relatívne nezávisle od seba navzájom (počúvanie hudby pri čítaní alebo učení, to všetko pri jedení apod.); inokedy sa zas rôzne typy pozornosti zlievajú do koherentnej skúsenosti (hranie videohry, šoférovanie auta – rozptyľovanie pozornosti medzi rôzne prvky a zmyslové vnemy tu slúži na účel lepšej kontroly). Pri výskume pozornosti treba mať na pamäti, že „percepcia

⁵⁷ John Hartley et. al. *Key Concepts in Creative Industries*, heslo „Agent/Agency“ (s. 5-8). „Štruktúra označuje systém [...] historicky vyvinutých foriem, ktoré určujú rozsah akcie otvorený akejkoľvek ľudskej bytosti. Agencia, na druhej strane, označuje kapacitu týchto individualít konať nezávisle alebo autonómne, podľa ich vlastných rozhodnutí.“ Tamt., s. 5.

⁵⁸ Istými teoretickými líniami by sme dokonca mohli pozorovať konštrukciu tejto binárnej opozície priamo na princípe vnímania, čo ešte posilňuje úlohu pozornosti v nej: „Objekty sú spôsob, akým sa veci javia subjektu – to znamená s menom, identitou, Gestaltom či stereotypnou šablónou, popisom, využitím alebo funkciou, históriou, vedou. Veci, na druhej strane, sú súčasne hmlisté i zatvrdnuté, zmyselne konkrétne aj vágne.“ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 156 [kurzíva pridaná]. Potreba kultúrnej konštrukcie tejto dichotómie a bezvýhradnej nadradenosti subjektu súvisí podľa Normana Brysona s konkrétnym usporiadaním vizuality na západe, prejavujúce sa v renesančnom perspektívnom systéme: „V rámci *cogita* subjekt vníma sám seba ako univerzálne centrum, obklopené stabilnou hojnosťou objektového sveta. Subjekt i objekt existujú v stave vzájomného potvrdzovania a ustálenosti. Subjekt, z jeho pozície centra voči svetu vecí, sleduje jeho objekty a vníma ich ako separátne *entity*.“ Norman Bryson, *The Gaze In The Expanded Field*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 96.

⁵⁹ Naprieč celým západným umením je zväčša žena objektom pozornosti (púta ju) a muž jej subjektom (venuje ju žene). V každom medziľudskom vzťahu sa dá hovoriť o role objektu a subjektu: vo vzťahu, ktorého distribúcia vzájomnej pozornosti je vyrovnaná medzi oba subjekty, nemá zmysel pýtať sa, kto zastáva akú rolu; až keď jeden venuje viacej pozornosti a druhý ju viac púta, nastáva delenie na subjekt a objekt, pričom ich hierarchia môže byť v rôznych situáciách prevrátená (aj keď sme zvyknutí prisudzovať vedúcu rolu subjektu).

⁶⁰ Non-player character.

zahŕňa videnie, počúvanie, dotýkanie alebo amalgam niekoľkých zmyslov.“⁶¹ Percepcia v Craryho poňatí predpokladá subjekt „definovateľný v zmysle viac ako jednozmyslového orgánu zraku, v zmysle sluchu a hmatu súčasne, a čo je najdôležitejšie, neredukovateľne prepletených zmyslov,“⁶² preto treba mať stále na pamäti, že v praxi nemožno *kompletne* izolovať pozornosť jednotlivých zmyslov od spoločnej percepčnej funkcie všetkých spolu, pokiaľ rátame s bežným stavom bdlosti.

Ak by sme sa však pre účely užšieho vymedzenia poľa výskumu pokúsili popísať čisto vizuálnu pozornosť, čím presne by bola? Očami pozorného subjektu je pozornosť vo svojej základnej funkcii nepretržitá a nekvantifikovateľná aktivita spájajúca ho s jeho okolím,⁶³ v tomto prípade konkrétne s jeho vizuálnou podobou. Subjektívne pozornosti môžu byť jedna od druhej celkom odlišné, aj keď sú v určitých konkrétnych aspektoch usporiadania vždy totožné. Preto nám nestačí len pýtať sa *čo* je pozornosť, pretože by to pre každú situáciu znamenalo niečo iné; navyiac by sme ju nevedeli nikdy popísať v prítomnosti, pretože aj samotnému opisu by sme museli venovať pozornosť, ktorá by nášmu opisu unikala.⁶⁴ V dôsledku jej neustálej premeny je potrebné pýtať sa aj *kedy* je pozornosť?⁶⁵ Pozornosť osebe *je* v nejakej forme vždy, ale zároveň neexistuje bez konkrétneho prejavu v určitej situácii, bez uvedenia dvoch aktérov do vzťahu a uvedenia dvomi aktérmi do trvania. Treťou otázkou povahy pozornosti tak nevyhnutne musí byť *kde* tieto vzťahy vznikajú, kde im je naopak zabránené vznikáť atď. Posledné dve otázky možno zhrnúť do jednej: za akých

⁶¹ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 22 (poznámka 28).

⁶² Tamt., s. 3. Crary sleduje zmyslovú pozornosť vo vzťahu k moci, inštitúciám a sebakontrolu: „Videnie je iba jednou z vrstiev tela, ktoré môžu byť zajaté, tvarované alebo kontrolované množstvom *externých* techník; súčasne je videnie iba jednou z častí tela, schopných vyhybania sa inštitucionálnemu zajatiu a vynachádzania nových foriem, afektov a intenzít.“ Tamt. [kurzíva pridaná]. Nadväzuje (okrem iných) na Michela Foucaulta a jeho koncept panoptikonu ako modelu spoločnosti disciplíny, keďže je podľa neho pozornosť zásadná v „prácach o moderných efektoch moci, o sociálnych a inštitucionálnych konštrukciách skúsenosti a subjektivity,“ z ktorých cituje najmä Foucaulta a Waltera Benjamina. Tamt., s. 4.

⁶³ Ako mechanizmus či proces organizmu slúži mozgu na zameriavanie vnemov, ktoré doň prúdia z prostredia, teda zvonku dovnútra. Zároveň je však aktívnou zložkou videnia, ktorá čiastočne konštruje víziu subjektu, ktorá je podľa mnohých autorov vizuálnych štúdií vždy sprostredkovaná (čo ostatne potvrdzujú neurologické výskumy zamerané na zloženosť vízie); tento prístup môže čiastočne vysvetľovať, okrem iného, prečo sa modernita obracia z pôvodných geometrických modelov k fyziologickým, „k modelom tela ako *producenta* nepravdivého videnia relatívne indiferentného svetskému odkazu.“ Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality (vol. 2)*, s. xi.

⁶⁴ „Kým ostávame pozorní, fascinovaní, prikovaní k tomu, čo sa sprítomňuje, nie sme schopní vidieť prítomnosť ako takú, keďže tá sa nikdy nesprítomňuje, nie viac ako viditeľnosť viditeľného, počuteľnosť počuteľného, médium alebo ‚vzduch,‘ ktorý sa vytráca v akte umožňovania jeho ukázania.“ Jacques Derrida, *Dissemination*, s. 314. Podobne nemožno venovať pozornosť pozornosti počas jej venovania; môžeme skúmať len jej jednotlivé situácie či prejavy, ale vždy až spätne alebo na pokusnom subjekte, nie na sebe.

⁶⁵ Inšpiráciou pre túto otázku bolo premyslenie tradičnej idey autorstva v kontexte rozmazávania hraníc medzi autorom a čitateľom/divákom, viditeľného najmä na internete, v texte Jonathana Graya „When is the author?“.

okolností sa prejavuje pozornosť? Pozícia subjektu a objektu už nie je taká dôležitá ako ich pohyb, priradovanie ku konkrétnym existenciám, striedanie, kontinuálna premena. Bytie pozornosti sa zjavuje na trvalo premenlivých spojoch medzi dvoma alebo viacerými (živými alebo neživými) aktérmi. Nepovažujeme tento popis za vyčerpávajúci či vhodnejší ako iné; javí sa však ako vhodný v prípadoch, kedy sa pokúšame uchopiť pozornosť priamo z *pohľadu pozornosti*, namiesto uchopenia z pohľadu objektu alebo subjektu. Budeme v tomto zmysle brať pozornosť ako samostatného aktéra, ktorý sa v konkrétnych vzťahoch prejavuje ako sociálny, psychologický či zmyslový fenomén, a ktorého interakciou s externými aktérmi (subjekty a objekty), vzniká výsledná podoba a smer jej línie. Počas dňa venujeme pozornosť rôznym obrazom alebo prvkom týchto obrazov, venujeme im ju v rôznych situáciách a prostrediach, a venujeme ju tam v rôznej intenzite, trvaní a rôznymi spôsobmi (nebezpečenstvu alebo šokujúcemu obrazu venujeme inú pozornosť ako obľúbenému seriálu či detailom tváre milovanej osoby). Podobne ako americký teoretik vizuálnej kultúry W. J. T. Mitchell, snažiaci sa vymaniť obrazy spod nadvlády jazyka výzvou k tomu, aby sme ich skôr oslovovali, ako opisovali, budeme sa pokúšať o vymanenie pozornosti spod nadvlády subjektu výzvou k uznaniu jej agencie – bolo by tak možné pýtať sa: *čo od nás pozornosť chce?*⁶⁶ Prirodzenou najjednoduchšou odpoveďou môže byť, že chce prežiť – v prípade očí teda potrebuje, aby sa pozerali, aby pozorovali, aby pozornosť vytvárali.

Dôvodov, prečo sa táto práca obmedzí na *vizuálnu pozornosť* osamote, je niekoľko. Vizuálnu percepciu a jej vlastné typy organizácie pozornosti nepovažujeme za nadradenú v žiadnom zmysle slova. Prvý z dôvodov tkvie v tendencii súčasných teoretických a filozofických diskurzov, v poslednom storočí čím ďalej tým viac vychádzajúcich z vizuality,⁶⁷ čo okrem iného dokazuje aj inštitucionalizácia vizuálnych štúdií od 90. rokov

⁶⁶ „Obrazy, ako histórie a technológie, sú našimi výtvormi,, avšak stále bežne chápeme, že sú ‚mimo našej kontroly‘ – alebo prinajmenšom mimo ‚niekoho‘ kontroly, vnímajúc otázku agencie a moci ako centrálnu v spôsobe, akým obrazy pracujú.“ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago – London: The University Of Chicago Press 1994, s. 6. Mitchell vo svojej nasledujúcej knihe popisuje obrazy ako „komplexné asambláže virtuálnych, materiálnych a symbolických prvkov.“ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago – London: The University Of Chicago Press 2005, s. xiii. Dôkaz agencie obrazov môže byť aj ľudská reakcia na ne, teda priznanie, že nad nami môžu mať moc rovnako ako my nad nimi: „Chceme umeleckým dielam prisudzovať ‚život osebe,‘ ale zároveň chceme ten život ovládnuť a regulovať, vyhnúť sa tomu, aby sme ho brali doslovne, a uistiť sa, že naše vlastné umelecké objekty sú očistené od škvrn povier, animizmu, vitalizmu, antropomorfizmu a ostatných predmoderných postojov.“ Tamt., s. 149.

⁶⁷ Z vizuality vychádzajú niektoré z najpodstatnejších konceptov súčasnej spoločnosti, v ktorých má obraz často dôležitejšiu rolu ako realita: „Tvrdenie, že žijeme v spoločnosti spektaklu, kontroly a simulakra nie je len náhľad pokročilej kultúrnej kritiky; športová a reklamná ikona ako Andre Agassi môže povedať, že ‚zobrazenie je všetko,‘ a byť pochopený tak, že vraví nielen o zobrazeniach, ale aj pre zobrazenia, ako niekto, kto bol sám vnímaný ako ‚nič okrem zobrazenia‘.“ Tamt., s. 32.

20. storočia.⁶⁸ Druhým dôvodom je evidentné objavenie „vizuálneho obratu“⁶⁹ na základe neprehliadnuteľných zmien vizuálnej kultúry v posledných 200 rokoch (ak niečo robí našu kultúru vizuálnou,⁷⁰ je to v konečnom dôsledku najmä táto *viditeľnosť* zmien,⁷¹ z ktorej pramení reflexia snažiaca sa ich uchopiť). S prihliadnutím k tomu, akú zásadnú úlohu hrá pozornosť vo viditeľnosti, neviditeľnosti a ich organizácii, respektíve navigácii medzi nimi, je pomerne málo výskumov vizuálnej kultúry zameraných priamo na ňu. Posledný dôvod vychádza z vedomia, že snaha o zahrnutie všetkých zmyslov by smerovala k stromovej forme výskumu, ale nikdy by ju nedosiahla, pretože nebude mať nikdy dostatočný záber, aby ju poňala v celistvosti. Keďže sme vyjadrili snahu popísať pozornosť ako rhizom, a nie ako stromovú štruktúru, nebude práca smerovať k totalizujúcemu konceptu; bude sa naopak snažiť prezentovať len ako výsek diskurzu, ako usadenina konkrétnych línií pozornosti, cyklicky sa usádzajúcich v náhodných intervaloch a intenzitách. Rhizom sa dá vždy skúmať len zo stredu, len ako časť, ktorá reprezentuje najmä jeho variabilitu, bez začiatku a konca;⁷² len v nejakom konkrétnom usporiadaní, ktorým je ostatne i táto práca (vyrastá z jeho stredu, je jeho

⁶⁸ Prístup vizuálnych štúdií k pozornosti načrtáva sekcia **1.2.2.2.3**.

⁶⁹ Mitchell v reakcii na „lingvistický obrat“ vo filozofii a prírodných vedách (skúmanie diskurzov, chápanie sveta ako textu, rôznych štruktúr ako systémov jazyka), navrhuje obrátiť pozornosť na odlišnú tendenciu, postupne ju vytlačujúcu, ktorú nazýva „vizuálnym obratom“ („*the pictorial turn*“): „Čímkoľvek vizuálny obrat je, je skôr postlingvistickým, postsémiotickým znovuoobjavením obrazu ako komplexného vzájomného pôsobenia medzi vizualitou, aparátom, inštitúciami, diskurzom, telami a figurálnosťou. Je to uvedomenie si, že divanie sa [...] môže byť rovnako hlbokým problémom ako rôzne formy čítania [...], a že vizuálna skúsenosť alebo ‚vizuálna gramotnosť‘ nemusí byť plne vysvetliteľná na modeli textuality.“ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory*, s. 16.

⁷⁰ Nezaobráame sa otázkou či je naša doba viacej vizuálna ako predošlé éry, ale *akým spôsobom* je natoľko odlišná, že sa vizuálnemu aspektu venuje toľko pozornosti: kvantitatívna odlišnosť („dnes je viac obrazov čo sa dajú vidieť“) je len relatívna – ľudia v dobe Tutanchamóna alebo Caesara nevideli za svoj život menej obrazov (keďže oko nepretržite obkresľuje – ako ukazuje sekcia **1.2.1.1**), videli však kvalitatívne odlišný obsah obrazov, spôsobený najmä kvalitatívne odlišnou distribúciou obrazov v priestore (obraz bol rovnako roztrieštený, ale pozostával z vyššieho počtu nekultúrnych obrazov a nižšieho počtu kultúrnych obrazov oproti dnešku) i v čase (vidíme častejšie nové obrazy, nevidíme tie isté obrazy toľkokrát, ako naši predkovia). Oproti predmodernému človeku nemusíme zažívať nevyhnutne vzrast *počtu* vizuálnych dojmov (v kontexte vzniku masových foriem zábavy, filmu, televízie, digitálnych a sociálnych médií), ale bezpochyby vnímame enormné zmeny v podobe sveta, aj keď Nicholas Mirzoeff popisuje zmenu vizuality len ako kvantitatívnu, „svojím geografickým dosahom a súbežnosťou s digitalizáciou obrazu.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*. Praha: ArtMap 2018, s. 19.

⁷¹ Okrem množstva autorov venujúcich sa enormným zmenám v každodennej vizuálnej skúsenosti, najmä vplyvom proliferácie obrazov a technických rozhraní, ktoré ich sprostredkovávajú (porov. **1.2.2.2.3** a **2.1.3**), Mirzoeff skúma našu vizuálnu kultúru práve v kontexte viditeľnosti zmien (vplyvom rastu ich rýchlosti) na Zemi v dôsledku ľudskej činnosti: „Hurikány, suchá, povodne, rekordné snehové záveje a eskalujúce teploty na nás dnes pôsobia inak – [...] ak máte menej ako 28 rokov, vôbec neviete, ako vyzeral svet pred klimatickou zmenou.“ Tamt., s. 222-223.

⁷² Výskumy pozornosti majú väčšinou buď príliš obmedzený rozsah a preto nedokážu brať do úvahy jej protichodnosť, alebo (ako Craryho kniha) majú príliš široký rozsah na to, čo skutočne dokážu poňať – táto práca sa rozlieva ešte do širšieho rozsahu (a pochopiteľne menšej hĺbky ako Crary). Snaží sa však pracovať s výberom pojmov a artikulácie, ktorá pomôže predstaviť si pozornosť ako celok, pričom si nárokuje popísať len časť jeho fungovania a zložiek – má tak byť akýmsi dôkazom samej seba, skúmaním princípov pozornosti priamo na sebe samej.

súčasťou, ale len ako nevyhnutne neúplná časť). K tejto redukcii však pristupujeme len s vedomím, že vizualita našu kultúru definuje vždy v kombinácii so zvukom či hmatom, bez ktorých je neúplná a miestami i nerozpoznateľná. Keďže sme vyjadrili zámer smerovať ku kultúrnemu a komplexnému prístupu k problému pozornosti, javí sa naviac vizuálna kultúra pre jej analýzu ako vhodné miesto, na ktorom sa všetky možné poňatia procesu pozornosti križujú.

1.1.2 Odkiaľ a kam pozornosť smeruje? Pohyb, selektivita, serialita

Otázka (zmeny) smeru bola v problematike pozornosti vždy zásadná. Multiplicita línií globálnej pozornosti sa neustále obmieňa a lokalizuje, a to v množstve smerov – okrem prítomnosti aj do budúcnosti (plánovanie, predpoklady, očakávanie) alebo do minulosti (spomienky⁷³), od subjektu k objektu a naopak (obrazy sú v istom abstraktnom zmysle pozorné k našej pozornosti, „túžia“ po nej), od objektu k objektu či vzájomne medzi subjektami. Keďže pozornosť nemôže prestať, ale môže byť kontrolovaná, prirodzene sa stáva jedným z miest mocenského boja, ktorý sa v kontexte pozornosti prejavuje najmä jej pútaním či odvádzaním, navigáciou pozornosti určitým smerom alebo naopak zabraňovaním, aby sa určitým smerom uberala. Väčšinou sú púťanie a odvádzanie pozornosti však dve strany tej istej mince, teda navigácie; púťanie pozornosti niekam je zároveň jej odvádzaním od niečoho iného – veľmi dobre známy princíp kúzelníckych trikov.

Konkrétne vo vzťahu k vizualite je podstatná orientácia a pohyb zraku, ktorý vizuálnu pozornosť umožňuje a sprostredkovaná. V mnohých prípadoch sa tak pozornosť manifestuje ako pohľad – avšak nie je s ním totožná, nakoľko ju možno brať zároveň ako atribút pohľadu,

⁷³ Pri práci s časom treba mať na pamäti, že je ľudským konceptom a jeho delenie či kategorizácia je len konštruktom mozgu slúžiacim na orientáciu v čase života (podobne ako pozornosť a iné kognitívne procesy slúžia na orientáciu v priestore): „Jak píše Gilles Deleuze, vzpomínkový obraz nezprostředkovává minulost, ale reprezentuje minulou přítomnost, která se stala minulostí.“ Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy: archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia 2013, s. 136. Napriek tomu, že pozornosť nemôže smerovať doslova do minulosti, jej smerovanie k vnútorným reprezentáciám minulosti (spomienkam) ju odchyľuje od prítomného časopriestoru, v čom môžeme spozorovať ďalší významný zdroj jej rozptyľovania. Ako si všíma aj Rudolf Arnheim, smerovanie pozornosti k týmto obrazom minulosti sa tiež neustále podieľa na ich transformácii: „Minulost' ako taká nie je nikdy myslí k dispozícii. Vnemy a pocity, nielen včerajšie, ale i sekundu staré, sú preč. Prežívajú len do tej miery, že v nás zanechávajú pozostatky, t. j. pamäťové stopy [memory traces]. [...] Všetko, čo bolo predtým, je neustále pretvárané tým, čo prichádza neskôr.“ Rudolf Arnheim (1954), *Art and Visual Perception: A Psychology of The Creative Eye*. Berkeley – Los Angeles – London: University Of California Press 1974, s. 375.

ako jeho orientáciu či smerovanie, a zároveň ako pohľad nadradený, umožňujúcu samotný pohľad syntézou viacerých javov. Nie všetkému, čo vidíme, venujeme aj pozornosť, a nie na všetko, čomu venujeme pozornosť, musíme obrátiť aj svoj pohľad.

Vizuálna pozornosť sa javí byť už zo základu vždy rozptýlená – či už na fyziologickej úrovni (1.2.1.1), alebo na psychologickú (1.2.1.2). V jednotlivých, lokalizovaných situáciách je možné predstaviť si pozornosť ako vektor, smerujúci od subjektu k objektu, čo má však isté neprehraditeľné dôsledky. V prvom rade, vektor (pohľad) smeruje od bodu k bodu, preto predpokladá *selekcii* tohto bodu a vylúčenie⁷⁴ ostatných bodov, ktorých spájaním vznikajú vždy už nové vektory. „Selekcia vždy obsahuje zámerný, do budúcnosti hľadiaci typ akcie, a tým je presne pozornosť vo všetkých svojich formách. [...] Pozornosť je vždy snahou *dobyť* naše vlastné impulzy alebo myšlienky, v záujme cieľa o ktorý sa pokúšame starať.“⁷⁵ Tento výrok je obzvlášť osvetľujúci, keďže je v ňom zahrnutá časová dimenzia i reštriktívna povaha selektivity, ktoré sú kľúčové pre jej pochopenie. Selektivita a pozornosť nie sú totožnými pojmami, ale prevládajúcim názorom je, že pozornosť je vždy aktom selekcie, teda výberu istých jednotiek na úkor iných: „Západná modernita od 19. storočia vyžadovala od jedincov, aby sa definovali a formovali v zmysle kapacity ‚venovať pozornosť,‘ teda odpútať sa od širšieho poľa atrakcií, či už vizuálnych alebo auditívnych, v záujme izolovania alebo zaoštrienia na znížený počet stimulov.“⁷⁶ V oboch formuláciách selektivita priamo súvisí so zabraňovaním, odstraňovaním, zanedbávaním či zámerným prehliadaním, vyplýva z obmedzenia (sa),⁷⁷ ohraničenia na menší počet jednotiek, teda vymedzenia teritória: z teritorializácie. Keďže pozornosť z pohľadu subjektu vždy smeruje k niečomu a zvyšok vylučuje, prirodzene sa rôzne interné a externé sily snažia kontrolovať, *k čomu* pozornosť smeruje, teda ju istým spôsobom navigovať. Navigácia pozornosti je v tomto ohľade takmer

⁷⁴ Charles Féré a Alfred Binet popisali pozornosť ako „koncentráciu celej mysle na jediný bod, vyúsťujúcu do intenzifikácie percepcie tohto bodu a tvorenia zóny anestézie všade okolo neho; pozornosť zvyšuje silu konkrétnych dojmov, zatiaľ čo oslabuje iné.“ Alfred Binet and Charles Féré, *Le magnétisme animal* (Paris: Félix Alcan, 1888), s. 239. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 39. Anestézia všeobecne označuje necitlivosť na podnety, v prípade zraku teda vizuálne.

⁷⁵ James R. Angell, *Psychology: An Introductory Study of the Structure and Function of Human Consciousness* (New York: Henry Holt, 1904), s. 110-116. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 63 (poznámka 151). [kurzíva pridaná]

⁷⁶ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 1.

⁷⁷ Takáto formulácia súvisí s expanziou kapitalistického módu produkcie v ranej modernite a s nutnosťou prispôsobovania jedinca novým nárokom časovej a priestorovej organizácie: „Idea inhibície [zabraňovania] a anestézie ako konštitučných prvkov percepcie je znakom dramatickej zmeny usporiadania vizuality, naznačujúcej novú dôležitosť modelov založených na ekonómii síl.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 38-39.

totožná s pojmom „manažmentu“ pozornosti,⁷⁸ ktorý používa ako Crary, tak Citton. Manažment však implikuje kontrolu pozornosti *iným* aktérom, prevažne za určitým cieľom, pričom navigácia je nevyhnutná a pripúšťa aj pozornosť ako aktéra, ktorý *sa môže sám navigovať*, ak sa ani subjekt, ani objekt a ani nijaká ďalšia sila navigácie nechápe.⁷⁹ Obraz sa tak môže zmocňovať pozorovateľa skrz jeho pozornosť, alebo naopak; treba si však uvedomiť, že sa oba v prvom rade zmocňujú pozornosti a tá sa zmocňuje ich, kedykoľvek je venovaná.

Pojem dobývania vystihuje presne, ako sa pozornosť v istom lokalizovanom vzťahu prejavuje – ohraničuje, dobýva teritórium, púta a obmedzuje rozptyl. Takýto vzťah však môže nastať len dočasne, a nevyhnutným aspektom každého spoja, v ktorom sa pozornosť lokalizuje, je *temporalita*, teda časovosť, dočasnosť, prechodnosť, pomínutelnosť. V období modernity začal byť vyzdvihovaný práve časový rozmer pozornosti, pričom z hľadiska inštitucionálnej moci bolo podstatné, ako ju spútať či udržať na požadovaných miestach po čo najdlhšiu dobu.⁸⁰ Craryho skúmanie však odhaľuje paradox v diskurze o pozornosti – zároveň snahu ju kontrolovať a priznanie, že je neuchopiteľnou, neustále unikajúcou. Pozornosť pre Ribota „je výnimočným, abnormálnym stavom, ktorý nemôže trvať po dlhú dobu, z dôvodu, že je v protiklade k základnej podmienke psychického života, menovite zmene.“⁸¹ Z jeho výroku je zrejmé, že stále vníma pozornosť ako lineárnu, stabilnú činnosť, ktorá je v priamom protiklade k rozptýleniu. Crary sa naopak zameriava na vnútorne dvojité povahu pozornosti, pričom sa odvoláva na amerického filozofa a psychológa Johna Deweyho, pre ktorého už nebola pozornosť „zreteľný či oddelený interval v strede lineárnej sekvencie stimulu a odozvy, ale kontinuálnou a variabilnou aktivitou, ktorá vždy podstupovala reorganizáciu

⁷⁸ „Manažment pozornosti závisí od kapacity pozorovateľa prispôbiť sa kontinuálnemu pretváraniu vzorov spôsobov, akými môže byť zmyslový svet konzumovaný.“ Tamt., s. 33. Citton v zmysle svojej snahy o presadenie ekológie pozornosti nachádza v manažmente pozornosti prostriedok oslobodenia od hlboko zakorenených potrieb, ktoré nie sú naše „vlastné“, ale konštruované kapitalizmom a inštitucionálnou mocou: „Každý z nás sa môže naučiť ‚manažovať‘ naše zdroje pozornosti lepšie, s cieľom stať sa viac ‚efektívnym‘ a viac ‚súťaživým‘ ... Alebo sa môžeme naučiť stať sa pozornejším jeden k druhému, a k vzťahom, z ktorých sú utkané naše spoločné životy.“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 12.

⁷⁹ Nakoľko sú možnosti rozptýlenia pozornosti neprebádaným fenoménom ukazuje Cittonov pojem „voľne plávajúcej“ pozornosti [*free-floating attention*], vychádzajúci z psychoanalytickej praxe symptomatického čítania: „PARADOX VOĽNE PLÁVAJÚCEJ POZORNOSTI [...] vychádza z faktu, že kým psychoanalytika určite zaujíma, čo chce pacient vyjadriť, myslí si, že je schopnejší objaviť to *nevenovaním* pozornosti tomu, čo si pacient ‚myslí, že hovorí.‘“ Tamt., s. 150.

⁸⁰ „Čo je dôležité pre inštitucionálnu moc od 19. storočia, je jednoducho to, že percepcia funguje spôsobom, ktorý zaisťuje, že je subjekt produktívny, ovládateľný a predvídateľný, a je schopný byť sociálne integrovaný a adaptovaný.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 4.

⁸¹ Théodule Ribot, *The Psychology of Attention* (1889; Chicago: Open Court, 1896), s. 2. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 64.

svojho zamerania a intenzity.“⁸² Práve snaha definovať pozornosť ako lineárny vektor s určitým smerom odhaľuje jej vnútorne premenlivý charakter, keďže taká definícia doslova platí len v rámci večného spojenia monokulárneho subjektu a jednobodového objektu. Pozornosť nemožno izolovať na individuálny vektor,⁸³ keďže aj pri skúmaní jednotlivých situácií je pozornosť subjektu prúdom viacerých línií. Akonáhle je do vzťahu zahrnutý časový rozmer, pozornosť sa neustále hýbe a mení svoj smer, stále vznikajú nové vektory len aby bezprostredne potom zanikli a boli nahradené ďalšími; neustála interakcia vzniku a zániku tak vedie k záveru, že „percepcia nemôže nabrat’ inú formu ako proces svojho formovania.“⁸⁴ Podľa Craryho to teda bola práve pozornosť (ako prax i ako pole skúmania), ktorá „urobila skúsenosť vnímania niečím labilným, kontinuálne podstupujúcim zmenu, a nakoniec rozptyľujúcim sa,“ a koncom 19. storočia sa tak „efektívne stala kontinuum variácie, časovej modulácie, a bola opakovane popisovaná ako majúca rytmický či vlnový charakter.“⁸⁵

V rámci globálnych prúdov vizuálnej pozornosti tak vždy proti sebe bojujú dva typy pohybu, jeden ohraničujúci, pútajúci pozornosť – reteritorializácia; druhý odpútavajúci, rozptyľujúci pozornosť – deteritorializácia.⁸⁶ Ak Deleuzeov a Guattariho argument rozšírieme na problematiku rozptýlenia pozornosti, môžeme chápať pozornosť a rozptýlenie ako vzájomné atribúty toho druhého: pozornosť ako mieru ohraničenia (teritorializácie) rozptýlenia, a rozptýlenie ako mieru rozširovania (deteritorializácie) pozornosti v čase

⁸² Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 313.

⁸³ Citton užíva pojem vektoru najmä vo vzťahu k mocenskému využitiu smerovania pozornosti k niečomu, alebo od niečoho. „Ak pozornosť selektuje, filtruje alebo uprednostňuje, robí to začínajúc princípom orientácie. [...] pozornosť ‘je vždy tvarovaná v móde vektoru’ (ako šíp), a len keď sa zastaví, aby myslela a vyvíjala sa, môže byť uchopená ‘v skalárnej forme’ (ako číslo).“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 105. Na tomto rozdelení dokonca navrhuje nové chápanie rozdelenia triednej moci. Medzi nové sociálne triedy podľa Cittona patrí „HACKERSKÁ TRIEDA, angažujúca sa v rôznych druhoch (technologických, konceptuálnych, estetických, politických) improvizácií, venuje svoju pozornosť produkcii nových poznatkov a nových kultúr – inými slovami nadbytku ‘informácií’ – ale bez vlastnenia prostriedkov na uvedomenie si hodnoty toho, čo vytvára. Na druhej strane, ‘vektoralistická trieda neprodukuje nič nové. Jej funkciou je urobiť všetko ekvivalentným, [...] pretože vlastní prostriedky, pomocou ktorých môže hodnota nového uvedomená.“ Kenneth McKenzie Wark, *Telesthesia: Communication, Culture and Class*. Cambridge: Polity 2012, s. 143. Cit. z: Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 91.

⁸⁴ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 287-288.

⁸⁵ Tamt., s. 64-65.

⁸⁶ Teritorializácia v Deleuzeovom a Guattariho poňatí vždy vytvára centrum, stabilitu, stromovú štruktúru; deteritorializácia ako jej opak má funkciu unikania, vždy vytvára minoritu a destabilizuje, čím však súčasne obnovuje, transformuje. „Od centrálnej vrstvy k periférii a potom od nového centra k novej periférii prechádzajú nomádske vlny alebo prúdy deteritorializácie, ktoré dopadajú späť na bývalé centrum a vrhajú sa k novému. [...] Deteritorializáciu je treba myslieť ako úplne pozitívnu schopnosť, ktorá má vlastné stupne a prahy (epistrata) a je vždy relatívna, pretože má rub, svoju komplementaritu v reteritorializácii.“ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 66-67. Crary koncepty Deleuzea a Guattariho aplikuje vedome na svoj výskum vzostupu pozornosti: „Inštitucionálne modely pozornosti založené na imperatívoch rozpoznaní, identity a stabilizácie nie sú nikdy plne oddelené od nomádskeho modelu pozornosti generujúcich novosť, rozdiel a nestabilitu.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 77.

a priestore. Deteritorializácia v čase sa prejavuje viditeľnou *temporalitou*, vytrácaním dočasných spojov na úkor tvorenia nových, rozptylom v čase, ktorý je nevyhnutný; reteritorializácia sa naopak prejavuje v zadržiavaní pomnutia niektorých spojov – dlhším vytrvaním bez prerušenia inými vektormi, alebo cyklickým návratom k tým istým spojom, opakovaním. *Serialita*, v posledných desaťročiach nevidane rozšírená kultúrna prax (2.3.2.2), je paradoxným prípadom, kedy je pozornosť rozptyľovaná v čase a pritom konštantne reteritorializovaná smerom k jednému objektu (za ktorý môžeme seriál alebo sériu pokladať). Podobne ako postupnosť, serialita predpokladá rozdvojenie pozornosti na líniu smerujúcu k prítomnej časti a líniu smerujúcu k celku týchto častí. Reteritorializáciu v priestore vnímame najmä ako *selektivitu*, vznik určitého spoja na úkor množstva iných, ktoré kvôli nej (v danom momente) nevzniknú, smerovanie *k niečomu*; deteritorializáciou v priestore je naopak odpútavanie pozornosti, rozptyľovanie do strán, odklon od línií alebo preskakovanie medzi nimi, de-selekcia, pohyb smerom *od niečoho*. Tieto dva pohyby sa odohrávajú súčasne a v nepretržitom reťazci⁸⁷ – každé púťanie pozornosti je podmienené odpútanou pozornosťou a vice versa (pozornosť je vždy aktom selekcie, lebo nie je všade a vždy, a práve pole *nepozornosti* je vždy väčšie ako pole pozornosti). Pozornosť je stelesnením zmeny, nepretržitého pohybu, viacnásobného a simultánneho – globálna pozornosť je večná, pokiaľ existuje život/pohyb, aj keď v jednotlivých vzťahoch, v ktorých operuje, je vždy dočasná, pomnuteľná a rozptýlená v čase (televízne vysielanie beží nepretržite, pretože k nemu vždy nejaké línie pozornosti smerujú – ale žiadna konkrétna línia k nemu nesmeruje nepretržite). V čase i priestore sa striedavo teritorializuje do „bodov,“ alebo čiernych dier (či už našu pozornosť púťajú hromadne, kontinuálne, alebo k nim svoju pozornosť opakovane obraciame), a deteritorializuje do nových línií, v ktorých stelesňuje pohyb, rozptyl, pomnuteľnosť, hľadanie. Dôvodom, prečo sa v tejto sekcii vzťahujeme k pozornosti z takej nesmiernej diaľky je snaha o odhalenie jej línií, ich prúdenia a zhlukovania na celoplanetárnej úrovni, čím sa odhalí jej makroštruktúra, respektíve časopriestorová konštelácia, napríklad aj v tomto momente. I keď jednotlivé línie sú vždy interpretovateľné najmä na úrovni psychického a fyziologického procesu, pozornosť je okrem nich i sociálnym a kultúrnym procesom, konštruovaným historicky – hlavná opora tohto argumentu je jednoznačne Craryho práca. Paradoxná povaha dvojitého pohybu pozornosti (odstredivého a dostredivého) začína

⁸⁷ Pozornosť tak, ako už bolo naznačené, neustále uniká svojmu uchopeniu, napriek tomu, že vždy sprevádza akúkoľvek činnosť: „Nekonečnosť jej kódu, jej trhlíny, potom nenaberá formu nasýtenú svojou prítomnosťou v encyklopedickom kruhu. Je pripojená, takpovediac, k neustálemu kolabovaniu *prílohy kódu*.“ Jacques Derrida, *Dissemination*, s. 52.

byť čoraz očividnejšia práve v období, ktoré skúmal, kedy na čoraz viac miestach a v čoraz rozmanitejších situáciách *každodennosti* začína byť pozornosť artikulovaná.

1.1.3 Modernita a problém pozornosti

Nie je náhoda, že sa Jonathan Crary v svojej knihe o pozornosti zameril na obdobie nástupu modernity. Nielenže sa od polovice 19. storočia rapídne zvyšuje počet výskumov venovaných percepcii alebo konkrétne pozornosti, ale je tento vzrast podložený aj zásadnými zmenami (spočiatku prevažne meštianskeho) spôsobu života, sociálnej praxe, rozdelenia spoločenských síl a samotnej vizuality, sprevádzaných rozvojom foriem masovej zábavy, konzumnej kultúry a technológií atrakcie. Crary analýzou dobového diskurzu o pozornosti nachádza jej prepojenia na sociokultúrny a ekonomický kontext, teda procesy modernizácie spoločnosti, industrializácie a integrácie starších spoločenských foriem do novej organizácie práce, zábavy a času ako takého, napríklad ako keď „novosť a prerušenia boli uvedené do práce na montážnej linke s cieľom zabrániť pozornosti pred obrátením sa do rojčenia a denného snívania.“⁸⁸ S modernizáciou súvisela najmä potreba neustálej obnovy ponuky pre udržanie konzumného kolobehu a požiadavka rastu produktivity,⁸⁹ ktorým vyhovoval technický vývoj, využiteľný na účely inštitucionálnej kontroly. Všeobecne možno v modernite rozpoznať dve nové tendencie, ktoré ju postupne vymedzia voči predmoderným obdobiam: premena sociálnych vzťahov a distribúcie moci v spoločnosti (urbanizácia, rast populácie, rast vzdelanosti a presun možností, ktoré dovtedy mali len úzke segmenty vyšších tried spoločnosti, na široké segmenty novovzniknutej strednej triedy) a industrializácia – racionalizácia a integrácia väčšiny profesijných i osobných aspektov života do kapitalistického obehu⁹⁰ (najviditeľnejšie pri umeleckých odvetviach, ktoré sa z neregulovaných, lokálnych prejavov vyvíjajú na systematizované priemysly, dôsledkom

⁸⁸ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 138.

⁸⁹ „Ako ekonomický koncept, produktivita meria úroveň výstupu daného produkčného procesu na jednotky vstupu: napríklad koľko produktov dostaneme za aké množstvo práce? [...] Rast produktivity sa tak objavuje v prípadoch, keď je z rovnakého vstupu vyprodukovaných viac výstupov, alebo keď je rovnaká miera výstupu produkovaná z menej vstupov.“ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 147.

⁹⁰ „Videnie (a podobne ostatné zmysly) mohli byť anektované a kontrolované externými technikami manipulácie a stimulácie. [...] Videnie, chápané v tomto zmysle, sa stalo kompatibilným s mnohými ďalšími procesmi modernizácie.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 12.

čoho rastie i dostupnosť umenia širokej verejnosti).⁹¹ Obe tendencie spadajú tiež pod snahu modernity asimilovať staré spoločenské a kultúrne normy do nových vzorcov inštitucionálnej kontroly. Rozsah tejto práce nedovoľuje zachádzať do podrobností a preto si môžeme dovoliť len tento veľmi stručný pohľad na zložitý historický proces modernity a modernizácie. Táto redukcia na dve (možno ani nie hlavné, ale pre túto prácu dôležité) tendencie má však svoje opodstatnenie, keďže sa prejavuje aj priamo v otázke pozornosti. V súvislosti s urbanizáciou a vznikom rôznych nových verejných miest sociálnej interakcie (moderné mestské parky, športoviská, spoločenské kluby, vzdelávacie a iné inštitúcie) sa utvrdzujú aj nové normy venovania a pútania pozornosti; vplyvom nových pracovných rutín a ich kompenzácie inštitucionalizovanými formami zábavy zas nové normy jej udržiavania. Tým, že modernita vo veľkom rozšírila kultúrne konštruovaný ideál sústredenia do oblastí, kde sa predtým nenachádzal, vytvorila zároveň priestor pre identifikáciu odlišnosti od tohto ideálu; inými slovami, „modernizácia priniesla dekodovanie a deteritorializáciu videnia.“⁹²

Keďže Crary skúma odborný diskurz a prevažne oficiálne, normatívne inštitucionálne požiadavky a formy kontroly pozornosti, vníma najmä tendenciu *pútania*, v ktorom vidí okrem iného dôvod samotného rozptýlenia (rozoberaného najmä Weimarskými teoretikmi).⁹³ V praxi však existujú aj každodenné prejavy pozornosti vymykajúce sa inštitucionálnym a preferovaným sociálnym modelom, a tiež odchyľujúce sa od prejavov skúmanej vzorky subjektov a situácií, alebo od ich širších interpretácií (teda aj tejto práce). Rovnako pozornosť i rozptýlenie je v ranej modernite vplyvom expanzie kapitalizmu opakovane skúšané previesť na abstraktné, merateľné veličiny, s ktorými možno pracovať ako s hodnotou a ktoré môžu správnym využitím maximalizovať zisk. Nemáme však v úmysle naznačiť, že je organizácia línií pozornosti definovateľná na základe určitých striktno vymedzených historických modelov, ktoré sú jeden druhým nahradzované náhlymi „revolúciami,“ teda vplyvom určitého zámerného či jednotného postupu: „Modernita, napriek svojim populárnym konotáciám, nie je svetom v prenikavo transformovanom stave. Skôr, ako niektorí kritici ukázali, je hybridnou a disonantnou skúsenosťou života prerušované v rámci modernizovaných priestorov a rýchlostí,

⁹¹ To, čo sa bežne vníma ako dôvod premeny vizuality v 19. storočí, môže byť rovnako chápané ako jej dôsledok: „Vizuálny modernizmus nadobudol tvar v rámci už *prekonfigurovaného poľa* techník a diskurzov o vizualite a pozorujúcom subjekte.“ Tamt., s. 6.

⁹² Jonathan Crary, *Modernizing Vision*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 42.

⁹³ „Jedným z trvalých odkazov tejto práce [Georga Simmela, Waltera Benjamina, Siegfrieda Kracauera či Theodora Adorna] bolo chápanie modernity ako procesu fragmentácie a deštrukcie, v ktorých boli predmoderné formy jednoty a integrity nenávratne rozvrátené alebo degradované prostredníctvom technologických, urbánnych a ekonomických reorganizácií.“ Crary tvrdí, že „moderné rozptýlenie *nebolo* narušením stabilných alebo ‚prirodzených‘ foriem trvacej, hodnotnej percepcie, ktorá existovala po stáročia, ale bolo *efektom*, a v mnohých prípadoch konštitučným prvkom, mnohých pokusov produkovať všímavosť v ľudských subjektoch.“ Tamt., s. 48-49.

a zároveň simultánneho obývania pozostatkov predkapitalistických žitých svetov, či už sociálnych, alebo prírodných.“⁹⁴ Práve z každodennosti vyrastá aktuálny rhizom pozornosti, meniaci sa každým odklonom línie od pôvodného smerovania, každým vytvorením a každým rozpustením zhluku línií – preto sa prikláňame skôr k pojmu „evolúcie,“ postupnej zmeny vplyvom rôznych vonkajších procesov, často proti sebe bojujúcich a geograficky i kultúrne často rozdielných. Každodenné užívanie pozornosti nepostrehujeme, *nevenujeme mu pozornosť* – vzťahujeme sa k nemu vždy až spätne, najmä ak nové skúsenosti menia náš pohľad na každé predošlé obdobie, na základe čoho sa mu snažíme potom prisúdiť určitý príslušný model pozornosti (napr. vplyvom skracovania maximálnej udržateľnej doby pozornosti na internete). Okrem rozširovania praxe každodenného obývania viacerých svetov sa v modernite postupne menila pozornosť i v akademickom diskurze, ktorý nielenže nemusel odrážať prax, ale ako ukazuje Crary, nemusel byť len dôsledkom či reflexiou zmeny súdobej praxe pozornosti, ale i jedným z jej dôvodov alebo anticipácií skrz svoju artikuláciu normatívnosti. Ak teda chceme modernitu oddeliť od predošlých či nasledujúcich období z hľadiska jej vzťahu k pozornosti, je pre ňu charakteristická najmä zmena *dôležitosti*⁹⁵ pozornosti v diskurzoch, inštitúciách a každodennom živote – zvýšená reflexia a vedecký záujem o pozornosť a rozptýlenie, paralelná k typicky modernej idey pokroku a predstave radikálnej zmeny v organizácii vizuality.

1.1.4 Aktuálny diskurz. ADHD a ekonómia pozornosti

Ak by sme sa podobným spôsobom pokúsili identifikovať určité charakteristiky súčasnosti – v jej organizácii pozornosti, reflexii v odbornom diskurze a normatívnych požiadavkách – ako by sme ju charakterizovali? Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že procesy, ktoré sme načrtli v predchádzajúcej podkapitole, jednoducho pretrvávajú dodnes v intenzifikovanej forme a v rozšírenejšom okruhu oblastí. Spoločným menovateľom oboch období je pocit radikálnej historickej zmeny, snaha vymedziť svoju dobu voči predošlým (čo

⁹⁴ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 65-66.

⁹⁵ Dôležitosť, akú problém pozornosti nabral v období modernity, zhŕňa vyjadrenie britského psychológa J. Cappieho: „Môžeme povedať, že [pozornosť] *podkladá každú ďalšiu mentálnu aktivitu*. Je to zameranie vedomia v nejakom špecifickom smere ... bez nej by bezvýznamné rojčenie nahradilo koherentnú myseľ.“ James Cappie, „Some Points in the Physiology of Attention, Belief and Will,“ *Brain* 9 (Júl 1886), s. 201. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 17. [kuríva pridaná] Crary uzatvára: „Pozornosť sa tak stala nepresným spôsobom vykresľovania relatívnej kapacity subjektu selektívne izolovať určité prvky zmyslového poľa na úkor ostatných v záujme udržania usporiadaného a produktívneho sveta.“ Tamt.

je ostatne ústrednou myšlienkou modernizácie ako takej, ktorá v technologických, sociálnych či inštitucionálnych oblastiach naďalej pokračuje – porov. 2.1). Čo je však najzrejmejším pokračovaním naprieč západnou kultúrou od ranej modernity dodnes, je súčasná, či skôr striedavá existencia a rozvoj protichodných procesov a postojov v závislosti od artikulácie normatívnej pozornosti a rozptýlenia: „Jedným z dôvodov, prečo je pozornosť doteraz problémom je spôsob, akým striedajúce sa organizácie moci a meniace sa modely subjektivizácie vyžadovali, počas celého 20. storočia, recipročné reorganizácie pozorného správania.“⁹⁶ Jedným z polí, na ktorom sa vedú diskusie o norme a deviácii, je problém ADHD (niekedy používané len ADD),⁹⁷ teda poruchy pozornosti s hyperaktivitou – jedná sa o poruchu, ktorá bola pozorovaná už v 18. storočí,⁹⁸ ale do centra diskusií (kognitívnej) psychológie sa dostáva až od 70. rokov 20. storočia. Nárast prípadov ADHD je v 21. storočí prepletený so všeobecným skracovaním rozsahu pozornosti (*attention span*), označujúcim interval trvania pozornosti k jednej veci, jej vyčerpania a presunu k inej veci. Premnoženie obrazov⁹⁹ všetkého druhu má (podobne ako vzťah diskurzu a spoločenskej praxe v ranej modernite) k obojom problémom ambivalentnú pozíciu medzi dôvodom a dôsledkom. Protichodnosť názorov sa prejavuje napríklad v postoji, že najskôr televízia, potom počítače negatívne vplyvajú na schopnosť ľudí sústrediť sa, ale zároveň že sa formáty ako meme, vine, alebo YouTube Shorts prispôsobujú už skrátenému rozsahu pozornosti nových generácií. Diskurz ohľadom pozornosti na jednej strane vidí v stále rýchlejšom presúvaní pozornosti od jednej veci k druhej hrozbu či patologický efekt¹⁰⁰ prebytku informácií a dojmov,¹⁰¹ ktoré

⁹⁶ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 72.

⁹⁷ ADHD značí „attention deficit hyperactivity disorder“, teda už z názvu môžeme spozorovať ambivalentný status rozptýlenia a pozornosti – označuje prípady nedostatku [deficit], ale i prebytku [hyperactivity] pozornosti, ktoré sú tu evidentne brané ako príbuzné. Crary vo svojej knihe používa skrátenú verziu, ADD, teda „attention deficit disorder“, čím dáva najavo, že normatívne požiadavky prízvukujú ako deviáciu práve nedostatok pozornosti.

⁹⁸ Od roku 1798 bola popisovaná ako „mentálny nepokoj“ (Alexander Crichton), avšak „prvý jasný popis ADHD sa pripisuje Georgeovi Stillovi v roku 1902, počas sérii prednášok na Royal College of Physicians v Londýne. Poznámka, že i príroda i výchova môžu túto chorobu ovplyvňovať.“ Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Attention_deficit_hyperactivity_disorder#History [navštívené: 25.6.2022]

⁹⁹ „Každú minútu je na YouTube nahraných 100 hodín videí a každý mesiac je tu pozretých šesť miliárd hodín videí, [...] Len Američania vytvoria každé dve minúty viac fotografií, než koľko ich bolo vytvorených za celé devätnásť storočie. [...] Za rok 2014 vznikol jeden bilión fotografií. V roku 2011 existovalo okolo 3,5 biliónu fotografií. Celosvetový fotografický archív teda narástol v roku 2014 približne o 25%.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidieť svet*. Praha: ArtMap 2018, s. 8.

¹⁰⁰ Podobná ambivalencia pozitivity a negativity je prítomná už v ranom diskurze o pozornosti: „Pozornosť [...] bola nepostrádateľnou zložkou ‚normálneho‘ a ‚racionálneho‘ subjektu industriálnej spoločnosti neskorého 19. storočia, predsa však mala znepokojujúcu príbuznosť s ‚patologickými‘ a ‚iracionálnymi‘ efektami.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 64. Neočakávame, že by sa v budúcnosti dospelo k nejakému definitívnemu konsenzu o norme pozornosti a efektoch množstva materiálu a rozptýlenia v rámci neho – predstavujú totiž ideálne pole pre samotnú protichodnosť inherentnú kapitalizmu ako takému.

¹⁰¹ „Situácia nadmernej ponuky kultúrnych komodít je esenciálnou charakteristikou v súčasnosti sa otvárajúcej epochy s rapidným rozvojom digitálnej komunikácie.“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 16.

človek každodenne vstrebáva, na druhej strane dôkaz evolúcie perцепčných a kognitívnych schopností jedinca, podporený akumuláciou dostupného materiálu a zvyšovaním rýchlosti, s akou je možné sa učiť novým veciam.¹⁰² Prebytok vnemov, neudržateľnosť pozornosti a nesmierne nároky na jej individuálnu organizáciu poukazujú na schizofrenickú povahu neskorého kapitalizmu,¹⁰³ v ktorom na rozdiel od obdobia skúmaného Crarym *neprevláda púťanie pozornosti, ale jej rozptyľovanie*.¹⁰⁴

Prejavenie súčasných požiadaviek na jednotlivcovo rozptýlenie pozornosti zo strany oficiálnych štruktúr reprezentujú pracovné pozície zamerané na príjem (a spracovanie) extrémneho množstva informácií. V období písania tejto práce som pracoval na obdobnej pozícii pre online video službu SlidesLive, ktorá spracúva akademické konferencie do videozáznamov, pričom zaobstaráva celý produkčný a postprodukčný proces. Pozícia, na ktorej som pracoval, je „review (livestream)“ a venuje sa kontrole plynulosti audiovizuálneho livestreamu prednášky alebo diskusie počas konferencie. Z hľadiska manažmentu pozornosti je review vhodným materiálom k analýze: review väčšinou kontroluje viacero livestreamov naraz (až do 4 – **obr. 2**), musí sledovať formálne aspekty vizuálnej podoby (plynulosť prenosu, uhol kamery, zaostrenie, správne zobrazenie prezentácie prednášajúceho), kontroluje aj zvukovú stopu a striehne na každú možnú chybu, ktorú následne čo najrýchlejšie nahlasuje technikovi (v externej komunikačnej aplikácii). Tento typ práce presne ilustruje všetky fenomény rozoberané v mojej bakalárskej práci: *vizuálna kultúra* a jej vzťah ku *kapitalizmu* (samotné divanie sa je platené), úloha *rozhrania* v možnostiach *kontroly* a organizácie pozornosti (review nemá kontrolu nad streamom – to, nad čím má reálne kontrolu, je hlavne jeho pozornosť), a paradoxné prepletenie *rozptýlenia* a *sústredenia pozornosti* (nutnosť rozptýlenia medzi viacerými kontrolovanými prenosmi naraz a súčasne nutnosť zvýšenej

¹⁰² „[Max] Nordau predpovedal, že ‚koniec 20. storočia potom pravdepodobne uvidí generáciu, pre ktorú nebude zraňujúce prečítať tucet štvorcových yardov novín denne, byť konštantne volaná k telefónu, premýšľať simultánne o piatich kontinentoch sveta, [...] vedieť, ako nájsť svoj pokoj uprostred mesta obývaného miliónmi.“ Max Nordau, *Degeneration* (1892). New York: Appleton 1895, s. 541. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 30.

¹⁰³ Názov Deleuzeovej a Guattariho knihy môže vyjadrovať spomínané asimilovanie všetkých foriem existencie do kapitalistických procesov, podstupujúc pri tom neustálu deteritorializáciu a reteritorializáciu zároveň v záujme nekonečnej expanzie. „Neexistuje žiadny univerzálny kapitalizmus o sebe, kapitalizmus stojí na križovatke všetkých možných formácií, vždy ide v podstate o neokapitalizmus – vymýšľa si svoju východnú i západnú tvár, svoje pretvorenie oboch – smerom k najhoršiemu.“ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc pľošin*, s. 29-30.

¹⁰⁴ „Mnoho, často súperiacich, snáh vysvetliť pozornosť empiricky a urobiť ju ovládateľnou, bolo v konečnom dôsledku neúspešných.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 5. Mali by sme pripustiť možnosť, že tieto pokusy o kontrolu zlyhali práve kvôli viere, že pozornosť možno kontrolovať jej púťaním či udržiavaním. V dnešnom, internalizovanom modeli ekonómie pozornosti prebieha sebakontrola cez logiku priorít – každý má zodpovednosť za to, ako svoj vzácny zdroj, pozornosť, využije. Vonkajšie agencie majúce záujem na jej kontrole môžu jednoducho rozptyľovať čo možno najviac obrazov, ktorými presycujú vizuálne pole jedinca – neostáva mu tak iná možnosť, ako svoju pozornosť medzi nimi rozptyľovať, a tým pádom ju na nich udržiavať.

všímavosti k formálnym aspektom okien na obrazovke). V tejto praxi môžeme vidieť ďalší dôkaz toho, že pozornosť a rozptýlenie nie sú protichodné, ale súčinné. Rozptýlenie medzi viacerými oknami v rámci jednej obrazovky živí a udržiava pozornosť k tejto obrazovke: rovnakým spôsobom funguje rozptýlenie vo všetkých rovinách pozornosti, ak je využité správnym spôsobom.¹⁰⁵ Koordinovaným rozptýlením¹⁰⁶ tak možno pozornosť udržať po dlhšiu dobu len na predmetoch, medzi ktoré ju rozptýlime, pričom zabránime jej rozptyľovaniu k iným veciam. Samozrejme, prebytok rozptýlenia môže viesť k rovnako neudržateľným stavom ako jeho nedostatok, avšak s opačnými prejavmi – v prípade prebytku rozptýlenia je tak nápadná jeho podobnosť k patologickým znakom schizofrénie.¹⁰⁷ V dnešnom kapitalizme je bežné rátať so schopnosťou ľudí vykonávať prácu, akou je review, na jednej strane z dôvodu súčasného technologického vývoja, na druhej strane vychádzajúc zo samotnej podstaty kapitalizmu, pre ktorého prežitie je rozptyľovanie pozornosti medzi množstvom oblastí produkcie nevyhnutné: zaručuje obnovu a tvorbu novej hodnoty,¹⁰⁸ podkladá materiálnu výmenu výmenou pozornosti¹⁰⁹ a napája sa na prirodzenú sociálnu prax, skrz ktorú udržiava neustále nadväzovanie pozornosti k ďalším produktom. Preto je pochopiteľné, že dnešný diskurz pozornosť vníma najmä v ekonomických konotáciách a terminológii, konštituujujúcich koncept *ekonómie pozornosti*, kde je pozornosť chápaná ako vzácny zdroj,¹¹⁰ s ktorým musíme rozumne hospodáriť, keďže objektov jej možného zamerania je nesmierny prebytok. Ekonómia pozornosti sa tým vracia k významu pozornosti ako platidlu, ako zdroju, ako vzácnosti; zároveň však funguje ako paralela k súčasným fenoménom, od postmodernizmu cez globalizáciu po neskorý kapitalizmus, v ktorom podlieha „PRINCÍPU KOMODIFIKÁCIE, ktorý sa snaží podrobiť prúdy pozornosti

¹⁰⁵ Správnym spôsobom myslíme čisto funkčné užitie rozptýlenia na udržiavanie pozornosti: keďže pozornosť v mnohých ohľadoch funguje ako evolučný mechanizmus, je pre ňu nutné rozptyľovať sa od jedného vnemu k druhému, pretože pri dlhodobom obmedzení na jednu vec sa eventuálne vyčerpáva, alebo prechádza do stavu hypnózy (pozri 1.2.1.1).

¹⁰⁶ Koordinácii rozptýlenia sa venuje sekcia 2.3.2.

¹⁰⁷ Základným znakom schizofrénie nie je len roztrieštenie osobnosti, ale najmä „redukovaná či poškodená kapacita selektívnej pozornosti. To znamená, že schizofrenik je pozorný k neudržateľnému počtu perцепčných dát,“ čím sa stráca akákoľvek *stabilita* v jeho percepcii. Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 37.

¹⁰⁸ „Pozeranie tých istých vecí spolu a v rovnakom čase, hoci v zdanlivej izolácii jeden od druhého, produkuje efekty komunálnej valorizácie, ktoré sú nevyhnutné pre konštantnú obnovu systému produkcie.“ Tamt., s. 45.

¹⁰⁹ „Tieto dve ekonómie sú neustále prepletené. [...] Kultúrne komodity sú *taktiež* materiálnymi komoditami, a materiálne objekty sú ‚komoditami‘ len v systéme tvorby hodnoty, ktorá je eminentne kultúrna – táto tvorba hodnoty silne závisí na spôsobe, akým distribuujeme svoju pozornosť.“ Tamt., s. 13.

¹¹⁰ „Kým kalkulácie klasickej ekonómie materiálnych komodít sú založené na vzácnosti faktorov *produkcie*, ekonómia pozornosti je založená na vzácnosti kapacity pre *receptiu* kultúrnych komodít.“ Tamt., s. 14.

*potrebám a túžbam maximalizujúcim finančné výnosy.*¹¹¹ Toto zvláštne prepletenie úzko súvisí s tým, aká dôležitá je pozornosť v súčasnej vizuálnej kultúre, ktorá priamo živí ekonomické systémy – v spoločnosti spektaklu, simulakier alebo panoptikonu je preto úplne na mieste predpokladať, spolu s autorom pojmu ekonómie pozornosti Michaelom Goldhaberom, že v kontexte internetu „nebude prúd pozornosti len predchádzať prúdu peňazí, ale *eventuálne ho úplne nahradí.*“¹¹²

1.2 Vrstvy vizuálnej pozornosti

Doteraz sme pozornosť skúmali najmä vo vzťahu k zložitejším kultúrnym procesom: jej jazykovú variabilitu plynúcu z odlišných kultúrnych konotácií a myšlienkových tradícií, pozornosť ako súčasť vizuálnej kultúry, kapitalizmu (ako dôležitý prvok pri tvorbe hodnoty¹¹³), percepcie a diskurzu normatívnosti sústredenia a deviácie rozptýlenia, premieňajúceho sa historicky od nástupu modernity dodnes. Pozornosť sama je však zložitým procesom, ktorý nikdy nemožno analyzovať v celom rozsahu. Aj keď sa mnohé prístupy (ktorých stručný prehľad v nasledujúcej časti ponúkne) snažia fungovanie pozornosti vysvetliť v určitých komplexnejších vzťahoch (napr. ako Craryho výskum vzťahu diskurzu a praxe), väčšina z nich sa sústreďí na jeden aspekt pozornosti alebo typ situácie jej venovania, pričom ostatné prehliada. Pozornosť ako multiplicitu možno nahliadať z viacerých kvantitatívne (podľa počtu individuálnych subjektov, ktorých pozornosť sledujeme) a kvalitatívne (podľa počtu funkčne odlišných organizácií pozornosti) oddelených vrstiev s rozmazanými hranicami, vždy sa čiastočne prekrývajúcich a zároveň medzi sebou bojujúcich. Vychádzať budeme z Yvesom Cittonom navrhutej stratifikácie, ktorá zahŕňa 5 vrstiev pozornosti: kolektívnu, spoločnú („joint attention“), individuálnu, reflexívnu a ekologickú.¹¹⁴ Ku každej z hlavných, teda prvých troch uvedených vrstiev, budeme skúmať vzťah jednotlivých teoretických prístupov z hľadiska toho, aká vrstva v konkrétnom prístupe prevláda. Keďže má pozornosť pri skladaní percepcie aktívnu rolu a orientačnú funkciu na

¹¹¹ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 100.

¹¹² John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 9. [kuríva pridaná]

¹¹³ „Môžeme si vážiť iba to, čoho existenciu sme si všimli úsilím pozornosti: recipročne, máme tendenciu venovať pozornosť veciam, ktorým sme sa naučili pripisovať hodnotu.“ Tamt., s. 93.

¹¹⁴ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 224-227.

každej svojej vrstve, budeme skúmať najmä rozdiely v spôsobe jej navigácie v závislosti od toho, aká agencia z pohľadu danej vrstvy prevláda, teda aký zdroj túto aktivitu v dominantnej miere iniciuje.

1.2.1 Individuálne úrovne

V úvode sme naznačili po vzore Deleuzea a Guattariho, že individualita nie je tak jednoznačnou a koherentnou bytosťou, ale skôr zloženou z častí a intenzít, ktoré sa časom transformujú.¹¹⁵ Je potrebné si uvedomiť, že tradičné chápanie individuality je postupne konštruovaná predstava Západnej kultúry o transcendentálnom subjekte, ktorej korene by sme mohli hľadať v monoteistickom náboženstve, špecifickom feudálnom systéme či patriarcháte. Táto tendencia sa presadzuje aj v klasickom umení, ktoré konštruuje diváka do centra sveta svojím využívaním lineárnej perspektívy.¹¹⁶ Individuálny subjekt v tejto práci však berieme ako multiplicitu línií, nie ako jedinú líniu pozornosti. Vymedziť ho voči skupine (v ktorej sa venovania pozornosti zúčastňuje viacero individualít naraz) teda možno dvoma spôsobmi: buď ako telesne ohraničenú entitu, spojenú v tomto tele, držiacom pokope organizmus zložený z buniek; alebo ako duševne ohraničenú entitu – nielen fyzické telo, ale aj jeho myšlienkové konštrukty, celý jeho osobnostný svet pamäti (a zabúdania), skúsenosti – všetko, čo konštituuje individuálnu identitu v očiach seba samej aj v očiach spoločnosti. Na týchto úrovniach možno skúmať orientáciu pozornosti, keďže aj v prípade, kedy jedinca berieme (s rezervou) ako zhluk línií pozornosti, v jednom momente musíme nevyhnutne predpokladať ich jednosmernosť.

V prístupoch zameraných na individuálnu vrstvu pozornosti je pochopiteľne hlavným aktérom jej navigácie individuálny subjekt, čo priamo odráža raný diskurz o pozornosti v 19.

¹¹⁵ „Freud sa pokúšal skúmať fenomény davu z hľadiska nevedomia, ale nešiel sa dobre, nevidel, že samo nevedomie je v prvom rade davom.“ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 41. Zloženosti percepcie a „individuálneho“ prúdu línií pozornosti sa venuje sekcia 1.1.

¹¹⁶ Rudolf Arnheim poukazuje na mocenské konotácie tejto umeleckej tendencie: „Centrálne perspektíva zobrazuje priestor ako prúd orientovaný k špecifickému koncu. Tým pádom transformuje bezčasovú simultánnosť tradičného, neskrúteného priestoru na dianie v čase – to značí, na riadenú postupnosť udalostí. Svet bytia je predefinovaný na proces deja. Aj týmto spôsobom centrálna perspektíva predznamenáva a iniciuje dôležitý vývoj v Západnej koncepcii prírody a človeka.“ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, s. 298.

K nezápadným možnostiam pohľadu a jeho zobrazenia porov. Norman Bryson, *The Gaze In The Expanded Field*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 87-108.

Ku konštruovanosti perspektívy a jej tradičnej funkcii porov. Erwin Panofsky, *Die Perspektive als ‚symbolischen Form.‘* In: *Voträge der Bibliothek Warburg 4 (1924-1925)*, s. 258-331.

storočí, súvisiaci okrem iného so súdobou konštrukciou modernej subjektivity.¹¹⁷ Craryho pátrania odhaľujú snahu tohto diskurzu „racionalizovať“, čo sa v konečnom dôsledku ukázalo ako neracionalizovateľné,“ vďaka čomu sú niektoré „jeho otázky dôležitejšie ako jeho empirické závery.“¹¹⁸ Táto neracionalizovateľnosť sa prejavuje najmä v snahe vymedziť individualitu podľa rôznych neúplných súborov atribútov, pričom už ich samotná mnohosť dokazuje zloženosť individuality z nekonečného množstva variabilných línií.¹¹⁹ Prehodnotenie konceptu percepcie ako aktu vylúčenia, nevyhnutne spojené s predstavou pozornosti ako procesu selekcie, viedlo Craryho ku kategorizácii dobového diskurzu na „tých, ktorí predstavovali pozornosť ako vyjadrenie vedomej vôle, [...] tých, ktorí verili, že pozornosť je primárne funkcia biologicky určených inštinktov, [...] a tých, ktorí verili, že pozorný subjekt môže byť produkovaný a riadený prostredníctvom vedomosti a kontroly externých procedúr stimulácie, rovnako ako širokospektrálnej technológie ‚atrakcie.‘“¹²⁰ Keďže sa tretia kategória prekrýva s kultúrnymi procesmi externými subjektu, v tejto časti práce delenie zúžime na dve hlavné skupiny prístupov, definované tým, akú úlohu v navigácii pozornosti prisudzujú *telu* subjektu a akú jeho *duši*.

1.2.1.1 Automatická pozornosť

Prvá skupina prístupov nachádza primárny zdroj pozornosti v tele a v empiricky či fyzicky dokázateľných procesoch vychádzajúcich z neho. Najbezprostrednejšou vrstvou vizuálnej pozornosti je nepochybne telesná odozva, teda nedobrovoľné venovanie pozornosti

¹¹⁷ Vzostup noriem pozornosti je neoddeliteľný od modernej konštrukcie subjektivity zahŕňajúcej separáciu individuality od „plnosti bytia,“ v ktorej sa pozornosť stáva „špecificky moderným problémom“ práve kvôli „*historickému* vyhladeniu možnosti pripúšťať myšlienku prítomnosti vo vnímaní.“ Provizóriom či „pragmatickou náhradou“ tejto prítomnosti, alebo nástrojom jej simulácie, sa stáva pozornosť, „model, podľa ktorého si subjekt zachováva koherentný a praktický zmysel sveta.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 4. Moderná subjektivita nevyhnutne vnútornú izoláciu aj v rámci novo konštruovaných komunit, na čom Guy Debord do veľkej miery stavia svoj koncept spoločnosti spektaklu (predstavený v 1.2.2.2.2). „S tým, ako je pozornosť predstavovaná ako fundamentálne konštitujúca subjektivitu, ‚skúsenosť‘ je čím ďalej tým viac premiestňovaná mimo kolektívneho, žitého historického času.“ Tamt., s. 361-362.

¹¹⁸ Tamt., s. 24.

¹¹⁹ „Percepcia už ďalej nenaznačuje vzťah subjekt-objekt, pozostávajúci z presne lokalizovaného subjektu a iluminácie vonkajších objektov. Stáva sa otázkou kolísavého vzťahu síl imanentných subjektu, a Bergson i Freud sa pokúsili, aj keď v rozhodne odlišných formách, vypracovať zložitú sieť interakcií medzi prítomnou percepciou, telom a pamäťou.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 335-336.

¹²⁰Tamt., s. 25.

vizuálnym vnemom z okolia spôsobené pohybom, adaptáciou, životom.¹²¹ „Prirodzenú,“ nepretržitú pozornosť môžeme vo vzťahu k pozornému subjektu skúmať najmä na úrovni jeho telesnosti, keďže všetky živé organizmy na biologickej báze reagujú na podnety, čoho je pozornosť dôležitou zložkou. V jednoduchosti, ako organizmy musíme venovať pozornosť nebezpečenstvu, hladu alebo sexuálnemu pudu (a ako spoločenské tvory aj správaniu ostatných členov skupiny), *v záujme prežitia*. Tento typ pozornosti možno označiť ako *automatickú pozornosť*. Tejto oblasti sa venujú najmä fyziológia, biológia či neurológia, ktoré sa snažia odhaľovať mechanizmy videnia a venovania pozornosti najmä na základe optických zákonov, spracovania svetla receptormi, alebo fungovania nervového systému, čo naznačuje, že ich hlavnou metódou je empirický experiment. Už pre Charlesa Darwina bola pozornosť „mechanizmom prežitia,“¹²² a mnoho výskumov pozornosti v 19. storočí odhaľovalo jej blízkosť podmienenému či nepodmienenému reflexu.¹²³ Ľudské telo nezávisle od vôle či akéhokoľvek psychického úsilia, rovnako ako telo všetkých živých organizmov, reaguje na podnety okolia práve cez pozornosť, pomocou ktorej sa v tomto prostredí „orientuje.“ Nepozornosť k určitým vnemom (napr. nebezpečenstvu) môže dokonca privodiť smrť, a aj dôsledkom toho môžeme vizuálnu pozornosť chápať ako samotnú podmienku pohľadu (často venujeme pozornosť novému narušeniu okolitého prostredia ešte skôr, ako sa zadívame tým smerom, napr. pritom, ako počujeme blížiac sa auto, ktorému sa potrebujeme vyhnúť).

V kontexte tela sa teda pozornosť javí ako mechanická aktivita, ktorú možno vyvolať konkrétnymi spôsobmi či praktikami. Vychádza z fungovania percepcie vizuálnych vnemov, ktoré môžeme popísať nasledovne: „Svetelné lúče, vyžarujúce zo Slnka alebo iného zdroja, dopadajú na objekt a sú čiastočne absorbované a čiastočne odrazené. Niektoré z odrazených lúčov dosiahnu šošovku oka a sú premietnuté na jeho senzitívne pozadie, sietnicu.“¹²⁴ Elementárnou funkciou vizuálnej pozornosti je teda najmä zaznamenávanie zmien vo vizuálnom poli, ktoré organizmus vníma ako zmeny v podmienkach prežitia. Neurovedy dnes

¹²¹ Rudolf Arnheim spája hlavný dôvod venovania automatickej pozornosti pohyblivosti sveta a života: „Je pochopiteľné, že sa zvieratám a ľuďom musela vyvinúť silná a automatická odozva k pohybu. Pohyb naznačuje zmenu v podmienkach prostredia, a zmena môže vyžadovať reakciu. [...] Fyzicky sú všetky veci a udalosti lokalizované v čase.“ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, s. 372-373.

¹²² Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 40.

¹²³ O čisto automatickej pozornosti by sme mohli hovoriť v konečnom dôsledku len pri nepodmienenom reflexe, v rámci ktorého venujeme pozornosť bez akejkolvek predošlej prípravy, od prvého momentu, kedy sme schopní vnímať. V prípade podmieneného reflexu ide skôr o automatizovanú pozornosť, teda pozornosť získanú (opakovanou) skúsenosťou, učením, adaptáciou či zvykom. Telo vníma, v akej situácii sme boli nutní venovať pozornosť čomu a akým spôsobom – týmto vedomostiam postupom času prispôsobuje svoje budúce reakcie, čím sa zvyšuje efektívnosť jeho prežitia.

¹²⁴ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, s. 17.

podporujú podobné tvrdenia, interpretujúc každú činnosť organizmu¹²⁵ na základe počítačovo presných, i keď do veľkej miery neprebádaných, možností tvorby neurónových spojov, či ich vytrácania: „Dnes sa má za to, že je v mozgu prítomných cez 80 konkrétnych miest sprostredkovávajúcich videnie, ktoré sú prepojené najmenej dvanástimi súbežnými dráhami. Napriek všetkému množstvu vstupných dát musia byť kľúčové vlastnosti, ako sú pohyb, tvar a farba z týchto zmyslových impulzov vypočítané. [...] Mozog nie je kamera, funguje ako skicár.“¹²⁶ Do automatickej pozornosti následne môžeme radiť i rozpoznávanie známych objektov (na základe venovania pozornosti prvkom, pomocou ktorých mozog triedi objekty od prostredia¹²⁷) a v konečnom dôsledku celkovú organizáciu vizuálneho poľa, konštruujúc pri tom subjektívne videnie.

V tomto prípade pozornosť chápeme ako *aktivitu* mozgu smerujúcu od oka pozorovateľa k okolitému prostrediu a objektom v ňom. Máme tak tendenciu predstavovať si pozornosť ako lineárny vektor, mnohé optické experimenty však dokazujú zložitejšiu povahu percepcie a pohybu pozornosti: ak sa pozrieme na **obr 1**, obrázok sa nám zdá na prvý pohľad plný zaoblených čiar, nech však pohneme pohľadom kamkoľvek, vždy vidíme zreteľne rovné, kolmo sa križujúce čiary. Vždy keď zaostríme na konkrétne miesto, teda na jeden bod, zakrivenie čiar sa stráca a vidíme len rovnobežky a kolmice, pričom oblé čiary vidíme vždy len periférne, okolo centra, na ktoré sa zameriavame. Podobné optické experimenty poukazujú na nutné automatické rozptýlenie pozornosti už v elementárnej percepcii, pretože ak chceme uvidieť akýkoľvek celistvý objekt, musíme pohľadom v nepatrne rýchlych intervaloch putovať¹²⁸ po jeho čiastočných atribútoch, z ktorých náš mozog vytvára koherentný obraz objektu až následne. Toto skenovanie, obkresľovanie či ohmatávanie

¹²⁵ „Obrazy formované šošovkami očí sú zbierané bod po bode miliónmi malých sietnicových receptorov, ktorých správy, hoci do určitej miery zlučované pred tým ako dosiahnu mozgové centrá, musia byť zoskupované do objektov pre účel vnímania. Formácia objektov je dosahovaná skrz princíp jednoduchosti, ktorých konkrétnou aplikáciou sú pravidlá podobnosti. Vizuálny objekt je tým jednotnejší, čím prísnejšie podobné sú jeho prvky vo faktoroch ako farba, jas, rýchlosť a smer pohybu.“ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, s. 88.

¹²⁶ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*. Praha: ArtMap 2018, s. 96. Samozrejme, na základe neurónov nie je vysvetľované len videnie, ale i celý psychický aparát človeka (čo sa odráža aj v liečení psychických chorôb farmaceutikami): „Všetko sa deje, ako keby boli naše ‚slobodné rozhodnutia‘ kontrolované úrovňami neurotransmiterov prítomných v mozgu, pričom zmeny v správaní sú závislé na niektorej z našich neurónových sietí.“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 171.

¹²⁷ „Keďže nejestvuje osamostatnenie objektu x bez jeho súčasného zahrnutia do globálneho poľa transformácií, čo sa javí ako objekt x je iba rozdiel medzi objektom x a totálnym okolitým poľom.“ Norman Bryson, *The Gaze In The Expanded Field*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 98.

¹²⁸ „Pri pohľade na objekt po ňom siahame. S neviditeľným prstom sa hýbeme cez priestor okolo nás, cestujeme na vzdialené miesta, kde nachádzame veci, dotýkame sa ich, chytáme ich, *skenujeme* ich povrchy, trasujeme ich hranice, objavujeme ich textúru. Vnímanie tvarov je pozoruhodne *aktívna* činnosť.“ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, s. 43. [kurzíva pridaná]

vizuálneho poľa zabezpečujú mikropohyby očí, nazývané sakády,¹²⁹ ktoré si kvôli ich rýchlosti a nechopiteľnosti neuvedomujeme (pokým sa nesnažíme zámerne udržať pohľad po dlhšiu dobu na jedinom bode).¹³⁰ Sakády odhaľujú vyššie spomínané všeobecné atribúty pozornosti ako temporalitu, postupnosť¹³¹ či navigačnú funkciu v rámci vlastnej zloženej povahy. Už pre Schopenhauera bola základným atribútom percepcie temporalita, v ktorej videl „zdroj subjektívneho trápenia.“¹³² Sakádické pohyby oka môžu byť vhodnou analógiou nevyhnutnému psychickému rozptýleniu inherentnému v subjektívnej skúsenosti: „Občas jedna myšlienka priťahuje druhú putom asociácie, a je ňou nahradená; nakoniec, ani intelekt samotný nie je schopný držať sa príliš dlho a kontinuálne jednej myšlienky.“¹³³ Mohli by sme tak hovoriť o určitých líniách „mikropozornosti,“ ktoré sa prirodzene spájajú do väčších zhlukov, čím vzniká (koncentrovaná) pozornosť tak, ako ju bežne chápeme. Táto povaha automatickej pozornosti osvetľuje mnohé fenomény spojené špecificky s moderným (a neskorším) chápaním sveta, ktoré je spojené s rozpadom predmoderných istôt a extrémnou fragmentáciou vizuálneho poľa a každodenného života. Môžeme tu vidieť súvis s dobovými i dnešnými, ambivalentnými normatívnymi diskurzami: pozornosť je povýšená na organizátora

¹²⁹ Crary uvádza, že v roku 1878 „francúzsky vedec Emile Javal [...] formalizoval pochopenie, že vízia jestvuje v podobe malých rýchlych skokov, ktoré označil termínom ‚sakádické‘ pohyby [‚saccadic‘ movements].“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 291. Na výrok môžeme nadviazať citáciou Mirzoeffa: „Sakády sú nesmierne rýchle. [...] Musíme upraviť starú predstavu o tom, že existuje pohľad uprený jedným smerom či skúmajúci jeden bod, ktorý vo svojej strnulosti zachytáva fixnú podobu osôb a predmetov. Naše oči sú vždy niečím zamestnané, zatiaľ čo sa pohybujú tam a späť v rytme boogie-woogie. Výsledný mentálny ‚obraz,‘ ktorý ‚vidíme,‘ zostáva nehybný len preto, že ho tak mozog vypočítal.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidieť svet*, s. 88.

¹³⁰ Problém neudržateľnosti pozornosti na jednom bode podrobne analyzuje Crary na dobovej praxi hypnózy – práve v extrémnych podmienkach snahy udržať pozornosť na jednom bode sa paradoxne začala preklápať do stavu tranzu, v ktorom o vedomej pozornosti ako takej nebolo možné viac hovoriť. Extrémne vypätie pozornosti paradoxne znamenalo jej rozpad. Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 65-71.

¹³¹ Citton na základe nevyhnutnosti postupnosti pozornosti odmieta možnosť tzv. multitaskingu – fenoménu artikulovanému v posledných desaťročiach ako ideálu sústredenia na viacero vecí naraz. Podľa Cittona je multitasking v skutočnosti len extrémne rýchle striedanie objektov pozornosti, ktoré sa navonok môže javiť ako viacero pozorností naraz. Na elementárnej telesnej úrovni však môžeme určitú formu *viacmyslového* multitaskingu pripustiť – pri vizuálnej pozornosti k textu môžeme venovať súčasne auditívnu pozornosť hudbe, jesť či hrať sa v rukách s loptičkou. Všetko závisí od miery rozptýlenia, určujúcej intenzitu pozornosti k jednotlivým činnostiam, ktoré robíme súčasne: na čím viac prvkov textu (forma, úprava, príbeh, projekcie vlastnej skúsenosti) sa sústredíme, tým intenzívnejšie venujeme pozornosť textu ako celku a hudba je mu iba doplnkom; naopak ak rozptyľujeme pozornosť k viac a viac prvkom hudby (emócia, tempo, melódie, a jednotlivé zvuky), pozornosť k textu sa oslabuje a stáva sa, že sa v ňom stratíme (čítame ale nevenuujeme pozornosť tomu čo čítame). Tým, že pozornosť rozptyľujeme medzi iné veci ako text, neostáva nám veľa možností rozptyľovania priamo v texte. Porov. Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 173-174.

¹³² Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 55.

¹³³ Arthur Schopenhauer, *The World as Will and Representation* (1844), trans. E. F. J. Payne (New York: Dover, 1966), vol. 2, s. 137-138. Cit. z: Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 55.

roztriešteného sveta¹³⁴ a súvisí tak s (post)modernou ideou kontroly,¹³⁵ pričom neschopnosť kontroly svojej pozornosti je rôzne označovaná ako patologický príznak duševných porúch. Crary odhaľuje však aj implicitné priznanie dobového diskurzu, že povaha pozornosti sama spôsobuje to, čo je vnímané ako moderná fragmentácia sveta,¹³⁶ čím sa vysvetľuje, prečo v modernite v enormnej miere vzrástla potreba definovať normatívne vzorce pozornosti.¹³⁷

1.2.1.2 Zámerná pozornosť

Ak sa posunieme od základných reakcií organizmu na okolie a nepretržitej rozptýlenej pozornosti oka v interakcii s prostredím k zložitejším, ťažšie definovateľným a uchopiteľným, „ľudskejším“ zdrojom pozornosti, dostaneme sa k problematike vzťahu duše a pozornosti, ktorá podnecuje k diskusiám najmä filozofiu a psychológiu – od počiatkov diskurzu o pozornosti v ranej modernite. Do tejto úrovne individuálnej pozornosti spadajú fenomény duše a mysle, ktoré nie sú plne uchopiteľné v zmysle telesných reakcií, sú premenlivé a skutočne „individuálne“ – v tom zmysle, že na rozdiel od fyziológie, ktorá sa síce v detailoch od jedinca k jedincovi líši, ale jej funkcie a procesy sú pre všetkých do veľkej miery rovnaké, psychické procesy sa formujú v jedincovi počas jeho života a odrážajú tak v oveľa väčšej miere individuálnu skúsenosť. Hlavným rozdielom oproti automatickej pozornosti je to, že funkciou pozornosti riadenej psychickým aparátom nemusí byť nevyhnutne prežitie. Zámerná pozornosť môže byť navigovaná k estetickým prvkom, môže organizovať imagináciu, sebareflexiu, smerovať do budúcnosti a minulosti, alebo k iným ľuďom, ktorí sú práve v našej neprítomnosti. Zámerne môžeme tiež venovať zvýšenú pozornosť biologickým potrebám len pre ich slasť (a potlačiť pri tom ich skutočnú funkciu –

¹³⁴ „Pozornosť bola vnímaná ako kontrolný mechanizmus, ktorý mal „zásadnú (ale nie a priori) úlohu v produkovanií efektívnej jednoty vedomia a percepcie.“ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 38.

¹³⁵ Ideou kontroly sa zaoberá celá druhá časť práce, podrobne je jej chápanie v tejto práci vysvetlené v sekcii **2.1.2.**

¹³⁶ Citton na základe tejto ambivalencie poukazuje na neúspech pokusov popísať moderný svet ako „rozptýlený“, najmä keď sa jedná o moderné, negatívne chápanie rozptýlenia ako odchýlky od normy: „Ak byť rozptýlený v žiadnom prípade nie je ekvivalentné tomu *nebyť* pozorný, ale jednoducho byť pozorný *k niečomu inému*, potom vieme lepšie pochopiť, prečo sú problémy pozornosti často popisované simultánne v zmysle nedostatku a hyperaktivity.“ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 236.

¹³⁷ Jedným z dôvodov rozvoja normatívneho diskurzu je všeobecne postupné chápanie videnia ako sociálne konštruovaného procesu: „Videnie je socializované, a vďaka tomu môže byť odchýlka od tejto sociálnej konštrukcie vizuálnej reality rozlične mieraná a pomenovávaná, ako halucinácia, nespoznanie, alebo „vizuálne narušenie.““ Norman Bryson, *The Gaze In The Expanded Field*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 91.

čo je prípad ľudskej sexuality, alebo závislosti či gurmánstva), alebo dokonca veciam, ktoré prinášajú sebadeštrukciu, čo je úplne protichodné telesným inštinktom.¹³⁸

Ako naznačuje už súhrnný názov psychických úrovní pozornosti, diskurz jej venovaný skúma najmä možnosti subjektu dobrovoľne či zámerne orientovať svoju pozornosť, či už v záujme určitého cieľa, túžby, afektu, zvedavosti apod. Objav fyziologickej nestability pozornosti, prejavujúcej sa v aspektoch selektivity a temporality, podporil predstavu roztrieštenosti sveta, ktorú v psychologickom a filozofickom diskurze kompenzovala predstava individuálnej vôle schopnej (pomocou pozornosti) dosiahnuť opätovnú syntézu a tým aj kontrolu nad percepciou. Z množstva prístupov, ktorým sa Crary venuje, spomeňme aspoň tie, ktoré popisujú pozornosť postupne ako filter (Wilhelm Wundt, Charles Féré, Alfred Binet),¹³⁹ prúd (Wilhelm Dilthey, William James),¹⁴⁰ organizátora „chaosu percepcie“ (James, Théodule Ribot),¹⁴¹ spájací prvok alebo hľadáčik (Edmund Husserl).¹⁴² V týchto prístupoch prevláda názor, že psychický aparát je telesnému nadradený, čím pozornosť získava na dôležitosti, keďže je braná ako možnosť ovládnutia svojich inštinktov, ako priamy nástroj vôle. Zdôrazňuje sa tak normatívna povaha pozornosti ako vlastníctva individuálneho, slobodného subjektu, schopného kontrolovať svoje správanie a vystupovanie, potláčať svoje telesné pudy a povyšovať socializačné funkcie pozornosti na nových verejných miestach. Tento prístup v sebe však nesie jeden z dôvodov, prečo pozornosť pretrvala ako problém až dodnes, a tým je neschopnosť pripísať vôli dominantnú úlohu v navigácii pozornosti, a v konečnom dôsledku i neurčitosť jej prejavovania v tejto navigácii. Temporalita pozornosti umožňuje len dočasnú syntézu; selektivita a postupnosť zasa len čiastočnú kontrolu, ktorá je v neustálom procese vzniku a zanikania: „[William] James užíva obraz prúdu na popísanie fundamentálne *prechodnej* povahy subjektívnej skúsenosti – neustále sa premieňajúci ale kontinuálny prúd obrazov, senzácií, myšlienkových fragmentov, telesného uvedomovania, spomienok, túžob [...]“¹⁴³ Dobrovoľná pozornosť pochádzajúca z psychických zdrojov sa tak paradoxne odhaľuje ako v mnohom podobná automatickej pozornosti, alebo s ňou úzko prepletená – rozhodovanie v momente, improvizácia, afekty navigujúce našu pozornosť sa

¹³⁸ Ako uvádza Mitchell, ľudstvo dokáže vnímať aj svoju vlastnú skazu esteticky: „Benjaminova predpoveď, že by ľudská rasa mohla byť schopná vnímať svoju vlastnú skazu ako estetickú skúsenosť prvej triedy, sa naplnila v dlhotrvajúcej sérii apokalyptických katastrofických filmov.“ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 323. Túto tendenciu a jej súčasný kontext .

¹³⁹ Tamt., s. 37-40.

¹⁴⁰ Tamt., s. 58-65.

¹⁴¹ Tamt., s. 65.

¹⁴² Tamt., s. 283-284.

¹⁴³ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 60.

povahou podobajú nepodmieneným reflexom; rutinizácia, prispôsobenie nášho pozorného správania na základe skúsenosti, vedomé osvojovanie si vzorcov venovania pozornosti zas kopíruje trajektóriu automatizovaných, postupne naučených telesných reakcií, podmienených reflexov.

Vôľa, alebo myseľ či duša vo všeobecnosti, tak sú ďalšími z potenciálnych navigátorov pozornosti, teda agencií, ktoré sa na nej môžu podieľať – vidíme však, že nie je ani jedinou, ani hlavnou z týchto agencií. Telo a psychika subjektu sú v neustálej interakcii a procese vzájomného formovania percepčnej skúsenosti, kde sa rôzne spôsoby jej venovania križujú, prelínajú, dopĺňajú, ovplyvňujú či bojujú. Walter Benjamin tvrdí, že „Každá doterajšia psychológia [...] vedie vo svojich noetických či všeobecnejšie filozofických predpokladoch do bezodného konca. [...] Cudzí, rovnako ako vlastný duševný život je nám daný bezprostredne, a to vždy v určitom spojení či aspoň na určitom základe telesnosti.“¹⁴⁴ Mimo filozofie sa každá aktivita organizmu samozrejme dá vysvetliť na neurónovom, chemickom či biologickom základe, rovnako ako sa pozornosť dá skúmať z pozícií kognitívnej psychológie vo vzťahu k ostatným mozgovým, najmä percepčným procesom. Podobne ako Crary nemáme záujem vysvetliť individuálny proces pozornosti detailne v jeho psychologickej rovine, ale poukázať na jeho variabilitu, nestálosť a vnútornú multiplicitu, na základe ktorej ostatne vznikajú aj rôzne delenia pozorného subjektu (podľa toho, ktorému aspektu mysle alebo tela autor v jeho koncepte venuje viac pozornosti).¹⁴⁵ Okrem toho sa pokúšame načrtnúť konšteláciu globálnej, odosobnenej pozornosti a jej fungovania v rámci vizuálnej kultúry, v ktorej procese je jedinec nevyhnutnou, ale nie jedinou agenciou, lokalizujúcou niektoré z jej línií v konkrétnych vzťahoch. Pozornosť ako bytie sa však, ako sme sa snažili ukázať v úvode práce, nachádza *medzi* rôznymi agenciami, prechádza mnohými miestami, ktoré ju ovplyvňujú, lámu, odvádzajú, pútajú, navigujú, kontrolujú, organizujú či rozptyľujú; a základnou úrovňou externou individuálnemu subjektu je pozornosť *medzi* viacerými jedincami, ktorú budeme opisovať v nasledujúcich podkapitolách.

¹⁴⁴ Walter Benjamin, *Agesilaus Santander*, s. 284-285.

¹⁴⁵ Teórie filmového diváka sa vyvíjajú postupne od vonkajšie konštruovaného psychoanalytického subjektu, ktorý reaguje na základe telesných predispozícií, ktorým sa nemôže brániť (a redukovaného psychologického mechanizmu), k diskurzívnemu subjektu, v ktorom sa križi mnoho vonkajších vplyvov, a sociálnemu subjektu, pri ktorom sa berie do úvahy aj osobná agencia a široká diverzita publik. Podrobne sa touto premenou zaoberá článok E. Deidre Pribram (1999), *Spectatorship and Subjectivity*. In: Toby Miller – Robert Stam (eds.), *A Companion to Film Theory*. Malden – Oxford – Victoria: Blackwell Publishing 2003, s. 146-164.

1.2.2 Kolektívne úrovne

Keďže pozornosť je aktivitou, skrz ktorú sa deje akákoľvek interakcia organizmu s okolitým prostredím, prirodzene zahŕňa a organizuje interakciu organizmu s inými organizmami, ktoré sa v tomto prostredí objavujú. Ľudia sú navyiac od prírody sociálne zvieratá, preto ich fyziologické i psychické potreby závisia od spoločenskej interakcie. Yves Citton uvádza, že „primárnu motiváciu a inštinkt spoločnej pozornosti by bolo možné nájsť v reflexe prežitia: ak môj spoločník odvráti zrak, aby sa pozrel na niečo za mnou, je to možno preto, že si práve všimol nebezpečenstvo – a mal by som sa radšej ihneď otočiť, aby som sa pozrel rovnakým smerom.“¹⁴⁶ V nasledujúcej časti teda opustíme individuálne úrovne pozornosti a posunieme sa k prístupom, ktoré vnímajú spoločnosť ako sociálnu prax.¹⁴⁷ Kolektívne úrovne pozornosti tak označujú vrstvy, ktoré zahŕňajú rôzne početné skupiny jedincov, teda vonkajšiu multiplicitu nedefinovanú fyzicky ohraničeným telom, ale entitu spojenú čisto abstraktným spôsobom, v ktorej pozornosť nevenujeme osamote, ale spolu či navzájom. Kolektivita ako taká, najmä vo vzťahu k pozornosti, sa nevyznačuje len kvantitatívnym rozdielom oproti individualite, ale i jej kvalitatívnou premenou – v kolektíve sa jednoducho len nezvyšuje počet premenných v pomyselných kombináciách línií pozornosti, ale menia sa samotné spôsoby venovania pozornosti, ich povaha a typ, čím tvoria nové vrstvy, nevysvetliteľné v rámci uzavretých telesných či psychických dôvodov. Oproti individuálnym úrovňam tu teda bude ústredným pojmom organizácia pozornosti. Jedinec sa počas života zaraďuje do rôzne organizovaných spoločenských mikro- a makro-štruktúr s rozdielnym typom organizácie pozornosti, ktoré nepretržite formuje a zároveň je nimi recipročne kontinuálne formovaný. Pri definovaní rôznych typov kolektívu sa vrátíme ku knihe *Tisíc plošín*, ktorá uvádza dva typy kolektívneho usporiadania po vzore stromu a rhizomu, ktorých rozdiel spočíva práve v organizácii pozornosti v každej z nich: „Elias Canetti rozlišuje dva typy multiplicity, ktoré sa niekedy stavajú proti sebe a inokedy sa prestupujú: masu a svorku. Medzi charakteristikami masy by podľa Canettiho bolo treba zmeniť veľkú kvantitu, deliteľnosť, rovnosť členov, koncentráciu a družnosť celku, jednosmernú hierarchiu, organizáciu teritoriality alebo teritorializácie, emisiu znakov. Medzi charakteristikami svorky

¹⁴⁶ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 144.

¹⁴⁷ Jedným z nich je aj Cittonov, ktorý nadväzuje v sociálnej dimenzii problému pozornosti na Bernarda Stieglera, Dominiquea Boulliera a ďalších, nachádzajúc primárny zmysel pozornosti v interakcii: „Mohli by sme povedať, že *pozornosť je interakcia*. Reprezentuje esenciálneho mediátora povereného zaistením môjho vzťahu k prostrediu, ktoré zabezpečuje moje prežitie: bytie môže pretrvať v existencii iba do takej miery, v akej zvláda ‚venovať pozornosť‘ tomu, na čom závisí reprodukcia jeho životnej formy.“ Tamt., s. 36.

potom malý počet, rozptýlenosť, premenlivé nerozložiteľné vzdialenosti, kvalitatívne premeny, nerovnosti ako zbytky alebo prebytky, nemožnosť pevnej totalizácie či hierarchizácie, brownovská rozmanitosť smerov, línie deterritorializácie, vystreľovanie častíc.¹⁴⁸ Na základe týchto atribútov rozdelíme kolektívne úrovne pozornosti na dve hlavné, ktoré sa budú vyznačovať rozdielnym typom organizácie pozornosti medzi jednotlivými členmi kolektívu, v ktorom je pozornosť venovaná (aj keď musíme mať vždy na pamäti, že sa tieto dva typy často prekrývajú a hranice medzi nimi nemožno nikdy *presne* určiť).

1.2.2.1 Mikropolitika pozornosti

Prvým typom spoločenskej organizácie pozornosti je svorka, mikro úroveň, nehierarchicky organizovaná štruktúra bez centra. Takáto skupina nemusí nevyhnutne zahŕňať menší počet členov ako masa, ale funguje na úplne odlišnej organizácii pozornosti, do ktorej spadajú viaceré typy spoločenskej pozornej praxe odohrávajúcej sa v každodennej interakcii. Prvým z týchto fenoménov je spoločenská prax vzájomnej pozornosti: „Keď ľudia jednájú s ľuďmi [...] konštantne čítajú vonkajšie správanie svojho partnera a kontrolujú svoje vlastné.“¹⁴⁹ Venovaním pozornosti jeden druhému sa učíme a tým zvyšujeme svoje šance na prežitie; toto učenie okrem cieľených lekcií, ktoré si navzájom venujeme, zahŕňa aj elementárne formy správania, výrazu, gestikulácie – ich postupným osvojovaním sa zaraďujeme do spoločnosti, a teda je nutné im venovať pozornosť.¹⁵⁰ „Ak použijeme slovník, ktorý si Bernard Stiegler požičiava z Heideggerovej tradície, pozornosť nám neumožňuje len uchovať svoju ‚subsistenciu‘ vyhýbaním sa smrti, a našu ‚existenciu‘ privedením vzniku

¹⁴⁸ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 44-45.

¹⁴⁹ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, s. 446.

¹⁵⁰ Arnheim toto učenie pozornosťou ilustruje na rozpoznávaní výrazu: „Písmená P A I N znamenajú v angličtine bolesť a vo francúzštine chlieb; nič v písmenách nepodnecuje jeden význam na úkor druhého. Podobne je potrebné sa naučiť, ktorý výraz [expression] patrí ku ktorému stavu mysle, [...] pretože výraz nemožno vnímať tak priamo ako farby a tvary.“ Tamt., s. 448. Môžeme si tu všimnúť uvažovanie o vizuálnom „jazyku“ podobné Derridovmu uvažovaniu o jazyku všeobecne; v jednoduchosti to znamená, že význam či pochopenie určitého gesta vzniká v interakcii, samo osebe neznamená nič, existuje len kvôli komunikácii a v rámci nej, vždy v kombinácii s ostatnými prvkami vyjadrovania. Mirzoeff okrem toho poukazuje na súčasné vysvetlenie týchto procesov učenia na neurologickom základe: „Neurovedci odhalili, že disponujeme ‚zrkadlovými neurónmi,‘ ktorých úlohou je reagovať na druhých. [...] Zrkadlové neuróny mi skrátka umožňujú nielen vidieť svet z vlastného uhlu pohľadu, ale dovoľujú mi i predstavovať si perspektívy iných ľudí. [...] Dramaticky zrýchlený spôsob vývoja ľudstva, ktorý zažívame, nie je len výsledkom Darwinovho prirodzeného výberu, ale taktiež kultúrneho vývoja, a predstavuje tak nakoniec dôsledok tejto skutočnosti.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidieť svet*, s. 97-98.

jedinečnej a bezprecedentnej formy života skrz nás; ale nadovšetko nám umožňuje dosiahnuť väčšiu ‚konzistenciu‘ v rámci vzťahov, ktoré sú v nás utkané.“¹⁵¹ Mikropolitika pozornosti tak označuje pohyb pozornosti rôznymi smermi medzi členmi väčšej či menšej skupiny, spojenej najmä kvôli samotnej komunikácii, ktorá zaručuje chod komunity. „Princíp reciprocitu, snaha o harmonizáciu pozornosti a improvizované praktiky sú spolu prepojené v ekosystéme, ktorý ľuďom umožnil ‚komunikovať‘ naprieč tisícročiami – v silnom zmysle tohto slova, často vyzdvihovanom Danielom Bounouxom, ktorý má oveľa viac do činenia so spoločenstvom a starostlivosťou o komunitu, ako s jednoduchým prenosom informácií.“¹⁵² Chápanie týchto vzťahov ako ekosystému je na mieste, keďže prechádzajú neustálou obmenou a konštituuje ich priama interakcia. Medzi predmoderné prípady takejto mikropolitiky možno považovať rôzne verejné priestory ako trhovisko, námestie, festival, alebo do istej miery aj rodinu (v zmysle svorky) či prestávku v škole (pozornosť v detských hrách je organizovaná po vzore svorky, na hodine však smeruje k učiteľovi a z detí sa stáva masa). Dnes môžeme takéto správanie pozornosti spozorovať v rade ďalších fenoménov, či už v „reálnom“ priestore (nočné kluby, nákupné centrá, mestské parky) alebo virtuálnom (sociálne siete, MMORPG videohry).¹⁵³

To však neznamená, že je pozornosť vždy na týchto miestach rozptýlená alebo vzájomná – podľa Cittona sem spadajú aj fenomény spoločnej pozornosti, ktorú popisuje ako „PRÍTOMNÚ SPOLU-POZORNOSŤ, charakterizovanú faktom, že *viacero ľudí, vedomých si prítomnosti ostatných, interaguje v reálnom čase v závislosti od vnímania pozornosti ostatných členov*.“¹⁵⁴ Spoločná pozornosť funguje na odlišnom princípe ako kolektívna (masová) – prvá vždy zahŕňa vzájomnú závislosť členov na svojich líniiach pozornosti, či už smerujú k jednému bodu, alebo sa nepredvídateľne križujú; druhá spája subjekty len závislosťou na centre pozornosti, ale nepredpokladá ich vzájomné vedomie o sebe. Preto „kým kolektívna pozornosť, charakteristická pre mediálne aparáty, [...] synchronizuje reakcie

¹⁵¹ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 223. Stiegler dokonca automatickú pozornosť neberie vôbec do úvahy: „Pozornosť je niečo čo sa formuje pomaly, cez komplexný systém starostlivosti, [...] Môžem upútať pozornosť zvierat a vytvoriť podmienené reflexy [...] – ale to nie sú očakávania [*attentes*]. [...] Očakávanie nie je reflex, a pozornosť je niečo, čo je formované: vytvárať pozornosť v psychickej bytosti znamená nutne participovať na psychickej a kolektívnej individuácii, a tým tvoriť *sociálnu* pozornosť s *psychologickou* pozornosťou, teda tvoriť sociálne *puto*.“ Bernard Stiegler, *Économie de l'hypermatériel et psychopouvoir* [*Economy of Hypermaterial and Psychopower*]. Paris: Mille et une nuits 2008, s. 117 a 122. Cit. z: Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 224.

¹⁵² Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 117-118.

¹⁵³ Podrobnejšie sú princípy (rozptyľovania) pozornosti v nich analyzované v sekciách 2.2.1 a 2.3.

¹⁵⁴ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 113.

„publika,“ spoločná pozornosť, charakteristická pre živé vystúpenia, so sebou prináša „DAVOVÉ“ EFEKTY, keďže podporuje nepredvídateľné náklady nálad, šíriace sa priamo od diváka k svojim susedom.“¹⁵⁵ To, čomu venujú pozornosť ľudia, ku ktorým vzhliadame, tak ovplyvňuje to, čomu venujeme pozornosť my, dôsledkom čoho sa formujú rôzne trendy, od estetických cez módné po myšlienkové – to je ostatne konkrétne formovanie zhlukov alebo prúdov pozornosti, ktoré v abstraktnej rovine prezentoval úvod práce.

1.2.2.2 Kolektívna pozornosť

Ak sme v predošlej podkapitole skúmali organizáciu pozornosti na princípe svorky (ktorá je založená na pozornosti k pozornosti iných ľudí), v nasledujúcich stručne predstavíme prax založenú na organizácii po vzore masy a prístupy, ktoré sa týmto druhom sociálnej a kultúrnej praxe venujú. Kolektívna alebo masová pozornosť označuje kvantitatívne definované fenomény, v ktorých mnohočlenné zoskupenia venujú pozornosť určitému centru, ktoré navyše väčšinou ich pozornosť neopätuje (ak by aj malo na tom záujem, nemalo by kapacitu ju v rovnakej miere opätovať každému, kto mu ju venuje). Na tejto úrovni sa k subjektu budeme vzťahovať ako len k časti celku, čo samozrejme neznačí, že by sme chceli subjekt redukovať na čisto abstraktnú a anonymnú entitu bez agencie. Keďže sa však jedná o veľké množstvá línií pozornosti, väčšinou smerujúce k jednému centru, je praktickejšie pohľad prevrátiť a skúmať pozornosť z pohľadu tohto objektu, obrazu či aparátu, ktorý mnoho jednosmerných línií pozornosti *púta* (preto sa väčšina sem spadajúcich prístupov venuje najmä obrazom). Na kolektívnej úrovni sa pozornosť koncentruje do zhlukov a prúdov, v ktorých sa môžu tvoriť uzly alebo nastávať zvraty pozornosti; inými slovami sa jedná o kolektívnu formáciu trendov, ktoré sú z analytického hľadiska skvelým odrazovým mostíkom k predstave globálnych prúdov pozornosti. V týchto masových hnutiach vyniká subjekt ako nositeľ pozornosti, jej navigátorom je však obraz alebo médium či aparát, ktorý podľa Cittona iniciuje tvorbu týchto prúdov prostredníctvom „mediálnych očarení.“¹⁵⁶ Mediálne očarenia fungujú primárne na stimulácii automatickej pozornosti, čo reflektuje aj moderný diskurz, čiastočne odrážajúci dobový rozvoj masových médií: „Filozofické a vedecké práce publikované po roku 1750 (a do ešte väčšej miery romantizmus) väčšinou

¹⁵⁵ Tamt., s. 132.

¹⁵⁶ Očareniami má Citton na mysli kolektívne reakcie, vychádzajúce väčšinou zo zdieľaných fyziologických atribútov tela, rovnako však môžeme hovoriť o zdieľaných psychologických dôvodoch venovať pozornosť tomu, čomu ju venujú aj ostatní členovia širokej masy.

premýšľali o pozornosti ako o niečom, čo individuality aktívne ‚venujú‘ tomu či onomu objektu v ich prostredí [...] Po roku 1850 sa každopádne pozornosť objavovala menej ako schopnosť mysle, ktorá bola aktívna a mala nad sebou kontrolu, a viac ako telesná reakcia náchylná k zajatiu záchytnými aparátmi.“¹⁵⁷ Po vzore predošlej podkapitoly vieme ilustrovať tento typ organizácie na konkrétnych klasických príkladoch (divadlo, aréna, kostol, vojna, revolúcia apod.) alebo aktuálnejších (športové podujatie, televízne vysielanie, masový protest, koncert populárneho interpreta, súdny proces mediálnych hviezd,...).

V praxi sú však organizácia pozornosti na princípe masy a na princípe svorky vždy prestúpené, a spoločne konštituuju zložité procesy videnia, do ktorých sa primiešavajú rôzne externé systémy a agencie. Napriek tomu, že sú tieto dva typy kolektívnej pozornosti fundamentálne odlišné, „nejde proti sebe postaviť dva typy multiplicít, [...] podľa dualizmu, ktorý by nemal väčšiu cenu ako dualizmus Jedného a mnohého. Sú iba multiplicity multiplicít, ktoré tvoria to isté usporiadanie a fungujú v tom istom usporiadaní: svorky v masách a naopak. Stromy majú rhizomatické línie, ale aj rhizom má body stromovitosti.“¹⁵⁸ Ilustračným príkladom tejto komplementarity môže byť televízny prenos futbalového derby. Už samotná hra je zložitým a intenzívnym bojom línií pozornosti – hráči síce k lopte (ako centru) zaujímajú pozíciu masy, v každom tíme medzi sebou si však vymieňajú pozornosť na princípe svorky. Mikropolitika pozornosti v rámci hracej plochy zároveň slúži ako centrum, ktoré z divákov zápasu vytvára masy – hovoríme o nich v množnom čísle, pretože už na štadióne je masa rozdelená na tábory fanúšikov jednotlivých tímov, pričom masa divákov za televíznymi obrazovkami je opäť kvalitatívne odlišená od divákov na štadióne. Kým prítomní diváci efektívne ilustrujú Cittonovu spoločnú pozornosť (živé vystúpenie, davové efekty, mikropolitika susediacich členov), diváci sledujúci prenos reprezentujú primárne pozornosť kolektívnu (mediálne sprostredkovanie, izolácia členov, odlišná subjektívna skúsenosť), aj keď v prípade viacerých členov sledujúcich prenos spolu je opäť kombinovaná so spoločnou a vzájomnou pozornosťou typu svorky (rodina či partia pozerajúca televízny program si venuje pozornosť navzájom, prípadne okrem televízie venuje pozornosť ešte iným činnostiam). Toto *rozdvojenie*, alebo ak chceme rozptýlenie, medzi viacero módov pozornosti

¹⁵⁷ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 162. Táto rétorika moderného diskurzu je však očividne jednostranná, pravdepodobne vplyvom novosti problému masových médií a optických aparátov, ktoré dnes prestupujú našu každodennú vizuálnu skúsenosť – už v prípade klasickej kinematografie je zrejmá kombinácia automatickej pozornosti k niektorým prvkom filmu a zámernej, dlhodobej, skúmavej pozornosti zameranej na iné jeho aspekty. Pozornosť médiu či obrazu v ňom pochopiteľne môžeme venovať aj odlišným spôsobom, akým to od nás aparát „vyžaduje,“ aj keď možnosť „zajatia“ aparátom je bezpochyby vždy otvorená.

¹⁵⁸ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 45.

v každej situácii, je základným znakom vizuálnej skúsenosti minimálne od moderny, v ktorej sa vieme oprieť o doložené praktiky a aparáty toto rozdvojenie podporujúce.¹⁵⁹ Z veľkého množstva teoretických prístupov, ktoré skúmajú vizuálne fenomény pútajúce kolektívnu pozornosť, uvedieme teda len úzky výber tých, ktoré s týmto rozdvojením pozornosti pracujú.

1.2.2.2.1 Masová pozornosť alebo masové rozptýlenie?

Autori takzvanej Frankfurtskej školy, teda voľného zoskupenia teoretikov a kritikov modernej kultúry v medzivojnovovej nemeckej Weimarskej republike, predstavujú prvé systematickejšie snahy komplexne popísať masovú kultúru, jej zdroje a prejavy, rolu publika a rolu umenia vo vzťahu k popularite a spektakularite ich povrchu. Najmä práce Waltera Benjamina a Siegfrieda Kracauera sú v mnohých svojich ohľadoch stále aktuálne, keďže prenikavo analyzujú moderné vizuálne fenomény a základné princípy, na ktorých funguje ich masová konzumácia. Ich relevanciu dokazuje aj časté citovanie autormi súčasných vizuálnych štúdií, ktorí sa k nim začali obracať po spozorovaní výrazných paralel medzi modernou masovou kultúrou a postmodernou, populárnou vizuálnou kultúrou a im vlastnými spôsobmi recepcie. V kontexte našej práce budú pre nás podstatné ich poňatia masy, povrchu a rozptýlenia, ktoré umožňujú v retrospektíve aplikovať poznatky o súčasnej vizuálnej kultúre na vizuálnu kultúru od počiatku modernity všeobecne ako na *povrch industrializovanej, konzumnej, kontinuálne modernizovanej spoločnosti*. Všetky tieto fenomény nachádzajú Weimarskí autori vo vtedy stále pomerne novom médiu – vo filme, ktorý je pre Benjamina „najmocnejším zástupcom masových tendencií,“¹⁶⁰ pre Kracauera „kultúrnym povrchom“¹⁶¹ a všeobecne je často označovaný za prvé skutočne masové médium

¹⁵⁹ „Divák bude obývať dve miesta simultánne. Jedným je imaginárna identifikácia alebo zopnutie s ilúziou, [...] Druhou pozíciou je otázne spojenie s optickým prístrojom, nástojčivá pripomienka jeho prítomnosti, jeho mechanizmu, [...] Tento dvojitý efekt [...] charakterizoval fascináciu spektaklom v neskorom 19. storočí, v ktorom bol produkovaný pocit bytia zajatým nie tak veľmi vizuálnom, ako tým, čo by sa mohlo nazvať efekt vizuality.“ Rosalind Krauss, *The Im/Pulse to See*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 55-58. Subjektívnej modernej skúsenosti v rámci množenia rôznych vizuálnych technických aparátov sa venuje podrobne Jonathan Crary. Porov. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge – London: The MIT Press 1990.

¹⁶⁰ Walter Benjamin, *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In: Walter Benjamin (ed. Martin Ritter), *Výbor z díla I: Literárněvědné studie*. Praha, 2009, s. 299-326.

¹⁶¹ „Kracauerovou metódou je fenomenologická interpretácia každodenných vecí – v nej potom všetko blízke nahliada jednak v ostrom detaile a zároveň pozoruje akoby ‚riadne z výšky,‘ z odstupe, aby sa vyjavila štruktúra. [...] Film je emblematickým fenoménom toho, čo Kracauer analyzuje ako ‚povrch kultúry‘ (‚Oberfläche‘) – práve povrch hovorí podľa neho o kultúre viac, než všetky proklamácie, ktoré o sebe daná spoločnosť prednáša

(alebo umenie). Podstatným na poňatí masovej kultúry v ich prácach je prelievanie rozptýlenia a zajatia masovými mediálnymi aparátmi, ale i mnohými ďalšími vizuálnymi fenoménmi modernity, ako reklama¹⁶² či architektúra mesta.

Vnímanie rozptýlenia ako racionalizovaného typu organizácie zábavy vyvažujúceho továrenské rytmy práce súvisí s pocitom rozpadu starého sveta, ku ktorému však majú protichodný (zároveň dystopický i optimistický) pocit.¹⁶³ Nehľadiac na špecifickú atmosféru kontextu, v akom sa nachádzali, a ktorá ich úvahy do veľkej miery ovplyvnila, sú pre nás podstatné ich popisy vizuálnych fenoménov, pútajúcich masové zhluky pozornosti. Kracauerovo poňatie masy, vychádzajúce z jeho záujmu o sociológiu, je dôležité z dvoch hlavných dôvodov. Na jednej strane priamo vystihuje povahu masy, ako ju chápu Deleuze s Guattarim a ako ju chápeme v tejto práci – teda ako centralizujúcu, homogenizujúcu tendenciu smerovania pozornosti určitým smerom. Paradoxne, ľudským „rozptýlením v mase vzniká *homogénne publikum svetového mesta*, ktoré má od bankového riaditeľa po obchodného príručného, od divy po stenotypistku *jeden zmysel*.“¹⁶⁴ Rozptýlenie určitého súboru prvkov vedie k sústredeniu iných, najmä však vedie k abstrakcii, v ktorej má pozornosť možnosť sa neobmedzene rozptyľovať. Z toho vyplýva druhá dôvod Kracauerovej prenikavosti – jeho poňatie spoločnosti ako jedinej všetko zahŕňajúcej agencie, ktorá obsahuje jedincov i masy. Jedinec sa v mase stráca nie pre to, že je jedným z mnohých, ale pre to, že sama masa je vytvorená čisto na princípe abstrakcie: „Namiesto plne vytvorených individuí do seba skupina pojíma len redukované Ja, abstrakcie ľudí, je obyčajným *nástrojom idey* a nad tým nič. [...] Kým človek pôsobí ako jednotlivec, vystupuje v ňom tisícero hnutí, žiadosti, myšlienky a nežné city sa navzájom preplietajú a i ten najtichší, najjemnejší nádych duše môže byť ešte votkaný do duchovnej súvislosti. Ak sa však spojí tento subjekt s ľubovoľnou mnohosťou ľudí k jednej skupine (určenej jednou ideou), potom od neho odlúčené čiastočné Ja v žiadnom prípade už nevykazuje nekonečnú rozmanitosť rysov,

sama.“ Petra Hanáková, „Siegfried Kracauer, kritik propadlý svetu“ (predslov k českému vydaniu antológie). In: Siegfried Kracauer, *Ornament masy: eseje*. Praha: Academia 2008, s. 22-23.

¹⁶² „Najbytošnejší, merkantilný pohľad do srdca vecí sa dnes volá reklama. [...] pravá reklama strháva veci k divákovi a má tempo, aké zodpovedá dobrému filmu.“ Walter Benjamin, *Agésilas Santander*, s. 249-250.

¹⁶³ „Mnozí teoretikové se však snažili popsat vznik nového světa z dosavadního světa rozpadlého a rozpadajícího se, společenskou situaci jako povrchový ornament ‚masy‘ či kaleidoskopickou skládkou karnevalu, vždy šlo o náhlé objevení struktury, ‚polyfonního souzvuku‘, v němž se však jednotlivé hlasy a zvukové plochy nepřekrývají. Od počátku 20. století byl prostor vnímán jako soubor mnoha objektů, jejichž vazby jsou velmi volné (relativní) a jejichž řád může být pouze záležitostí formy, částečně sběratelsky nahodile konstruované.“ Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy*, s. 190.

¹⁶⁴ Siegfried Kracauer, *Ornament masy: eseje*, s. 277.

vlastných mu ako jednotlivému individuu.“¹⁶⁵ Skupina v Kracauerovom poňatí definovaná zdieľanou pozornosťou k centru, ktoré predstavuje idea alebo ideológia, pričom pripúšťa pluralitu mäs i ideológií, ku ktorým smerujú. Podstatné je rozdvojenie tendencie – jedinec nezaniká úplne, ale len vo vzťahu k mase, ktorá z neho robí súčasť svojho *ornamentu*, teda povrchu kultúry či spoločnosti, nie jej jadra: „Nositeľom ornamentov je *masa*. [...] Jedine ako členovia masy, nie ako individua veriace, že sa formujú zvnútra, sú ľudia zlomkami nejakého obrazca.“¹⁶⁶ Divák v jeho poňatí je rozptýlený k povrchu, predmetom jeho pozorného záujmu tak nie len umelecká ilúzia, ale i samotný princíp ilúzie, dosahovaný technickými a scénografickými prostriedkami.¹⁶⁷ V tomto zmysle sa jeho uvažovanie o pozorovateľovi bližšie Benjaminovmu uvažovaní o obraze. Tradičné umenie bolo podľa Benjamina bytostne jedinečné, z čoho plynula jeho „aura“, teda „tu a teraz diela“ – moderné umenie však vplyvom svojej reprodukovateľnosti túto auru triešti. Masová reprodukcia diela síce rozptyľuje jednotlivé kópie v priestore, ale homogenizuje princíp jeho výstavnej hodnoty, čo Benjamin vníma ako dôsledok kapitalistickej racionalizácie.¹⁶⁸ Či už explicitne, alebo implicitne sú prístupy k vizualite a spoločnosti na Weimarské teórie v mnohých styčných bodoch nadväznú, a v nasledujúcej podkapitole predstavíme jednu z tých, ktoré s nimi zdieľajú určité podstatné prvky.

1.2.2.2.2 Vláda obrazu? Spoločnosť spektaklu a ďalej

Ďalšou významnou teóriou pre akékoľvek kultúrne a historické poňatie dnešnej organizácie pozornosti sa zaoberá kniha Guya Deborda *Spoločnosť spektaklu* (1967), ktorá ponúka o niečo komplexnejší prístup k chápaniu vzťahu vizuality a moci, a k tomu do akej veľkej miery tento vzťah organizuje našu každodennú skúsenosť.¹⁶⁹ Debord tvrdí: „První fáze nadvlády ekonomiky nad sociálným životom zavelkla do definície jakéhokoli lidského uskutečnění očividnou degradací *být na mít*. Současná fáze, spočívající na celkové okupaci sociálního života nahromaděnými výsledky ekonomiky, vede ke všeobecnému posunu od *mít*

¹⁶⁵ Tamt., s. 130-131.

¹⁶⁶ Tamt., s. 67.

¹⁶⁷ Porov. najmä Kracauerov text „Kult rozptýlení: O berlínských filmových palácích.“ In: Siegfried Kracauer, *Ornament masy: eseje*, s. 275-280.

¹⁶⁸ Walter Benjamin, Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: Walter Benjamin, *Výbor z díla I: Literárněvědné studie*, s. 299-326.

¹⁶⁹ „Vše, co bylo dříve prožíváno přímo, se vzdálilo v reprezentaci.“ Guy Debord (1967, 1992), *Společnost spektaklu*. INTU 2007, § 1.

k *jevit se*, z n ejz jak ekoli konkr etn i ‚m it‘ mus i  erpat svou bezprostredn i presti z i nejposledn ej i funkci. Jak akoli individu aln i skute nost se z aroven stala skute nost i spole enskou, p rimo z avislou na spole ensk em p soben i a j im utv arenou.“¹⁷⁰ T uto nadvl adu vzhl adu¹⁷¹ neilustruj u len vel k e medi alne udalosti alebo v sadepr itomn e obrazovky, ale m ozeme ju i dnes spozorovať v ka dodenn ych  innostiach ako nap riklad n akup oble enia z webstr anky. Materi alna hodnota produktu je druhorad a, v istom zmysle samozrejma natoľko,  e ju berieme do  vahy len okrajovo – prim arne v sak vo v setk ych f azach oble enie vn imame ako  ist y obraz: dizajn nohav ic, ktor e si kupujeme, tvor i ich prvotn y povrchov y obraz; ich fotografie v e-shope n am sprostredkov avaj u predstavu o ich obraze; kupujeme si ch najma s o ak avan im, ako bud u na n as vyzerat , respekt ive ako budeme v nich vyzerat ; a aj po ich doru en i maj u v a sinou funkciou obrazu,  i u  ako s u asť n a ho outfitu v spolo nosti alebo ako fotografia na soci alnych sieťach. Ment alny obraz (image) veci formuje v yber estetick ych prvkov vo v a šej miere ako jej funkcia, rovnako ako obraz sam eho seba vedie spotrebiteľa k v yberu danej veci spomedzi in ych (ide o to, aby sa n am „hodila“), aj k n aslednej kon trukcii svojho obrazu v spolo nosti (p rid ame len fotku, na ktorej sa sami sebe v danom outfite p a ime). Materi alna existencia samotnej veci je viac prostriedkom k tvorbe a cirkul acii obrazov, namiesto aby bola sama cieľom potreby.

Debordova totalizuj uca tendencia vych adza z atmosf ery kontrakult ury 60. rokov a jeho marxistick eho postoja, preto je p vodn a predstava spektaklu  asto spochybňovaná, hoci Debordove pozn amky z po iatku 90. rokov uv adzaj u,  e jeho p vodn a defin icia nestratila ni  zo svojej aktu alnosti, pr ave naopak – sa prenikanie spektaklu do ka d eho aspektu spole enskej v meny sa intenzifikovalo a globalizovalo.¹⁷² Podstatn e je v sak organiz acia pozornosti, ak u spolo nosť spektaklu implikuje: „Spekt kl je jinou tv ar i pen ez – abstraktn im obecn ym ekvivalentem v seho zbo  . Pokud v sak pen ize ovl adaly spole nost jako to reprezentace  stredn i ekvivalence, [...] spektakl je jejich rozvinut ym modern im doplňkem, v n emz se cel y zbo n i sv et objevuje pohromad e, jako to obecn a ekvivalence toho,  im m u e

¹⁷⁰ Guy Debord, *Spole nost spektaklu*, § 17. Yves Citton druh u f azu nadvl ady obrazu interpretuje v kontexte s u asn eho boja o pozornosť: „Ak kapitalistick a moc redukovala bytie na vlastnenie, vektoralistick a moc redukuje vlastnenie na javenie sa. Pr ave kvality veci sa st avaj u sekund arnymi k logistike a poetike, ktor a dekoruje komoditu.“ Kenneth McKenzie Wark, *Telesnesia: Communication, Culture and Class*, s. 165. Cit. z: Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 92.

¹⁷¹ „Spekt kl ch apan y podle sv e vlastn i logiky je potvrzen im toho, co se jev i (*appareance*), a potvrzen im ve sker eho lidsk eho, tj. soci aln iho  ivota jako pouh eho vn ej i ho vzhledu (*appareance*).“ Guy Debord, *Spole nost spektaklu*, § 10.

¹⁷² Podporuj u to mnoh e filozofick e poňatia vzťahu obrazu, spolo nosti, identity a skuto nosti, ktor e zdanlivo spolu nes uvisia, ale v z klade zdieľaj u imperat iv obrazu ako  stredn eho prvku s u asnosti.

celá společnost být a co může činit. Spektákl jsou peníze, na něž se *pouze díváme*, neboť celek užívání se v něm již směnil za celek abstraktní reprezentace.“¹⁷³ Spektákl, podobne ako kapitalizmus alebo pozornosť, funguje ako určité rozhranie, cez ktoré subjekt k videniu či sociálnej a kultúrnej výmene pristupuje: nevládne všetkému (ako je často Debord interpretovaný), ale nachádza sa vo všetkom, na všetkom alebo pri všetkom, k čomu sa v každodennej skúsenosti dostaneme. „Spektákl není souborem obrazů, nýbrž společenským vztahem mezi osobami, zprostředkovaným obrazy.“¹⁷⁴ Najpodstatnejším aspektom spektaklu je v konečnom dôsledku rozdvojenie pozornosti – v akejkoľvek situácii smeruje jedna línia ku konkrétnemu bezprostrednému obrazu, ktorý vidíme; druhá sa však vzťahuje k spektaklu ako princípu, k spektaklu ako *centru*, k povrchnosti či vizualite ako takej.¹⁷⁵ Práve preto je spoločnosť spektaklu dôležitým konceptom do diskusie o pozornosti, ako i o celej vizuálnej kultúre, čo ostatne dokazuje mnoho kritických teórií, ktoré ak na ňu aj nijako explicitne nenadväzujú, predsa by sme v nich našli isté zásadné paralely. Kvôli tomu je tiež možné súčasne považovať spoločnosť spektaklu za aktuálny a vhodný koncept pre analýzu dneška, alebo za prekonaný princíp patriaci do 20. storočia. Podobne ako kapitalizmus, ideológia či masa, aj spektakl na jednej strane drobí a na druhej zlieva; súčasne sa deterritorializuje i reterritorializuje, spája jedincov len v ich oddelenosti, skrátka je homogenizujúcou silou len v abstraktnej rovine, pričom na seba berie nekonečné množstvo konkrétnych foriem.

1.2.2.2.3 Vizuálna kultúra a vizuálne štúdiá

Po teoreticko-kritickej stránke bolo zavŕšením dlhodobo prebiehajúcich úvah o vzťahoch obrazových fenoménov, kultúry a spoločnosti práve zrodienie vizuálnych štúdií. Na akademickej pôde v 20. storočí síce vznikali postupne nové disciplíny (ako filmové štúdiá), alebo sa tradičné (ako dejiny umenia) postupne transformovali. Vizuálne štúdiá však reprezentujú prechod od špecificky vymedzenej oblasti či metódy výskumu k multidisciplinárnemu, komplexnému poňatiu svojich vlastných hraníc s vedomím, že už v dobe svojho vzniku nebolo možné hovoriť o ojedinelom fenoméne bez toho, aby sa pred

¹⁷³ Guy Debord, *Spoločnosť spektaklu*, § 49.

¹⁷⁴ Tamt., § 4.

¹⁷⁵ V tomto efekte rozdvojenia na homogenizujúcu a trieštivú silu by sme mohli nájsť paralelu ku Kracauerovi: „Masový ornament je estetický reflex racionality docieľovanej vládnuceho hospodárskym systémom.“ Siegfried Kracauer, *Ornament masy: eseje*, s. 69. Ostatne i Debord stavia princíp spektaklu na racionalite, ktorá je priamo úmerná kapitalistickému systému produkcie, distribúcie i konzumácie (vizuálnych) produktov.

bádateľom neotvárala sieť vzťahov, štruktúr, kontextov a protichodných názorov, do ktorých bol daný fenomén votkaný.¹⁷⁶ Nicholas Mirzoeff, ktorý zámerne nerozlišuje pojmy vizuálna kultúra a vizuálne štúdiá, pretože je preňho vizuálna kultúra nielen objektom, ale i metódou výskumu, píše: „Vizuálna kultúra je nová práve preto, že sa zaoberá vizualitou ako miestom, kde sa významy vytvárajú i popierajú navzájom. [...] Vznik vizuálnej kultúry rozvíja ‚teóriu obrazu‘ (W. J. T. Mitchell), teda vedomie, že niektoré oblasti západnej filozofie a vedy už prijali namiesto textového náhľadu na svet prístup piktorálny. [...] Vizuálna kultúra odvracia našu pozornosť od štruktúrovaných, oficiálnych diváckych priestorov, ako je kino a umelecká galéria, a hlavnú sféru vizuálnej skúsenosti nachádza v každodennom živote.“¹⁷⁷ Obrat ku každodennosti reaguje na zložitosť a z nej vyplývajúcu nemožnosť uchopenia multimedialnej vizuálnej kultúry v celistvosti, pričom práve vo všadeprítomnosti obrazov nachádza svoju výhodu: v globálnej prepojenosti prúdov produkcie a distribúcie obrazov možno aj na zdanlivo nepodstatných, okrajových artefaktoch, alebo na artefaktoch, ktoré každodenne vytvárame či konzumujeme, ale nepremýšľame nad nimi,¹⁷⁸ skúmať princípy vizuality, moci, ideológie, spoločnosti a mnohých ďalších problémov. Pri tomto zasadzovaní do širších kontextov vychádzajú vizuálne štúdiá najmä z kultúrnych štúdií, ktoré kombinujú s metódami a objektami mnohých ďalších disciplín, čím skutočne odrážajú samotnú „postmodernú“¹⁷⁹ situáciu plurality, multimediality a globálnej prenikavosti obrazu, ktorým sa venujú. Obrat ku konkrétnym obrazom a situáciám navyš napriek zdaniu zapadá do nášho rámca kolektívnych vrstiev pozornosti. Nie preto, že by svojim zameraním na obraz odsúvali individuálneho diváka z centra pozornosti,¹⁸⁰ ale najmä pre svoje rozdvojenie, ktorého paralely sme

¹⁷⁶ „Dnes už nie je možné rozlišovať medzi obrazom a vizuálnou kultúrou. Nedáva zmysel oddeľovať ‚vizuálne‘ od kultúry alebo vôbec kultúru od ekonomiky či politiky či ideológie. Inak povedané, v súčasnosti sa pohybujeme uprostred výnimočne úzko prepojeného sveta.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 302.

¹⁷⁷ Nicholas Mirzoeff, *Úvod do vizuální kultury*, s. 19.

¹⁷⁸ Mirzoeff ako najviditeľnejšiu z týchto vizuálnych foriem uvádza selfie: „Nechápme selfie ako narcistický symbol neviazaného života mladých ľudí, ale ako ich reakciu na tento nepoľavujúci vizuálny dohľad, všadeprítomné hodnotenie, ku ktorému sa aktívne vzťahujú. Nachádzame sa v špecifickom digitálnom okamihu dejín a selfie predstavuje prvú novú komunikačnú formu tejto doby.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 304.

¹⁷⁹ Postmodernej pluralite sa čiastočne venuje sekcia 2.4.

¹⁸⁰ Nie všetky prístupy k obrazu totiž nevyhnutne sledujú len obraz samotný. Teória obrazu, reprezentovaná W. J. T. Mitchellom, J. Aumontom alebo aj G. Deleuzeom, skutočne skúma „život“ obrazu – jeho materialitu, expresivitu, prezentáciu či prezenciu. Na druhej strane vizuálne štúdiá (v užšom vymedzení), ktoré predstavujú autori ako John Berger, Laura Mulvey, Marita Sturken či N. Mirzoeff, vychádzajú zo sociálnej histórie, sémiotiky či ideologickej kritiky, a skúmajú obraz ako reprezentáciu, kód alebo nositeľa významu, teda často skúmajú i psychológiu diváka-čitateľa, aby odhalovali politické a kultúrne funkcie obrazu. V praxi sa obe línie často prelínajú, preto v tejto práci chápeme vizuálne štúdiá v širšom slova zmysle: všetky výskumy zaoberajúce sa obrazom a vizualitou všeobecne.

pozorovali aj v predošlých kapitolách. Rozdvojenie pozornosti vizuálnych štúdií spočíva v tom, že so skúmaním každej vizuálnej skúsenosti či obrazu sa okrem konkrétneho objektu sústredia aj priamo na vizualitu v ňom, celkovú vizuálnu kultúru, ktorá sa doňho premieta. Podobne je dnes pozornosť rozptýlená v rámci celej vizuálnej kultúry: pozornosť smeruje vždy ku konkrétnemu obrazu ako individuálna, ale zároveň smeruje k obrazu ako takému – ako súčasť globálneho prúdu pozornosti, ktorý v súčasnosti nemôže k obrazu nesmerovať.

1.3 Režimy pozornosti

Jednou z ďalších možných metód výskumu línií pozornosti mimo delenia jej vrstiev je analýza jej režimov, teda špecifických systémov alebo módov kultúrne podmieneného venovania pozornosti. Režimy pozornosti môžu byť vnímané ako spôsoby spracovávania informácií v rámci kognitívnych procesov, ako módy individuálneho i kolektívneho podvedomia, alebo ako súčasť skopických režimov, teda zložitejších systémov vizuality, tvoriacich kultúrne a historicky determinované zložky videnia (už len definícia skopických režimov vylučuje redukciu videnia na fyziologický proces). Skopické režimy sú dané komplexnou interakciou vizuálnych praktík, je teda zrejmé, že ich do veľkej miery určuje špecifická organizácia pozornosti. Tradičný kunsthistorický prístup definoval skopické režimy ako dominantné spôsoby videnia každej historickej epochy, túto predstavu však vizuálne štúdiá relativizujú a nahradzujú predstavou súčasnej existencie viacerých.¹⁸¹ Môžeme si všimnúť súvis tejto myšlienkovvej tendencie s postmodernistickou pluralitou často protichodných možností: „Skopický režim modernity môže byť najlepšie pochopený ako sporný terén, nie ako harmonicky integrovaný komplex vizuálnych teórií a praktík. V skutočnosti môže byť charakterizovaný diferenciaciou vizuálnych subkultúr, ktorých separácia nám dovolila pochopiť mnoho aspektov zraku spôsobmi, ktoré len teraz začínajú byť doceňované.“¹⁸²

Podobne sa môžeme dvoma spôsobmi vzťahovať k režimom pozornosti, pričom pri aplikovaní na určitý súhrnný koncept ako spoločnosť spektaklu (ktorý je založený na

¹⁸¹ „Radšej ako vztýčiť novú hierarchiu, môže tak byť užitočnejšie priznať pluralitu skopických režimov, ktoré máme práve k dispozícii.“ Martin Jay, *Scopic Regimes of Modernity*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 20.

¹⁸² Tamt., s. 4.

vyzdvihovaní jedného aspektu vizuálnej kultúry) by bolo možné priradiť mu jeden dominantný režim, na základe ktorého koncept operuje. Citton však naznačuje pluralistické delenie rôznych režimov pozornosti podľa sociálnych prostredí, v ktorých prevažujú. V rámci týchto prostredí je možné identifikovať „zdroje nebezpečenstva alebo príležitostí k pôžitku – primárnych objektov ekológie pozornosti.“¹⁸³ Termín režim pozornosti pochádza od Dominiquea Boulliera a označuje stav definovaný špecifickým správaním či organizáciou pozornosti vo vzťahu k rôznym javom. „Prvý režim je charakterizovaný stavom ostražitosti [*alertness*] – naše prostredie nám posiela varovné signály hrozieb, vyskakovacie okná na nás blikajú nečakané ziskové príležitosti, alebo filmy zvyšujú ruchy explózií a hrajú sa s raketovo rýchlym strihom a napätými efektami.“¹⁸⁴ Tento režim Citton zároveň označuje za dominantný v dnešnej vizuálnej kultúre. Druhý, režim „lojálnosti má záujem na vybudovaní vzťahu dôvery, založenej na vzájomnom naslúchaní v dlhodobom horizonte, aby garantoval čo možno najväčšiu predvídateľnosť vzťahov bez prekvapenia.“¹⁸⁵ Tretí režim je založený na projekcii: „podnety filtrujeme cez kritériá, ktoré máme tendenciu ‚projektovať‘ do všetkých našich prostredí, starých i nových.“¹⁸⁶ V štvrtom, režime ponoru [*immersion*] „sa nachádzam v radikálne cudzích a exotických svetoch, kde musím vynachádzať nové hodnotiace a sledovacie kritériá.“¹⁸⁷ Tieto režimy sa vždy do istej miery prelínajú, bojujú medzi sebou alebo operujú súčasne, a vždy zahŕňajú možnosť svojej transformácie.

1.4 Proces pozornosti

Prvá časť práce sa zameriavala prevažne na problematický vzťah pozornosti a subjektu; snažila sa emancipovať pozornosť ako inherentne a nevyhnutne rozptýlenú, na ktorej navigácii či kontrole sa môžeme len podieľať, ak v nej dokážeme presadiť svoju agenciu. Stručne popísala vrstvy vizuálnej pozornosti rozdelené podľa rôznych typov organizácie pozornosti a dominantnej agencie v každej z nich. Stále sa však pohybovala v rozmedzí vzťahov subjekt-objekt a intersubjektívnych vzťahov, pričom sa snažila dekonštruovať len tradičné chápanie ich hierarchie a organizácie moci v nej. Záver prvej časti teda úplne decentralizuje subjekt tým, že načrtne širšie pole, ktorým línie a prúdy pozornosti

¹⁸³ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 55-56.

¹⁸⁴ Tamt., s. 58.

¹⁸⁵ Tamt., s. 59.

¹⁸⁶ Tamt., s. 60.

¹⁸⁷ Tamt.

prechádzajú. Toto pole je tvorené rozličnými systémami a „miestami,“ ktoré vo vzťahu k pozornosti fungujú ako rozhrania alebo *prostredia*, a pozornosť vo vzťahu k nim recipročne funguje ako *aktér*.¹⁸⁸ V tomto zmysle sa pokúsime nadviazať na Craryho, ktorý uzatvára prvú kapitolu svojej knihy nasledovne: „Úloha mimo rozsahu tejto knihy by bola zmapovať mutujúci vzťah pozornosti s rozličnými systémami, inštitúciami a strojovými vzťahmi, a identifikovať s presnosťou zmysluplné kontinuity medzi neskorým 19. storočím a naším časom. [...] Táto práca sa pokúša zvážiť niektoré z prvkov vytvárajúcich *rané obdobie tejto rozsiahlejšej histórie*, na ktorej porozumení máme všetci záujem.“¹⁸⁹ Pokúsime sa teda navrhnúť prehľad základných vzťahov či systémov, ktoré sú s pozornosťou v neustálej interakcii, a zároveň skúmať niektoré ich konkrétne vzťahy v neskorom období ich histórie vo vizuálnej kultúre.¹⁹⁰

Základnou otázkou, ktorú si pri určovaní týchto systémov budeme pokladať je, kde všade sa odohrávajú jednotlivé situácie (venovania) pozornosti. Kultúrny proces pozornosti nimi nielen prechádza, ale sa na nich láme, odchyľuje od pôvodného smeru a preskupuje do nových prúdov, pričom sa prostredníctvom nich neustále obnovuje. Tieto systémy alebo prostredia sa podieľajú na navigácii prúdov pozornosti vždy čiastočne, každé prispieva iným spôsobom k obnove kolobehu pozornosti, ktorý je v istých veľmi reálnych zmysloch základom systému produkcie, pokroku, zábavy, spoločnosti a nadovšetko prežitia v konkrétnych historických podmienkach. Prerozdelenie moci medzi týmito prostrediami nie je hierarchické, ale multiplicitné, a konkrétny podiel alebo pomer ich moci nad pozornosťou je len ťažko určiteľný. Najjednoduchšie delenie slúžiace najmä účelu tejto práce (ale neobmedzujúce sa výhradne na ňu) navrhujeme nasledovne:

- 1. Subjekt** – pozorný subjekt alebo divák je z fyziologického i psychologického hľadiska producentom pozornosti (vytvára ju venovaním a ovláda ju smerovaním alebo výberom), je nevyhnutný pre jej konkrétne zhmotnenie, ale ako sme mali možnosť vidieť naprieč predošlými kapitolami, prechádzajú cez neho mnohé línie pozornosti, či už nezávisle od jeho vôle, alebo s jej prispením. Subjekt či

¹⁸⁸ Mohli by sme ich tiež nazvať štruktúrami, ktoré umožňujú pohyb pozornosti, vytvárajú ju, sú vytvorené pre ňu, pre jej fungovanie a teda aj pre jej rozptyľovanie. Sú to príliš zložité systémy, väčšinou nehierarchicky organizované multiplicity, takže ich nemožno brať ako samostatného aktéra, ale aktéri, či už humánni, nehumánni alebo abstraktní (z ktorých jedným je aj pozornosť), sa nachádzajú v nich.

¹⁸⁹ Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, s. 72-73. [kurzíva pridaná]

¹⁹⁰ Mimo uvedených systémov je samozrejme možné pozornosť skúmať vo vzťahu k mnohým ďalším fenoménom, problémom, miestam či konceptom – napríklad politike, moci, medziľudským vzťahom, sexualite alebo iným zmyslom či etickým alebo ekologickým rozmerom pozornosti presahujúcim vizualitu.

pozorovateľ v tejto práci figuruje ako jeden z aktérov, schopných tvoriť nové zväzky z už existujúcich línií a tým sa podieľať na navigácii pozornosti. Výsledná úloha subjektu v navigácii pozornosti vyrastá najmä zo vzťahov medzi líniami pochádzajúcimi od neho a líniami cez neho len prechádzajúcimi, teda od miery agencie, akú mu v určitej línii navigácie pozornosti môžeme pripísať.

2. **Spoločnosť** – zväzky línií pozornosti navigované subjektami sa spájajú (viac či menej dobrovoľne) v spoločnosti do rôznych skupinových štruktúr a segmentov, ktoré sa na navigácii pozornosti podieľajú dočasne spolu. Spoločná navigácia však neznamená len kvantitatívny nárast línií pozornosti, ale aj kvalitatívnu premenu ich povahy či smeru, ako ukazujú rozdielne typy organizácie pozornosti závislé od rozdielnej povahy mikro- a makro-štruktúr, reprezentovaných modelmi svorky a masy. Pri skúmaní tohto rozhrania koncept subjektu ustupuje do pozadia (stáva sa iba číslom) a je pozornosť braná ako sociálna prax; úloha spoločnosti v navigácii pozornosti tak bude vychádzať primárne z interakcie, teda z miery agencie určitej skupiny pri navigácii vzájomne protichodných, alebo naopak spoločných, línií jednotlivých členov.
3. **Médium** – väčšina vizuálnej skúsenosti v dnešnom svete je sprostredkovaná médiami, ktorých hranice sa najmä posledných 30 rokov ukazujú ako nesmierne rozmazané. Súčasná paradigma, vychádzajúca čiastočne z prejavov digitalizácie a rastúcej kompatibility rôznych médií, presadzuje predstavu, že „všetky médiá sú zmiešanými médiami [All media are mixed media].“¹⁹¹ Médium je veľmi zložitý priestor, v ktorom operuje množstvo aktérov navigácie pozornosti: „Médium pak můžeme vnímat jako široce pojaté multidiskursivní a multidisciplinární *prostředí*, do kterého vstupují jak jednotlivé obrazy, techniky a technologie, tak divák. Podstatou těchto *médií* se stává zprostředkovávání, komunikace, nikoli konkrétní *forma* technických prostředků a sociálních systémů.“¹⁹² Médium poňaté ako prostredie je zásadnou predstavou, keďže vysvetľuje už z podstaty, ako v ňom prebieha interakcia; Yves Citton tento systém popisuje ako ekosystém: „Médiá by sme si mali predstavovať skôr v zmysle ekosystémov (rozptýlenie) než ‚kanálov‘ (prenos). [...] mediálne očarenia tvoria ECHOSYSTÉM, chápaný ako *infraštruktúra rezonancií podmieňujúca našu pozornosť k tomu, čo cirkuluje okolo, cez a v rámci*

¹⁹¹ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 215.

¹⁹² Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy*, s. 295.

nás.“¹⁹³ Či už skúmame zložky jediného média, alebo celkového multimedialného prostredia, za základné v procese orientácie či navigácie pozornosti by sme mohli označiť súbor technických zložiek a procesov (appareil de base¹⁹⁴); ideálne, normatívne či možné dispozitívy umožnené povahou každého média (mobilný telefón umožňuje napríklad sledovanie v dopravnom prostriedku, ale kinosála je nepremiestniteľná, preto zmeny v dispozitíve možno dosiahnuť len zmenou umiestnenia diváka, osvetlením, dekoráciou interiéru apod.); rôzne špecifické, ustálené formálne rysy a typy (obrazového) obsahu (širokouhlé plátno filmového média vs. Na výšku orientované vines) a kultúrne operácie vykonávané ľuďmi, ktorí uvádzajú médium do chodu – práca, produkcia, konzumácia, rôzne externé (ekonomické, sociálne,...) faktory. Všetky tieto prvky si môžeme predstaviť ako „vertikálne“ navrstvené či integrované – prelínajú sa v akomkoľvek médiu či medzimedialnom vzťahu.¹⁹⁵

- 4. Obraz** – obrazy všetkého druhu možno skúmať z hľadiska navigácie pozornosti po viacerých líniách. Navigácia pozornosti obrazom má do veľkej miery súvis s médiom, v ktorom sa práve nachádza, keďže neexistujú osamote,¹⁹⁶ ale nie je s ňou úplne totožná: podoba obrazu ako objektu v priestore a jeho formálne atribúty (plocha, rozhranie) pútajú a odpútavajú pozornosť na základe výraznosti, odlišenia, kompozície, svetla, farby; okrem toho obrazmi prechádzajú množstvá línií a zväzkov počas celej jeho existencie – či už prúdy pozornosti tvorcov obrazu, vpísané doňho počas produkcie (výber prvkov, ktorým je venovaná pozornosť, konkrétne formálne postupy slúžiace pútaniu či odpútavaniu pozornosti, estetické rozhodnutia a dôvody k nim), alebo prúdy vznikajúce na strane recepcie (naše vlastné návyky toho, ako venujeme pozornosť, osobné preferencie, afekty a vkus vplývajúce na to, čomu v obraze venujeme viac a čomu menej pozornosti, atď.). Tieto línie sa v praxi samozrejme len zriedka zhodujú - keď ideme s očakávaniami

¹⁹³ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 46.

¹⁹⁴ Jean-Louis Baudry, Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, Vol. 28, No. 2 (1974-1975), s. 40-41.

¹⁹⁵ O tom, ako sa v súčasnosti navyiac médiá prepájajú „horizontálne“, t. j. synchronizujú svoje funkcie a zlievajú sa do jednej nepretržitej skúsenosti, v ktorej prestáva mať zmysel definovať hranice medzi jej prvkami, pojednáva sekcia 2.1.3.

¹⁹⁶ Mitchell sa podrobne zaoberá nejasnou povahou obrazu, vzťahom medzi materialitou obrazu a jeho abstraktnou formou, z čoho podľa neho vyplýva aj jeho moc, keďže ho nevieme plne ovládnuť: „Obraz má teraz status niekde medzi [...] ‚paradigmou‘ a ‚anomáliou,‘ objavujú sa ako [...] model alebo figúra pre iné veci [...], a ako nevyriešený problém [...]. V tom, čo je často charakterizované ako doba ‚spektákuľ‘ (Guy Debord) alebo ‚dohľadu‘ (Foucault), a s všetkým prenikajúcou tvorbou obrazov, stále úplne presne nevieme, čím obrazy sú.“ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory*, s. 13.

(spomeňme si na Stieglerovo chápanie pozornosti ako očakávania) na film obľúbeného režiséra, alebo keď sme videli trailer k filmu, zameriava sa naša pozornosť na iné prvky, ako keď ideme do kina len „na náhodu.“ Všetky tieto potenciálne línie navigácie pozornosti sú obrazu čiastočne externé (produkcia a recepcia obrazu) a čiastočne sú doňho vpísané (život obrazu) – existuje však v každom prípade hlavne pre pozornosť: bez nej by obraz ako taký nemal vôbec význam.

- 5. Ideológie a diskurzy** – fungujú taktiež na princípe pozornosti, ktorú pútajú svojimi reprezentáciami (obrazmi), cez aparáty (médiá) a subjekty, identifikujúce sa s nimi¹⁹⁷ a imitujúcimi vzorce pozornosti podľa iných subjektov v spoločnosti. Myšlienkové systémy ako ideológie či diskurzy sú recipročne ovplyvňované pozornosťou a v mnohom na nej priamo závislé – len to, či sa nejakému z nich venuje pozornosť určuje, či prežije alebo bude zabudnutý (keď už sa mu nevenuje ani trocha pozornosti).¹⁹⁸ Skôr ako o dominantnej ideológii konštruovanej vládncim systémom („top-down“) by sme najmä dnes mali hovoriť o populárnych ideológiách (podobne ako Kracauer budeme o nich vždy hovoriť v množnom čísle), ktorých moc a dosah závisí priamo od ich schopnosti pripútať k sebe pozornosť čo možno najviac subjektov, ktoré im prepožičiavajú život svojim dobrovoľným záujmom. Ideológie sa tak časom vyvíjajú podobne ako televízia obmieňa svoj program podľa premien cieľových skupín publika (napríklad postupná premena ideológie katolíckej cirkvi vplyvom liberalizačných tendencií naprieč celou spoločnosťou – to, čo by pre cirkev pred 50 rokmi nebolo prípustné, je dnes nutné pripustiť, inak by si časom udržala oveľa menej pozornosti).

Uvedené delenie nie je vyčerpávajúce ani na úrovni množstva rozhraní, ktorými pozornosť prechádza (pri vizuálnej pozornosti sa však javí ako prvé možné), ani v aspektoch uvedených rozhraní – každé z nich má množstvo ďalších možných dimenzií, ku ktorým možno pristupovať z odlišných teoretických stanovísk. Podstatou je načrtnúť dnešný proces pozornosti vo svojej rhizomatickej povahe, prelievajúcej sa v rôznych smeroch cez množstvo

¹⁹⁷ „Keď sa učím vidieť sociálne, [...] som vkladáný do systémov vizuálneho diskurzu, ktoré videli svet pred tým, ako som ho videl ja, a budú sa naďalej dívať aj keď ja už viac nebudem môcť vidieť.“ Norman Bryson, *The Gaze In The Expanded Field*. In: Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, s. 92.

¹⁹⁸ Tento prístup predpokladá status ideológie taktiež ako niečoho „medzi“ inými rozhraniami (subjektom, aparátom, spoločnosťou), na čo poukazuje už Louis Althusser: „Ideológia nemá vonkajšok (pre seba), ale zároveň [...] nie je ničím iným ako vonkajškom (pre vedu a realitu).“ Louis Althusser, *On the Reproduction of Capitalism: Ideology and Ideological State Apparatuses*. London – New York: Verso 2014, s. 192.

typov priestoru a skúsenosti, ktorých hranice navyiac nemožno pevne stanoviť (zložkou obrazu je aj konkrétne umiestnenie v médiu, médium zasa obsahuje rôzne typy obrazov, mentálny obraz konštituuje subjektívnu skúsenosť a subjekty či spoločnosť tvoria svojou prácou, spoluprácou a konkurenciou médiá, rovnako ako ideológie, ktoré sú súčasťou procesu pozornosti tak ako je pozornosť súčasťou ideologického procesu interpelácie subjektu). Jednotlivé línie navigácie pozornosti sú vždy zasedené do širšieho procesu kultúrnej a symbolickej výmeny, v ktorej na ne môže vplývať potenciálne nekonečné množstvo premenných, ktoré komplexnou interakciou s pozornosťou tvoria vizualitu. Rovnako ako sme sa snažili dokázať, že pozornosť nie je ovládaná výhradne subjektom, ktorý ju venuje, teda nemá zmysel agenciu subjektu úplne z procesu pozornosti vyradiť, ako v prípade konceptov modernej predstavy rozptýlenia či spektaklu. Pri analýze pozornosti v dnešnej vizuálnej kultúre sa teda prikloníme k prístupom, ktoré v sebe zahŕňajú práve premenlivosť, pominuteľnosť či relativitu pozornosti, teda neustále komplexné tvorenie z viacerých medzi sebou o jej navigáciu súperiacich agencií či systémov. Budeme teda skúmať súčasné vizuálne fenomény z hľadiska toho, aké možnosti navigácie pozornosti ponúkajú v bezprostrednej skúsenosti – v praxi však tieto možnosti nemusia byť využité spôsobom, akým ich budeme interpretovať, alebo nemusia byť nasledované vôbec. Pri tejto interpretácii budeme vychádzať z predpokladu, že pozornosť je sociálne, kultúrne a historicky determinovaný mnohvrstevný proces, a tak začneme prehľadom niektorých z jej súčasných historických, kultúrnych a sociálnych determinácií.

2 Rozptýlená pozornosť vo virtuálnom priestore

„Pozornosť je v procese stávania sa hegemonickou formou kapitalizmu.“¹⁹⁹

– Yves Citton

Úvodom do druhej časti sa pokúsime pripomenúť dva (takmer už) všadeprítomné fenomény, ktoré nie sú produktami tohto obdobia, ale dosahujú v ňom (zatiaľ) svoj vrchol. Prvý je často pomenovaný pojmom „neskorý kapitalizmus.“ Táto konkrétna historická podoba kapitalizmu v súčasnej dobe preniká takmer všadiaľ, a stále expanduje – „vždy ide v podstate o neokapitalizmus,“²⁰⁰ ako poznamenávajú Deleuze s Guattarim: tento rys je daný jeho adaptabilitou, rhizomatickou povahou prenikajúcou, sprevádzajúcou, motivujúcou, oslobodzujúcou či kontrolujúcou, no predovšetkým spájajúcou každý z fenoménov formujúcich našu realitu, ktoré stručne predstavíme v nasledujúcich podkapitolách. Globálnu²⁰¹ dominanciu „výpočtového kapitalizmu“ (Bernard Stiegler²⁰²) si tu však nepredstavujeme nevyhnutne ako hrozbu, ani ako priamu nadvládu, ako je väčšinou kritikmi vykresľovaná – zaujíma nás zvláštna *poloha* kapitalizmu nachádzajúca sa, *podobne ako pozornosť*, medzi vecami, skúsenosťami, subjektami, fenoménmi či dimenziami reality. Kapitalizmus sám o sebe nemôže byť pozitívny alebo negatívny, a to z akéhokoľvek hodnotiaceho hľadiska – stal sa totiž natoľko prirodzenou súčasťou života, že „premenil všetky aspekty každodennosti na tovar, vrátane ľudského tela a dokonca i samotného procesu videnia.“²⁰³ Kapitalizmus je rovnako historicky (trans)formovaný ako sociálne a myšlienkové systémy, s ktorými je v neustálej interakcii: „Len v posledných 200 rokoch bolo možné pozorovať, ako následok kapitalistického módu produkcie, konštantnú revolúciu v podmienkach produkcie, následkom vývoja technológie, recipročne prepojeným s vývojom v prírodných vedách.“²⁰⁴ Preto je ťažké určiť jeho pozíciu v historickom kontexte našej doby, keďže je zároveň pôvodcom i výsledkom celoplanetárnych zmien, ktorých sme svedkami. Inými slovami je kapitalizmus natoľko blízkym nášmu pohľadu, že naň nemožno zaostriť,

¹⁹⁹ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 66.

²⁰⁰ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Tisíc plošín*, s. 29-30.

²⁰¹ Slavoj Žižek, The Seeds of Imagination. In: Slavoj Žižek et. al., *An American Utopia: Dual Power and the Universal Army*. London – New York: Verso 2016, s. 271.

²⁰² Bernard Stiegler, *The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism*. §7; §20.

²⁰³ Nicholas Mirzoeff, *Úvod do vizuálnej kultúry*, s. 43.

²⁰⁴ Louis Althusser, *On the Reproduction of Capitalism*, s. 23.

a stáva sa vyhýbavým akémukoľvek presnému uchopeniu.²⁰⁵ To vedie k dvom všeobecným názorovým tendenciám – jedna, ktorá ho vníma ako prirodzený, berie súčasnú situáciu (nekriticky) ako vrchol vývoja ľudstva, a teda ako vyhovujúcu; druhá, ktorá ho vníma ako konštrukt, teda najmä kritická teória, berie situáciu (paranoidne) ako stav rozvratu blížiaci sa katastrofe. Podľa kolektívu Tiqqun „si totiž kapitalizmus uvedomil, že sa ako spôsob exploatacie ľudskej práce neudrží, pokiaľ neosídli zároveň všetko, čo presahuje hranice striktne definovanej výrobnjej sféry.“²⁰⁶ „Ťažký“ kapitalizmus 20. storočia (reprezentovaný prácou na výrobnjej linke a „obmedzeným procesom akumulácie“ produktov²⁰⁷) postupne vytláča „ľahký“ alebo „tekutý“ kapitalizmus, v ktorom prináša zisk „úžasná rýchlosť cirkulácie, recyklácie, starnutia, odkladania vecí a ich nahradzovania – nie trvanlivosť a dlhodobá spoľahlivosť produktu.“²⁰⁸ Táto nová, flexibilná forma je definovaná „neobmedzeným procesom valorizácie“,²⁰⁹ teda rozširovania logiky hodnoty a jej výmeny na všetko, dôsledkom čoho „sa do vzťahov, ktoré boli doteraz riadené bezprostrednosťou, vložilo sprostredkovávanie odcudzenej spoločnosti.“²¹⁰

Tento „subjektívny a existenciálny konformizmus, alebo, de facto, konzumerizmus,“²¹¹ má zvláštnu schopnosť komodifikovať, teda redukovať čokoľvek na číslo, ktoré je možné dosadiť do rovnice trhnej výmeny; práve preto možno kapitalizmus spozorovať takmer vo všetkom, aj keď zdanlivo s danou oblasťou nemá nič do činenia, ako v prípade znepokojujúcej analýzy redukovania spánku, prevedenej Jonathanom Crarym v jeho knihe *24/7*. Snaha o elimináciu spánku podľa neho „poskytuje výhľadový bod do niektorých z mnohých dôsledkov neoliberalnej globalizácie a dlhších procesov západnej modernizácie. [...] Spánok je nekompromisným prerušovaním krádeže nášho času kapitalizmom. Väčšina zdanlivo neredukovateľných nutností ľudského života – hlad, smäd, sexuálna túžba, a nedávno i potreba priateľstva – bola transformovaná do komodifikovaných alebo financizovaných foriem.“²¹² Situáciu vhodne popisuje i Walter Benjamin: „Existuje

²⁰⁵ Samozrejme, ako ekonomické zriadenie má kapitalizmus jasnú definíciu; v tejto práci nás však zaujímajú najmä jeho presahy mimo ekonomickej sféry – jeho princípov, funkcií a vzťahov v pozíciách, kedy je ako abstraktný systém hodnoty materializovaný v takmer každej kultúrnej praxi. Do istej miery tak kapitalizmus, či už ako ideológiu, alebo ako prax, môžeme vnímať ako aktéra, ako entitu s určitým životom, agenciou, evolúciou.

²⁰⁶ Tiqqun, *Podklady pro teorii divky*. Praha: Display 2019, s. 12.

²⁰⁷ Tamt., s. 29.

²⁰⁸ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 29.

²⁰⁹ Tiqqun, *Podklady pro teorii divky*, s. 29.

²¹⁰ Tamt., s. 50.

²¹¹ Tamt., s. 12.

²¹² Jonathan Crary (2013), *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London – New York: Verso 2014, s. 8-10.

tajomná súvislosť medzi mierou statkov a mierou života, to jest: medzi peniazmi a časom. [...] Kde sa užívajú peniaze, u ktorých tucet miliónov jednotiek neznamená nič, tam bude treba počítať život na sekundy namiesto rokov.“²¹³ Pocit naplnenia tohto stavu dnes nájdeme v množstve literatúry, ktorej pointu zhŕňa Fredric Jameson ako novú dialektiku „všadeprítomného priestoru a žitia alebo temporálnej prítomnosti,“ kde „história, historicita, pocit dejín je porazený: minulosť je preč, už si viac nevieme predstaviť budúcnosť.“²¹⁴ Práve tento pocit večnej prítomnosti môžeme považovať za jadro *hegemónie pozornosti* v súčasnom zriadení – pozornosť, ako sme mohli vidieť v prvej časti práce, je predpokladom akejkoľvek prítomnej činnosti, jej navigátorom a bezprostredným mediátorom. Pre stav, ktorý sa prejavuje „nekonečnou proliferáciou konzumentských možností,“²¹⁵ reprezentovanou na povrchu „búrkou obrazov,“²¹⁶ je prirodzené, že ho sprevádza *prietrž pozornosti* – a extrémna deterritorializácia pozornosti môže pod záštitou kapitalistického obehu znamenať len jej samotnú komodifikáciu.

V jednoduchosti, je v najvyššom záujme obnovy systému produkcie (a v kontexte vizuálnej kultúry špecificky produkcie *obrazov* všetkého druhu), aby bola pozornosť rozptýlená k spotrebe (teda pozeraniu na) čo najviac produktov (obrazov). „Jonathan L. Beller tento vývoj označil za ‚teóriu hodnoty založenú na pozornosti.‘ Médiá sa snažia upútať našu pozornosť a týmto spôsobom zarábať. Moderné filmy stoja obrovské sumy peňazí, aby pritiahli našu malátnu pozornosť a premenili svoje investície na zisk.“²¹⁷ To, čomu venujeme pozornosť, kto venuje pozornosť nám, a na druhej strane čo ju púta, čo ju odvádza alebo rozptyľuje, či kto ju naviguje, zásadne určuje podobu nášho života: „Všetko spočíva na ONTOLÓGII VIDITEĽNOSTI, ktorá *meria úroveň existencie bytosti kvantitou a kvalitou jej vnímania druhými* [bytosťami].“²¹⁸ Dostredivý princíp pútania (spektákl) sa na prvý pohľad javí dominantným aj v prípadoch, keď je pútanie pozornosti nežiadúce: „Každý, kto vás kopíruje, obracia svoje obecenstvo na vás, a tým pádom vám robí láskavosť. Dokonca i každý, kto sa snaží zahubiť alebo skresliť to, čo vravíte, k vám v tomto procese púta

²¹³ Walter Benjamin, *Agésilas Santander*, s. 253.

²¹⁴ Slavoj Žižek et. al., *An American Utopia: Dual Power and the Universal Army*, s. 13.

²¹⁵ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 150.

²¹⁶ W. J. T. Mitchell – Mark B. N. Hansen (eds.), *Critical Terms for Media Studies*. Chicago: The University of Chicago Press 2010, s. 35.

²¹⁷ Nicholas Mirzoeff, *Úvod do vizuálnej kultúry*, s. 43.

²¹⁸ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 66-67.

pozornosť.“²¹⁹ Súčasne s tým však, súvisiac s úplne inými kultúrnymi, technologickými či ideologickými procesmi, rastie i dôležitosť opačného, odstredivého procesu rozptyľovania, ktorý je pre chod systému rovnako neopomenuteľný.

Druhou (takmer) všadeprítomnou determináciou našej doby je virtualita; „realita“ bola vždy do istej miery konštruovaná z rôznych zaužívaných schém (už na elementárnej forme vnímania, ktoré, ako mnohí teoretici vizuálnej kultúry dokázali, je taktiež kultúrne konštruované), ale tieto konštrukty boli striktné oddelené – aj keď mohla byť táto predstava chybná, ľudia si boli istí tým, čo je život a čo je reprezentácia. Posledné desaťročia sú však v zvýšenej miere poznačené rozmazávaním vizuálneho poľa všetkými možnými virtuálnymi svetmi²²⁰ a priestormi. Tým najviditeľnejším a v istom zmysle zjednocujúcim všetky ostatné, je počítačový priestor, ktorý je „na jednej strane [...] izotropný. V kontraste k ľudskému priestoru, v ktorom vertikálnosť tela a smer horizontu sú dvoma dominantnými smermi, počítačový priestor nepriviliguje žiadnu konkrétnu os. [...] Williamov Gibsonov termín ‚matrix‘, ktorý používal vo svojich románoch na označovanie kyberpriestoru, dobre vystihuje túto izotropnú kvalitu. Na druhej strane je však počítačový priestor tiež priestorom ľudského obyvateľa, je niečím používaným a prechádzaným užívateľom, ktorý si doň so sebou prináša jeho vlastný antropologický rámec horizontality a vertikality.“²²¹ Napriek poukázaniu Leva Manovicha na fakt, že „v kyberpriestore neexistuje priestor,“²²² keďže „je skôr kolekciou početných súborov, prepojených hyperlinkom, ale bez akejkoľvek celkovej perspektívy, ktorá by ich zjednotila,“²²³ v kontexte tejto práce ho ako priestor budeme vnímať, práve preto, že pri bežnom používaní počítača obsah obrazovky ako priestor vnímame, a bežne k nemu tak odkazujeme.²²⁴

²¹⁹ Michael Goldhaber, ‚Some Attention Apothegms‘, §12, dostupné z: <https://people.well.com/user/mgoldh/apoth.html> [navštívené: 14.7.2022].

²²⁰ Manovich virtuálnymi svetmi myslí „3D počítačovo generované interaktívne prostredia. [...] Virtuálne svety reprezentujú dôležitý trend naprieč počítačovou kultúrou, ktorý neustále sľubuje, že sa stane novým štandardom v ľudsko-počítačových rozhraniach a počítačových sieťach.“ Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge – London: The MIT Press 2001, s. 8 (poznámka 4). My však za virtuálne prostredie budeme považovať čokoľvek sprostredkované určitou technológiou alebo technikou, čo bežne vnímame ako priestor.

²²¹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 262.

²²² Tamt., s. 253. [kurzíva pridaná]

²²³ Tamt., s. 257.

²²⁴ „Vizuálna kultúra modernej periódy, od maľby po film, je charakterizovaná pútavým fenoménom – existenciou *iného* virtuálneho priestoru, iného trojdimenzionálneho sveta ohraničeného rámom a situovaného vnútri nášho normálneho priestoru. Rám oddeľuje dva absolútne odlišné priestory, ktoré nejako koexistujú. Tento fenomén definuje obrazovku v najviac všeobecnom zmysle.“ Tamt., s. 95.

Predmoderný, a do veľkej miery i moderný človek do kontaktu s virtuálnym priestorom prichádzal na ohraničených miestach a vo viac či menej (postupne stále menej) ohraničených úsekoch času; jednotlivé aparáty ponúkajúce vstup do takéhoto prostredia navyiac ponúkali odlišné typy virtuálneho priestoru (a teda aj iné typy organizácie pozornosti). Dnes je virtualita v realite „prítomnejšia“ dvoma spôsobmi – vďaka rozšíreniu týchto aparátov prakticky všade, vďaka čomu môžeme do virtuálneho priestoru vstupovať kedy a kde chceme; a vďaka prepojenosti týchto aparátov digitalizáciou a internetom – teda funkcií, vďaka ktorej môžeme z rôznych aparátov na rôznych miestach nazerať *ten istý* virtuálny priestor (zdanlivo oveľa komplexnejší) – kyberpriestor, ktorý užívateľovi otvára nevidané možnosti,²²⁵ ale i „kyberpriestor, v ktorom sú dohľad, sabotáž a manipulácia oveľa jednoduchšie ako v žitých komunitách a lokalitách, kde sa objavujú skutočné strety.“²²⁶ Keď ešte pred 100 rokmi bežný človek musel vyvinúť úsilie, ak chcel virtuálny priestor zakúsiť, teraz paradoxne vyžaduje úsilie, ak sa chceme virtuálnemu priestoru vyhnúť. Pandémia COVID-19 tento trend ešte intenzifikovala, a nútene poslala do virtuálneho priestoru akademickú oblasť i množstvo profesií. Pre pozornosť to znamená, že je jej veľká časť presmerovaná do týchto virtuálnych prostredí, ktoré sú spravidla štruktúrované tak, aby sa v nich pozornosť mala možnosť (zdanlivo) donekonečna rozptyľovať, a v ktorých existuje mnoho typov organizácie pozornosti pri sebe.

Podľa Manovicha možno určiť za základný aspekt virtuality práve navigáciu v priestore: „táto kategória charakterizuje nové médiá v ich skutočnej existencii; inými slovami, priestory nových médií sú vždy priestormi navigácie.“²²⁷ Možno preto máme pri používaní elektronických zariadení často pocit, že „sme“ v nejakom druhom svete, že sa tam priamo nachádzame; možno preto v nás vyvolá pocit správa od obľúbeného človeka, aj keď sa v praxi dívame osamotení na sklený displej v našich rukách, mechanicky prekladajúci jednotky a nuly do písmeniek a emotikonov. Tento pocit „bytia“ v počítačovom (alebo špecifickejšie online) prostredí Manovich nazýva „teleprítomnosťou“ (*telepresence*): „Teleprítomnosť zahŕňa dve odlišné situácie – byť ‚prítomný‘ v syntetickom, počítačovo generovanom prostredí (čo je bežne označované ako ‚virtuálna realita‘) a byť ‚prítomný‘ v reálnej vzdialenej fyzickej lokácii cez živý video prenos.“²²⁸ Tento stav konotuje

²²⁵ „Avatar je jedným z prostriedkov ‚bytia‘ v kyberpriestore, ktoré nie je podriadené perspektívnemu hľadisku a ktoré naznačuje, že by kyberpriestor mohol priniesť nové spôsoby videnia.“ Nicholas Mirzoeff, *Úvod do vizuálnej kultúry*, s. 130-132.

²²⁶ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 121.

²²⁷ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 252.

²²⁸ Tamt., s. 165.

Debordovu spektakulárnu oddelenosť, ku ktorej sa ešte vrátíme (2.2.1), avšak situácia je omnoho zložitejšia, keďže tu obrazovka „funguje zároveň ako okno do iluzívneho priestoru, aj ako plochý povrch nesúci textové štítky a grafické ikony.“²²⁹ Manovich toto rozdvojenie prirovnáva k prezentačnému módu ranej kinematografie, kde by sme určite nejaké paralely našli, ale v súčasnosti je situácia, ktorá virtualitu obklopuje a definuje, diametrálne odlišná, rovnako ako majú dnešné virtuálne svety diametrálne odlišný dopad na individuálne i kolektívne prúdy pozornosti, oproti tým svetom, ktoré tak zásadne ovplyvnili obdobie modernity, skúmané Craym.

2.1 Historický kontext

Každou sekundou meniaci sa dnešok je nemožné definovať určitým spôsobom zahŕňajúcim všetky jeho aspekty. Nepriehľadnosť a neuchopiteľnosť dnešnej (ako každej inej prítomnej) reality správne zhrňa W. J. T. Mitchell: „Historik umenia T. J. Clark nedávno písal o ére moderny [...], ako o perióde tak vzdialenej našej súčasnosti, že vyžaduje ‚archeológiu‘, aby sme ju mohli pochopiť. Môj vlastný pohľad je, že súčasnosť je, vo veľmi reálnom zmysle, ešte viac vzdialená nášmu chápaniu, a že potrebujeme ‚paleontológiu súčasnosti‘, premyslenie našich pomerov z perspektívy hlbokého času.“²³⁰ Táto súčasnosť je, v kontexte uvedeného citátu, najčastejšie označovaná ako postmoderna, alebo doba postmodernizmu, ktorý označuje zásadný odklon od logiky modernity v kultúre, ekonómii, spoločnosti a filozofii. Všetky tieto oblasti spája jeden menovateľ: *pluralita*. Nekonečná proliferácia produktov sa zdá byť paralelná k proliferácii možností chápania sveta a vytrácaniu akejkoľvek stabilnej dominanty, ktorá by našu dobu súhrnne charakterizovala.²³¹ Na každej úrovni života a spoločnosti je vnímaná atomizácia, fragmentácia, decentralizácia alebo rozptyl prvkov, ktoré sú slovami Guya Deborda spojené len svojou oddelenosťou. Tento stav vedie k fundamentálnej neistote

²²⁹ Tamt., s. 90.

²³⁰ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 324.

²³¹ Podľa francúzskeho filozofa Jean-François Lyotarda je postmoderná doba špecifická tým, že v nej prestávame veriť tzv. „metanaratívom“ – veľkým diskurzom, historickým schémam, legitimizujúcim súčasné poznanie. V postmodernej dobe sa všetko podkladajúce metanaratívy triešťa na radu bojujúcich interpretácií sveta, z ktorých ani jedna si nemôže robiť nárok na tvrdenie o svojej správnosti. Paradoxne je dôvodom k tomuto zneisteniu podľa Lyotarda pôsobenie vedy, ktorá je v rozpore s akýmkoľvek naratívom. Jean-François Lyotard, *O postmodernismu*. Preložil Jiří Pechar. Praha: Filosofický ústav AV ČR 1993, s. 97-98. Dostupné na: https://monoskop.org/images/e/ee/Lyotard_Jean-Francois_O_postmodernismu.pdf [cit. 12.7.2022]

a relativite každého pokusu čokoľvek ustáliť, čo výstižne popisuje Baumanov pojem tekutosti. Podľa neho „miesto dozoru a dohľadu zaujalo predstavenie (spektákl), samozrejme bez toho, aby strácalo čokoľvek z moci svojich predchodcov vynútiť si potrebnú disciplínu. Podriadenie štandardom [...] sa dnes dosahuje skôr prostredníctvom lákania a zvádzania než nátlakom a nútením – a skôr než aby sa prejavovalo ako nejaká vonkajšia sila, berie na seba kostým slobodnej vôle.“²³²

Oproti tomu však stojí línia nasledujúca Foucaultovu spoločnosť disciplíny²³³ či panoptikálneho dohľadu,²³⁴ aktualizovaná o Deleuzeov pojem spoločností kontroly,²³⁵ napríklad v diele Bernarda Stieglera, alebo i Jonathana Craryho, ktorý tvrdí: „Jedna z hlavných foriem kontroly naprieč poslednými 30 rokmi bolo zaistiť, aby neexistovali viditeľné alternatívy k privatizovaným vzorcom života.“²³⁶ Obe línie dokázal efektívne spojiť kolektív Tiqqun: „Program Biomoci na seba v prvom rade berie podobu podriadenia sa vlastnému telu a podriadenia jeho prostredníctvom. Spektákl potláča telo tým, že naň príliš poukazuje, rovnako ako naň náboženstvo poukazovalo jeho prílišným potláčaním.“²³⁷ V tomto smere nám pre orientáciu v tejto zložitej situácii pomôže chápanie našej situácie W. J. T. Mitchellom: „Vzaté dohromady, spektákl a dohľad stelesňujú základnú dialektiku medzi iluzionizmom a realizmom v súčasnej vizuálnej kultúre: môžeme o nich premýšľať ako o ‚jemných‘ a ‚tvrdých‘ technológiách pre formáciu subjektov v našej dobe, či už ju charakterizujeme ako dobu masovej kultúry, triumfálneho medzinárodného korporátneho kapitalizmu, alebo v známych rubrikách ako postindustriálna a postmoderná. Spektákl je ideologickou formou obrazovej moci; dohľad je jej byrokratickou, správcovskou a disciplinárnou formou.“²³⁸ V jednoduchosti, určité fenomény, miesta, systémy či situácie sú

²³² Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernosť*, s. 137.

²³³ Michel Foucault, *Dohlížet a trestat: kniha o zrode väzenia*. Preložil Čestmír Pelikán. Praha: Dauphin 1999.

²³⁴ Bauman prekonanie princípu panoptikonu označuje „post-panoptikálnou“ spoločnosťou. Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernosť*, s. 24. Z hľadiska organizácie pozornosti je však toto označenie skresľujúce: moc síce nie je sústredená na jedno miesto, ako v modeli panoptikonu, zároveň však v panoptiku ide o neviditeľnosť tých, ktorí majú moc, a viditeľnosť tých, ktorí ju nemajú – teda dohľad; dnes cez internet prakticky každý môže sledovať koho chce (čoho extrémnym príkladom je stalker), mať nad svojím objektom dohľad, teda čiastočne i kontrolu. Zároveň často platí presný opak, teda že kto je na očiach má kontrolu nad tými, ktorí jeho obrazu venujú pozornosť a nasledujú ho – v praxi je to vždy ambivalentný vzťah na hrane (napr. mediálna hviezda – dá sa povedať, že má obrovský dosah vplyvu na veľa jedincov, a teda aj moc nad nimi, zároveň je však otrokom svojho obrazu, jej osobný život sa vytráca, je stále sledovaná a teda i pod kontrolou).

²³⁵ Podrobnejšie predstavený v sekcii 2.1.2.

²³⁶ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 115.

²³⁷ Tiqqun, *Podklady pro teorii dívky*, s. 99.

²³⁸ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago – London: The University Of Chicago Press 1994, s. 326-327.

organizované na princípe spektaklu či vplyvu (*pútanie pozornosti*), iné na princípe kontroly či dohľadu (*venovanie pozornosti*) – všetky sa prelínajú a vzájomne ovplyvňujú,²³⁹ princípy každej nájdeme v celej kultúre, a preto ich uvádzame len ako myšlienkové trendy, len ako odraz skutočnosti, jej subjektívnu reflexiu určitými autormi, ktorý vždy odhalí iba časť celkového fungovania sveta.

Všetky tieto procesy súvisia s fenoménom globalizácie, označujúcej „kvalitatívne zmeny vo vzorcoch ekonomických, sociálnych, politických a kultúrnych vzťahov v rámci a medzi štátmi a spoločnosťami,²⁴⁰ ktorá sa ukázala byť nadovšetko ambivalentnou: „Posun od lokálneho ku globálnemu hľadisku mal znamenať znásobenie hľadísk, registrovanie väčšej rozmanitosti, branie do úvahy väčšieho počtu bytostí, kultúr, fenoménov, organizmov a ľudí. Napriek tomu sa zdá, že to čo je dnes mienené globalizáciou, je presným opakom takéhoto nárastu. Termínom je zaužívané označovať, že *jediná vízia*, úplne provinciálna, propagovaná niekoľkými individuami, reprezentujúcimi veľmi malý počet záujmov, [...] bola vnútená každému a rozšírená všade.“²⁴¹ Sloboda, vnímaná ako najdôležitejšia hodnota súčasnosti, vychádza podľa Stieglera z faktu, že „Západná spoločnosť [...] dekonštruovala konštrukcie, ktoré tvorili farmakologický základ organickej solidarity [...]. Urobila to tak, že ukázala práve to, že toto *sú* konštrukcie, a nie božské alebo transcendentálne danosti.“²⁴² Pluralita a diverzita na jednej strane vedie prirodzene k neistote a neukotvenosti, podľa Baumana s priamym súvisom k skvapalneniu kapitalizmu: „K súčasnej situácii došlo vďaka radikálnemu rozpusteniu všetkých okov,²⁴³ v ktorom „ľahký, spotrebiteľom naklonený kapitalizmus [...] umožnil len vznik a koexistenciu toľkých autorít, že žiadna z nich nemá šancu byť rozhodujúca nadhlo.“²⁴⁴ Na druhej strane je však táto extrémna diverzita interpretovaná na princípoch celospoločenských javov ako spektakl či vizuálna kultúra, teda ako čisto povrchová – pričom vnútorne je jej sila homogenizujúca, vedúca presne k jednej vízii sveta, pokrývajúcej všetky odlišnosti. Všetko sa zdá byť prepojené kapitalistickým princípom, ale keďže kapitalizmus sám je veľmi vyhybavým fenoménom, aj popis globálnej homogenizácie

²³⁹ Podľa Craryho je táto konkurencia rôznych inštitucionálnych modelov pozornosti jednou z hybných síl kapitalizmu: „Premenlivé konfigurácie kapitalizmu kontinuálne posúvajú pozornosť a rozptýlenie k novým hraniciam a limitom, s nekonečnou postupnosťou nových produktov, zdrojov stimulácie a prúdov informácií, a potom odpovedajú novými metódami riadenia a regulácie vnímania.“ Crary, *Suspensions of Perception*, s. 14.

²⁴⁰ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 105.

²⁴¹ Bruno Latour, *Down to Earth*, § 4.

²⁴² Bernard Stiegler, *The Age of Disruption*, § 84.

²⁴³ Zygmunt Bauman (2000), *Tekutá Modernost*. Praha: Mladá Fronta 2002, s. 15.

²⁴⁴ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 103.

musí byť zákonite veľmi vágny: „Nová globálna forma suverenity je tým, čo nazývame Impérium. [...] Je to *decentralizovaný* a *deteritorializujúci* aparát vládnutia, ktorý progresívne začleňuje celú globálnu ríšu v rámci svojich otvorených, rozširujúcich sa hraníc. Impérium spravuje hybridné identity, flexibilné hierarchie a množné výmeny skrz premenlivé siete rozkazov.“²⁴⁵ Za jeden z jeho hlavných prostriedkov je často označovaná ideológia, ktorú popisuje Todd McGowan nasledovne: „Kapitalizmus ponúka subjektu fantáziu individualizovaného objektu – objektu ktorý je niekoho a ktorý niekto môže vlastniť – a zároveň, kapitalizmus pracuje ako mód produkcie na eliminácii všetkých rozdielov medzi objektami. [...] Vo výsledku subjekt nemôže žiť mimo individualistickej fantázie kapitalizmu v rámci sveta, ktorý kapitalizmus tvorí. [...] Pre subjekt, ktorý sa jej podvolí, transformuje individualistická fantázia kapitalizmu politickú situáciu na čisto ekonomickú.“²⁴⁶ Podľa Craryho „kolaps Sovietskeho Zväzu a jeho dŕžav vo východnej Európe uľahčili finálnu globalizáciu západu a implantáciu jeho hodnôt a požiadaviek všade,“²⁴⁷ vďaka čomu sa planéta stáva reinterpretovanou ako „nonstop pracovné miesto alebo nepretržité otvorené nákupné centrum nekonečných volieb, úloh, selekcií a odbočiek.“²⁴⁸ Podľa Baumana existovali v histórii dva princípy homogenizácie spoločnosti: „Ak cieľom prvej stratégie bolo vytlačenie alebo vyhladenie *iných*, cieľom stratégie druhej bolo potlačenie alebo vymazanie ich *inakosti*.“²⁴⁹ Vo svojej najextrémnejšej forme vedie k vytlačeniu iných (a to všetkých) bytostí okrem ľudí, teda k antropocentrizmu, ktorý spája idey pokroku a produktivity, vedúce k väčšej kontrole, ktorá zase vedie k väčšej efektívite a zrýchľovaniu modernizácie či globalizácie. Posledných 30 rokov celej planéty je od predošlých období rozdielne najmä tým, že túto inakosť potláča paradoxne práve deteritorializáciou diverzity – povedané jednoducho, všetci sme rovnakí tým, že má každý právo byť iný.²⁵⁰

²⁴⁵ Michael Hardt – Antonio Negri, *Empire*. Cambridge, MA: Harvard University Press 2000, s. xii-xiii. Cit. z: W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 151.

²⁴⁶ Todd McGowan, *The Real Gaze: Film Theory After Lacan*. Albany: State University of New York Press 2007, s. 111.

²⁴⁷ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 122.

²⁴⁸ Tamt., s. 17. Crary sleduje homogenizačný princíp najmä v novom poňatí času, a to veľmi prenikavým spôsobom: „Samozrejme, žiadny jedinec nemôže stále nakupovať, hrať, pracovať, blogovať, sťahovať alebo textovať 24/7. Každopádne, keďže dnes neexistuje moment, miesto alebo situácia v ktorej *nemožno* nakupovať, konzumovať alebo využívať prepojené zdroje, nastáva neúprosný vpád ne-času 24/7 do každého aspektu sociálneho alebo osobného života.“ Tamt., s. 30.

²⁴⁹ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernosť*, s. 163.

²⁵⁰ Základným predpokladom diverzity totiž je, že sa bude rozvíjať v rámci referenčných vzorcov, ktoré sú ponúkané na globálnej úrovni. Pred moderným, globalizovaným obdobím bola homogenita determinovaná hlavne lokálne – referenčné vzorce sa stabilizovali v dlhodobom časovom horizonte a na obmedzenom priestore (ľudová kultúra). V globalizovanom svete je časový rozmer potlačený – referenčné vzorce sa šíria v krátkodobom časovom horizonte, pričom priestorovo sú prakticky neobmedzené (populárna kultúra, globálne

Bolo by však naivné interpretovať si rôzne podobné výroky tak, že globálna homogenizácia prebieha v absolútnej miere, teda na všetkých úrovniach identity jedinca – avšak čím viac vzorcov je dostupných nezávisle na mieste, tým viac ľudí zdieľa časť svojej identity s druhými. Pozornosť sa tak formuje skutočne do globálnych prúdov, a rovnováha medzi nimi a tými lokálnymi je ponechaná na individuálnych formách rozptýlenia, respektíve manažovania svojho vlastného zhľuku, ktorý formuje individuálnu identitu. Aj v tomto pocite nestálosti, zvyšujúcej sa rýchlosti, tekutosti či prchavosti sveta tak naša spoločnosť stále nachádza istotu, až do tej miery, že „prestala spochybňovať samú seba. Ide o takú spoločnosť, ktorá už vedľa seba neuznáva žiadnu inú alternatívu, takže sa cíti zbavená povinnosti skúmať, demonštrovať a ospravedlňovať (nieto ešte dokazovať) pravdivosť svojich otvorených i zamlčaných predpokladov.“²⁵¹ Táto jej inherentná polarita, hlboká protichodnosť a všadeprítomnosť kapitalizmu a virtuality viedli prednádavnom Bernarda Stieglera k prehláseniu, že „súčasná každodennosť sa stáva šíalenou a dokonca vyžaduje šíalenstvo, pričom ho súčasne popiera.“²⁵² Stiegler sám vníma túto fázu dejín ako večne prechodnú, definovanú *rušením* (*disruption*), spôsobeným digitálnou „hyper-kontrolou“²⁵³ a komputačným kapitalizmom, v ktorom si nemožno idealizovať budúcnosť kolektívne (jeho vízia tejto možnosti tkvie hlavne v pozornosti, ktorú chápe ako očakávanie, a ktorú ekonómia pozornosti neumožňuje) a dospieť tak k určitej stabilizácii. Či vôbec možno stabilizáciu dosiahnuť, je nejasné. V nasledujúcich podkapitolách načrtujeme hlavné mechanizmy určujúce povahu dnešnej ekonómie pozornosti, jej determinácie a zdroje, pričom v kapitolách nasledujúcich po nich sa zameriame na jej prejavy, formy a aktuálne možnosti.

2.1.1 Technológia/digitalizácia

Technológie formujú náš svet, „transformujú podmienky kultúrnej produkcie a konzumácie,“²⁵⁴ ale zároveň recipročne „ľudia a ich rôzne súťažiaci sociálne a ekonomické

subkultúry). Môžeme to považovať za jeden z prejavov Jamesonovho pozorovania triumfu priestoru nad časom v postmodernite, ktorý je zároveň triumfom večnej prítomnosti. Slavoj Žižek et. al., *An American Utopia*, s. 13.

²⁵¹ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernosť*, s. 41.

²⁵² Bernard Stiegler, *The Age of Disruption*, § 54.

²⁵³ „Societies of Disindividuated Hyper-Control: On the Question of a New Pharmakon“ (autor neuvedený).

Dostupné z: <https://hcommons.org/docs/societies-of-disindividuated-hyper-control-on-the-question-of-a-new-pharmakon/> [navštívené: 1.8.2022]

²⁵⁴ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 157.

záujmy tvarujú alebo konštruujú technológie.“²⁵⁵ Západnú kultúru odjakživa do veľkej miery poháňala idea pokroku,²⁵⁶ za dôsledok ktorej môžeme označiť racionalizáciu, industrializáciu, špecializáciu, digitalizáciu a mnohé ďalšie procesy. Stupňujúca sa posadnutosť modernizáciou od priemyselnej revolúcie však súvisí s mnohými novšími, vzájomne prepletenými fenoménmi a ideologickými požiadavkami: „Efektívnosť ako ‚hodnota‘ je jednou z foriem logiky kapitalizmu, už teoretizovanej rôznymi spôsobmi, napríklad v základnom koncepte racionalizácie Maxa Webera, v jej užitočnej špecifikácii Adornom a Horkheimerom ako ‚inštrumentalizácie,‘ a vo veľkej časti protestnej literatúry šesťdesiatych rokov. Matematizácia, kvantifikácia a podobne sú tiež spôsobmi, ako môžeme pristupovať k tejto základnej reorganizácii každodenného života a praktík, čo je, ako by sme mohli naznačiť, fenomenologickým rozmerom istej špecificky kapitalistickej ‚kultúrnej revolúcie.‘“²⁵⁷ V kontexte tejto práce sú technológie neopomenuteľnými, keďže od počiatkov industrializácie umenia sú takmer nevyhnutnou zložkou vizuálnej kultúry: obrazy sú produkované, reprodukovvané, distribuované, konzumované a reflektované prostredníctvom technológií, a samotné obrazy tieto technológie často reflexívne zobrazujú.

Ak sme 20. storočie vnímali najmä v znamení automatizácie a zvyšovania tempa produkcie za cieľom akumulácie zisku, 21. storočie často vnímame v znamení digitalizácie a virtualizácie. Digitalizácia je často označovaná za prechod od „starých“ k „novým“ médiám, ktoré sa rodia v číselnej forme. „Digitalizácia pozostáva z dvoch krokov: vzorkovania [sampling] a kvantifikácie. [...] Vzorkovanie obracia kontinuálne dáta na separátne [discrete] dáta, to znamená informácie vyskytujúce sa v oddelených jednotkách: ľudia, strany knihy, pixely.“²⁵⁸ Po vzore asimilačnej sily kapitalizmu digitalizácia, nazývaná aj informatizácia „kultúry nevedie iba k rozvoju nových kultúrnych foriem ako počítačových hier či virtuálnych svetov; definuje nanovo aj tie existujúce, ako fotografiu a film.“²⁵⁹ Postmoderné splošťovanie, urýchľovanie racionalizácie kvantifikáciou, a digitalizácia sú úzko prepojené v označeniach našej civilizácie pojмами ako algokracia²⁶⁰ či digitálna demokracia.²⁶¹ I keď je podľa Craryho

²⁵⁵ Tamt., s. 158.

²⁵⁶ Ideologické zdroje tejto tendencie sú podrobnejšie predstavené v sekcii 2.1.2.

²⁵⁷ Slavoj Žižek et. al., *An American Utopia: Dual Power and the Universal Army*. London – New York: Verso 2016, s. 48.

²⁵⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 28.

²⁵⁹ Tamt., s. 9.

²⁶⁰ Priblíženie konceptu sa nachádza v sekcii 2.2.2.

²⁶¹ Porov. 2.3 a 3.

digitálna doba „pseudohistorickou formuláciou prítomnosti,“²⁶² podľa Manovicha je najmä internet „perfektnou materializáciou tejto logiky,“²⁶³ keďže v postmodernite sa všeobecne rozpadá tradičné chápanie autenticity a „v počítačovej kultúre bola autentická tvorba nahradená selekciou z menu.“²⁶⁴ Jedným zo symptómov tejto posadnutosti technológiou a informatizáciou môže byť i prístup neurovied, reprezentovaný konferenciou NeurIPS²⁶⁵ (na ktorej vizuálnom spracovaní som pracoval prostredníctvom pozície review v SlidesLive, spomínanej v sekcii 1.1.4). Väčšina prednášok sa tu zaoberá zdokonalením adaptácie umelej inteligencie na vzorce fungovania neurónových sietí v ľudskom mozgu; zároveň tu však je ľudský mozog vnímaný len ako počítač, ako súbor čísiel, spojov a operácií, ktoré sú samozrejme oveľa zložitejšie a stále z veľkej miery neprebádané (ich štruktúra je však nápadne podobná veľkoformátovej štruktúre galaxií, ako ukazujú **obr. 4 & 5**). Podstatnou je teda tendencia synchronizovať tieto dva objekty (mozog a počítač) v čo možno najväčšej miere: približovanie človeka stroju je dnes synonymom pokroku.

Bolo by však skreslené spojiť všetky spomenuté fenomény do predstavy určitého technologického determinizmu, v prípade médií teda „predstava ‚nových médií‘ (internet, počítač, video, virtuálna realita) musí byť potom zmiernená pochopením, že médiá sú *vždy nové*, a vždy bývali miestami technickej inovácie a technofóbie.“²⁶⁶ Technológie tvoria podstatnejšiu časť ľudského života ako kedykoľvek predtým, čo autorov ako Bruno Latour, Donna Haraway,²⁶⁷ Bernard Stiegler a ďalších vedie k prehodnoteniu technických objektov ako aktérov do veľkej miery vytvárajúcich našu realitu – to však nemusí nevyhnutne viesť k technofóbii, ale i k mnohým (minimálne pre planétu ako takú) pozitívnym javom, predovšetkým k dekonštrukcii antropocentrizmu. Napríklad Latourom reprezentovaná „Teória siete aktérov [actor-network theory – ANT] navrhuje, že je chybou premýšľať o technológiách a spoločnosti ako o separátnych doménach. Namiesto toho sa vzájomne konštituujú. Z tejto perspektívy ne-ľudia, veci a objekty majú agenciu; [...] sú aktérmi po

²⁶² Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 36.

²⁶³ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 130.

²⁶⁴ Tamt., s. 124.

²⁶⁵ Dostupné na: <https://videos.neurips.cc> [navštívené: 11.7.2022]

²⁶⁶ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 212. [kurziva pridaná]

²⁶⁷ Podľa Mirzoeffa termín kultúry (ktorej sú technológie podstatnou súčasťou) „implikuje oddelenie od prírody. Ak má antropocén nejaký význam, potom spočíva v tom, že znamená koniec tohto rozdelenia. Historička vedy Donna Haraway hovorí o ‚prírodokultúre.‘ Zámerne používa jedno slovo, čím naznačuje, že tieto dve sféry sú plne prepojené, pre čo majú biológovia termín ‚adaptácia prostredníctvom konštrukcie niky.‘ Jedná sa o také situácie, ako keď si bobor stavia hrádzu, aby prežil, čím však mení okolité prostredie, alebo keď si osy budujú hniezdo a podobne. Ľudia postupujú rovnako. Činili sme tak však v oveľa väčšej miere a našu aktivitu nemožno vziať naspäť. Planéta je dnes našou nikou.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 325.

boku s ľuďmi (Latour 2005). Pre ANT termín ‚sociálny‘ ilustruje [...] asociácie medzi entitami, ľudskými i neľudskými, a spôsoby konania, ktoré sú týmito líniami a vzťahmi umožnené.“²⁶⁸ V jednoduchosti, zopár posledných generácií sa už narodilo do sveta, v ktorom strojová výroba, vyspelá dopravná infraštruktúra či elektronika v domácnosti boli normou, a takmer celá kultúrna a zábavná skúsenosť bola na každom kroku sprostredkovaná množstvom obrazoviek rôzneho druhu. Vzorce pozornosti sa vplyvom týchto vonkajších zmien neustále aktualizujú, a sami potom vedú k rozhodnutiam, ktoré ovplyvňujú vonkajšie podmienky nasledujúcich generácií. V tomto kontexte teda za problémy, ktoré sú bežne zväzvané na digitalizáciu (napr. strata schopnosti sústrediť sa), nemôže samotná technológia, ale spôsoby jej užívania a všeobecná pozornosť nasmerovaná k pokroku a kapitalistickému zdokonaľovaniu procesov produkcie. Samotné nové médiá a internet prišli už v dobe rekonfigurovanej organizácie vizuality (čiastočne prebiehajúcej od 19. storočia) a zaradili sa do už prebiehajúcich línii modernizácie (postmodernity a neoliberalizmu), s ktorými sa recipročne ovplyvňujú dodnes. V nasledujúcej podkapitole sa preto zameriame na fenomény a myšlienkové trendy podmieňujúce túto situáciu, a v konečnom dôsledku i samotnú povahu pozornosti v posledných desaťročiach.

2.1.2 Ideológia/neoliberalizmus

V súčasnej dobe tekutosti, postmodernity alebo plurality je všeobecne ťažké hovoriť o určitej ideológii, ktorá by bola dominantná, alebo by mala väčšiu trvácnosť. Zároveň však nemožno hovoriť o post-ideologickej ére, ako je v mnohých prípadoch naznačované. Ideológia, ako „historická, kultúrna formácia, ktorá sa maskuje ako univerzálny, prirodzený kód,“²⁶⁹ je v našej každodennej interakcii s technológiami, médiami a inštitúciami, neprehliadnuteľná – avšak v neskrývanej pluralitnej podobe. Za „dominantnú“ ideológiu, vychádzajúcu z konkrétneho historického usporiadania kapitalistickej ekonomickej formácie, je bežne braný neoliberalizmus, „aký dnes poznáme my: prevažuje v ňom ekonómia strany ponuky, nútene sa šetrí, všetko je nahliadané perspektívou peňazí, rola štátu sa posúva do pozadia, dochádza k privatizácii, znižujú sa dane bohatým, redukuje sa sociálna podpora

²⁶⁸ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 158-159.

²⁶⁹ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, s. 31.

a ľudia sú postavení do pozície, kedy sa majú postarať sami o seba.“²⁷⁰ Ak však neoliberalizmus (ktorý je de facto viac ekonomickou formáciou, ako ideologickou) vychádza zo súčasnej podoby kapitalizmu a jemu naklonenej demokratickej spoločnosti, v jadre nemôže byť stabilnou ideológiou v pravom slova zmysle, alebo lepšie povedané, nemá žiadne jadro: môže fungovať len ako premenlivá multiplicita „neoliberálnych“ ideológií, v ktorých môžeme spozorovať len určité trendy rozliehajúce sa globálne od 90. rokov v rôznych spoločnostiach. Samotné tieto ideológie sú vágne definované a ťažko uchopiteľné, rôzne sa prekrývajú a často sú protichodné, preto sa pokúsime vytýčiť len určitý základ tohto nesmierne zložitého poľa, ktoré preniká aj našimi hodnotovými systémami.

Na jednej strane je idea slobody, emancipácie a agencie: „Človek sa cíti slobodný, pokiaľ jeho predstavivosť nie je väčšia než jeho aktuálne túžby, pričom ani predstavivosť, ani tieto túžby nemôžu prekračovať jeho schopnosť konať. Túto rovnováhu je možné ustáliť a udržiavať dvoma rôznymi spôsobmi: buď minimalizáciou našich túžob a našej predstavivosti, alebo zväčšením našej schopnosti konať.“²⁷¹ V súčasnom ekonomickom zriadení, založenom na súťaži a raste produktivity a efektívnosti za účelom väčšieho zisku, je v oveľa väčšej miere propagovaná a presadzovaná druhá možnosť, s ktorou súvisí množstvo fenoménov od kariérneho postupu, cez sebarozvoj, po fitness horúčku. „Tendencia mieri k individualizovaným formám a podmienkam existencie, ktoré ľudí nútia – v záujme materiálneho prežitia – urobiť predmetom plánovania samých seba.“²⁷² Individualizmus nás vedie k tomu, aby sme venovali stále viac pozornosti sebe samým, čo sa odráža v zníženej pozornosti medzi ľuďmi navzájom.²⁷³ Snaha prekonať druhého a prekonať samého seba poukazuje na vnútornú ekvivalenciu subjektov,²⁷⁴ v ktorej „jedinec vyjadruje samého seba prostredníctvom svojho vlastníctva,²⁷⁵ ale zároveň nastáva „reorganizácia jedinca do hybridu

²⁷⁰ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 305.

²⁷¹ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 32.

²⁷² Ulrich Beck, *Risk Society: Towards a New Modernity*, preložil Mark Ritter (London: Sage 1992), s. 88. Cit. z: Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 217.

²⁷³ V tomto zmysle silne evokuje aktuálnosť Debordovej spoločnosti spektaklu: „Tato společnost, která ruší zeměpisnou vzdálenost, stále nabývá na vzdálenosti vnitřní, jež má podobu spektakulární oddělenosti.“ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 167.

²⁷⁴ Podľa Deborda je v akejkol'vek oblasti ekvivalencia dosahovaná vstupom ekonomických princípov do daného vzťahu, napr.: „Turismus, tedy lidský pohyb chápaný jakožto konzumace, jenž je vedlejším produktem pohybu zboží, se v zásadě omezuje na možnost jet se podívat na to, co se stalo banálním. Ekonomická organizace návštěvování různých míst je již sama o sobě zárukou jejich ekvivalence.“ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 168.

²⁷⁵ Harvie Ferguson, *The Lure of Dreams: Sigmund Freud and the Construction of Modernity*. London: Routledge 1996, s. 205. Cit. z: Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 121.

konzumenta a objektu konzumu.²⁷⁶ Tiqqun na tejto logike privatizovaného spektaklu stavia teóriu „Dievčaťa“ (napriek zavádzajúcemu názvu sa koncept vzťahuje na všetky pohlavia), ktoré „považuje vlastnú existenciu za *manažérsky* problém, ktorý má vyriešiť.“²⁷⁷ Život sa stáva našim „produktom“,²⁷⁸ ktorým sa musíme najmä prezentovať v ekonómii pozornosti, z ktorej však nevyhnutne taktiež čerpáme svoje krátkodobé vzory, keďže spotrebiteľský obeh má vždy vstupy i výstupy: „Skutočnosť Dievčaťa je mimo neho, v Spektákli, v pančovaných reprezentáciách ideálu, s ktorými kšeftuje, v prchavých konvenciách, ktoré stanovuje, v mravoch, ktorých mimetizmus ovláda. Je obyčajnou nesubstanciálnou konkretizáciou týchto abstrakcií, ktoré mu predchádzajú a ktorými sa riadi.“²⁷⁹ S tým, ako rastú konzumentské možnosti, je oveľa dôležitejší manažment svojej pozornosti: „Tá najnáročnejšia a najdráždivejšia úloha, ktorý pred spotrebiteľom stojí, je nutnosť stanoviť si priority: nutnosť vzdať sa niektorých nepreskúmaných možností a ponechať ich nepreskúmanými. Trápenie spotrebiteľov vyplýva z prebytku, nie z nedostatku výberu.“²⁸⁰ V spotrebiteľskom, tekutom kapitalizme tak vyzerá byť motivácia subjektu vyberať si spomedzi produktov riadená na základe dvoch súčasne prevládajúcich typov organizácie pozornosti. Prvým, ktorý sme doteraz analyzovali, je princíp spektaklu, ktorým svoju pozornosť buď spotrebiteľ necháva pútať, alebo sám na seba púta pozornosť druhých. Druhý princíp, ktorý s ním úzko súvisí (zdieľa s ním idey produktivity, efektivity a pokroku), je založený naopak na venovaní pozornosti; aj v tomto prípade však môže byť dostredivý alebo odstredivý.

Podľa Craryho funguje súčasná spoločnosť tak zdanlivo nespochybniteľne okrem iného kvôli tomu, že „existuje zatajovanie najdôležitejších techník vynájdených v posledných 150 rokoch: rôznych systémov pre manažovanie a kontrolu ľudských bytostí.“²⁸¹ V texte z roku 1990²⁸² „Gilles Deleuze prehlásil, že predstava disciplinárnych spoločností už viac nebola adekvátnym modelom pre vysvetľovanie súčasných operácií moci. Načrtol rozvoj toho, čo nazval ‚spoločnosti kontroly‘, v ktorých inštitucionálna regulácia individuálneho a sociálneho života napreduje spôsobmi, ktoré sú kontinuálne a neobmedzené, a ktoré efektívne operujú 24/7. [...] Príkazové mechanizmy a efekty normalizácie prenikli takmer všade a do každého času a stali sa internalizovanými mikrobiologickým, obsiahlejším

²⁷⁶ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 104.

²⁷⁷ Tiqqun, *Podklady pro teorii dívky*, s. 49.

²⁷⁸ „Ačkoli je člověk oddělen od produktu své práce, přesto s čím dál větší účinností produkuje každý detail svého světa, čímž od svého světa začíná být stále více oddělován. Čím více se nyní jeho život stává jeho produktem, tím výrazněji se člověk od svého života odděluje.“ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 33.

²⁷⁹ Tiqqun, *Podklady pro teorii dívky*, s. 61.

²⁸⁰ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 101-102.

²⁸¹ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 36.

²⁸² Gilles Deleuze (1990), Postscript on the Societies of Control. *October* 59 (winter), 1992, s. 3-7.

spôsobom ako disciplinárna moc 19. a väčšiny 20. storočia.“²⁸³ Akým spôsobom táto internalizovaná forma kontroly funguje, popisuje veľmi konkrétnym spôsobom Mirzoeff: „Tento typ spoločnosti sa sústreďí na [...] definovanie kľúčových parametrov, akými sú vaša solventnosť, výška cholesterolu v krvi, výsledky osobnostných a inteligenčných testov, dokonca i skóre vo videohre, počet lajkov a retweetov – čohokoľvek, čo môže byť kvantifikované a čo určuje stupeň úspechu a zlyhania.“²⁸⁴ Na tomto mieste by sme sa mohli zamyslieť nad samotnou ideou kontroly, ktorá tieto mechanizmy motivuje. Doba, v ktorej žijeme, sa totiž ako spoločnosť kontroly prejavuje dvoma spôsobmi – explicitným v podobe všadeprítomnosti kamier, sledovania našej digitálnej stopy, rôznej vonkajšej kontroly od inštitúcií po nariadenia a vzorce sebakontroly správania.

Implicitne však všetky tieto tendencie podkladá určitá idea, alebo ako by sme mohli povedať, dokonca ideológia kontroly, ktorú má v súvislosti s individualizmom a ostatnými hodnotami pokroku a efektivity osvojenú väčšina kolektívneho podvedomia. Veľkú časť nášho života, a teda i veľké množstvo našej pozornosti, venujeme rôznym technikám a praktikám na zvyšovanie svojej kontroly nad sebou a svojím okolím. Samozrejme, aj táto kontrola je dnes kvantifikovaná do súboru oddelených zručností, schopností, kontaktov, kvalít, cieľov apod. „Dievča usiluje o *reguláciu všetkých zmyslov*. [...] Prísny dohľad a prehnaná starostlivosť [...] vyjadruje len jeho úzkostlivú túžbu reprodukovať sa v identickej podobe a mať toto pretrvávanie POD KONTROLOU.“²⁸⁵ Závisí len od nás, akú veľkú kontrolu nad životom dokážeme získať – to sa dá v dnešnej dobe ideálne dvoma spôsobmi, do veľkej miery založenými na konkrétnej organizácii pozornosti: jeden je vertikálny (zdokonaľovanie sa v jednej veci, špecializácia, profesionalizácia;²⁸⁶ teda pútanie pozornosti k jednému centru), druhý je horizontálny (trénovanie schopnosti kontrolovať čo najviac vecí naraz, a teda aj venovať pozornosť oveľa rozptýlenejším spôsobom, nutná adaptabilita, rýchle učenie a vstrebávanie).²⁸⁷ Tieto dve dynamiky sa samozrejme na jednej strane môžu vždy prekrývať, a to aj v jednej osobe; na strane druhej „napriek Foucaultovmu popisu disciplinárnych inštitúcií ako ‚karcerálneho kontinua‘ pokrývajúceho spoločnosť ako celok, jeden kľúčový prvok historickej periódy, o ktorej je reč, je paralelná existencia časov a miest,

²⁸³ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 71.

²⁸⁴ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 159-160.

²⁸⁵ Tiqqun, *Podklady pro teorii dívky*, s. 98.

²⁸⁶ V hernej kultúre je tento postup nazývaný grind.

²⁸⁷ Nie náhodou sú v populárnej kultúre zobrazované ako najmocnejšie také typy postáv, ktorých adaptabilita rozptýlením často hraničí až s patologickými príznakmi schizofrénie (tajní agenti, maniáci, šílení vedci, podnikatelia,...), čo v sekcii 2.4.1 analyzujeme na príklade filmu *KIMI* (S. Soderbergh, 2022). Z reality je známe, medzi kontrolu koľkých vecí naraz musia mať rozptýlenú pozornosť napríklad režiséri, DJ, organizátori akcií či šoféri (a mnoho ďalších profesií).

ktoré sú neregulované, neorganizované a bez dozoru.“²⁸⁸ Podobne hovorí Bauman o „prázdnych miestach“ a „nemiestach“,“²⁸⁹ Mirzoeff o „miestach verejnej neviditeľnosti“²⁹⁰ a Mitchell navrhuje „spochybniť predstavu, že náš čas je adekvátne opísaný ako doba informácií, digitálna doba alebo doba počítača, a navrhnúť komplexnejší a konfliktnejší model, taký, ktorý vidí všetky tieto modely kalkulácie a kontroly ako prepletené v boji s novými formami nevypočítateľnosti a nekontrolovateľnosti, od počítačových vírusov po terorizmus. Doba informácií by sa lepšie dala nazvať dobou nesprávnych informácií alebo dezinformácií [mis- or dis-information] a éra kybernetickej kontroly je [...] skôr niečím ako epochou straty kontroly.“²⁹¹ Skôr ako o stratu kontroly ide však o skvapalnenie, decentralizáciu a internalizáciu kontroly, ktorá má najväčšiu moc práve ako ideológia. Tieto protiargumenty však opäť poukazujú na ideologickú pluralitu, rozpor našej spoločnosti a obmedzené fungovanie akéhokoľvek modelu, ktorý vždy možno kontrovať iným modelom; a ak prienik technológie a ideológie umožňuje chod spoločnosti kontroly, prienik ideológie a médií umožňuje chod jej druhej tváre: spoločnosti spektaklu.

2.1.3 Médiá/globalizácia

Ideálnym príkladom toho, ako rýchlo napreduje globalizácia väčšiny odvetví, sú médiá. Médium je samozrejme veľmi zložitá sieť vzťahov, štruktúr, aktérov, ako už bolo naznačené v závere prvej časti. Táto podkapitola sa však zameria na problém špecifický pre nami vymedzené obdobie posledných 30 rokov, a tým je globalizácia. Všeobecne sa globalizácia vzťahuje na všetky vyššie spomenuté fenomény, keďže je do veľkej miery prepojená s rozširovaním kapitalizmu a neoliberalných hodnôt: „Globalizácia nemá žiadneho dobyvateľa, žiadny kapitál, žiadnu štruktúru okrem nekonečných labyrintov korporáčnych fúzií, vládnych byrokrácií a vždy sa rozmnožujúcich mimovládnych organizácií. Je to rhizom sietí, webov, mediálnych prostredí, [...] záujmov ako zbrane, biomoc, energia, a všadeprítomnej ideológie neoliberalizmu [...], ktorá nastoľuje ‚demokraciu‘ a ‚slobodu‘ ako alibi za čím ďalej tým viac neregulovaný kapitalizmus.“²⁹² Globalizácia samozrejme nie je

²⁸⁸ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 68.

²⁸⁹ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernosť*, s. 163-166.

²⁹⁰ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 307-308.

²⁹¹ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 313.

²⁹² Tamt., s. 150.

novým fenoménom – za jej začiatok bývajú označované už zámorské plavby 15. storočia, a za jej zintenzívnenie typicky celé obdobie modernity. Bruno Latour dokonca pozoruje „modernizačný front“ ako priamo úmernú snahu posunúť sa od lokálneho ku globálnemu: „Byť moderným, podľa definície, znamená projektovať do ostatných za každú cenu konflikt medzi Lokálnym a Globálnym, medzi archaickou minulosťou a budúcnosťou – budúcnosťou, s ktorou ne-moderní, bez debaty, nemajú čo do činenia.“²⁹³ Médiá sú potom tou oblasťou globalizácie, ktorá je najviditeľnejšia, a v mnohom boli ideálnym modelom globálnej integrácie od prelomu 19. a 20. storočia, kedy prešli do svojej masovej fázy.

Na konci 20. storočia sa však tento proces nesmierne zrýchlil. Jednou tvárou tejto zmeny je napríklad globálna vertikálna integrácia Hollywoodu, umožnená vplyvom ekonomických deregulácií 80. rokov²⁹⁴ a upustením od Paramountského výnosu;²⁹⁵ keď hovoríme o populárnej či masovej zábave, nemožno opomenúť priamy globálny vplyv Hollywoodu plynúci jednoducho z nesmiernej ekonomickej dominancie, ani jeho nepriamy vplyv v podobe nasledovania jeho vzoru v rámci lokálnych zábavných priemyslov v snahe konkurovať mu aspoň na tej úrovni, aby prežili.²⁹⁶ Druhou, oveľa viac rozsiahlou a prelomovou tvárou je digitalizácia a virtualizácia médií, to, čo tvorí Mitchellom uvedený rhizom vzťahov, v ktorom je globálne v lokálnom i vice versa. Kompatibilita médií, transmediálne rozprávanie (2.3.2.3) a nadovšetko presun médií na všetko podkladajúci internet nielenže tvoria z predošlých mediálnych foriem koordinované multimediálne produkty,²⁹⁷ ale dávno podryli predstavu médií ako ohraničených, vymedzených a jednosmerných kanálov – samotné médiá sa zdajú byť určitým globálnym, jednotným

²⁹³ Bruno Latour, *Down to Earth*, § 7.

²⁹⁴ Hartley uvádza v tomto kontexte diskurz vnímajúci globalizáciu ako synonymnú s pojmom kultúrneho imperializmu: „Periódou od 80. rokov bola svedkom rastu moci a dominancie malého počtu globálnych mediálnych korporácií nad svetovými mediálnymi a kreatívnymi priemyslami, umožneného globálnym rozšírením deregulatívnych neoliberalných ideológií.“ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 105.

²⁹⁵ Kristin Thompson – David Bordwell, *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU – Nakladatelství Lidové noviny 2007, s. 707-711.

²⁹⁶ Zároveň už nemožno v nijakom ohľade oživiť Althusserovo chápanie médií ako ideologických štátnych aparátov: „Ideologický štátny aparát je systém definovaných inštitúcií, organizácií a korešpondujúcich praktík. Realizovaná v týchto inštitúciách, organizáciách a praktikách je celá alebo časť [...] Štátnej ideológie.“ Louis Althusser, *On the Reproduction of Capitalism*, s. 77. Keďže vplyvom globalizácie rola štátu v ideologickom procese upadá, dalo by sa hovoriť možno o ideologickom globalizovanom aparáte zábavy, ktorý však netlmočí nijakú štátnu ideológiu (ak niečo také vôbec ešte existuje), ale čistú pluralitu neoliberalných ideológií. Stále aktuálna je práve v tomto prostredí Althusserova myšlienka, že ideologické aparáty nefungujú na násilí, ale na slobodnom výbere a dobrovoľnom reprodukovani akejkoľvek ideológie: „Je to ‚z našej vlastnej vôle‘, že chodíme do kostola [...], vstúpime do nejakej strany alebo odídeme, kupujeme noviny, zapíname televíziu, chodíme do kina alebo na štadión, kupujeme a ‚konzumujeme‘ [...] literárne, historické, politické, náboženské alebo vedecké práce.“ Louis Althusser, *On the Reproduction of Capitalism*, s. 78.

²⁹⁷ Kristin Thompson – David Bordwell, *Dějiny filmu*, s. 711-715; 734-738; 749-751.

prostredím, prerastajúcim skutočný priestor v nevidaných rozmeroch. „Na počiatku tretieho tisícročia sa obývané regióny Zeme zdajú kompletne prekryté hrubým, hustým mračnom správ, zvukov a obrazov cirkulujúcich v mnohých smeroch – nazvime to ‚mediasférou‘ [‚*mediasphere*‘].“²⁹⁸

Mediasféra reprezentuje radikálnu premenu vizuálneho poľa, ktorá v sebe spája spektakl, informačné a komunikačné kanály, mnohovrstevné prostredia pokrývajúce našu každodennú skúsenosť. „Žijeme ve světě imanence médií, což znamená, že neexistuje žádný transcendentální horizont, z něhož bychom mohli posuzovat všudypřítomné medializované vyjadřování. [...] nelze pochybovat o tom, že audiovizuální svět je v našem žitém světě natolik všeprostopující a všudypřítomný proto, že mimo něj žádná pozice neexistuje, není žádné místo, kde by bylo možné uniknout zprostředkovaným obrazům.“²⁹⁹ V tomto prostredí nepretržitých prúdov obrazov je síce možné tvrdiť, že „spravodajstvo a zábava majú rozdielne ‚režimy pravdy,‘ ktoré tvarujú, aké informácie sú prezentované a akým spôsobom sú interpretované,“³⁰⁰ zároveň ich však nemožno oddeľovať od spoločnej línie (relatívnej) homogenizácie³⁰¹ vizuálnej skúsenosti a globálnej integrácie do nepretržitého konzumu audiovizuálneho materiálu, ktorému môžeme *nevenovať* pozornosť (Craryho slovami) len keď spíme.³⁰² „Prístup k ‚informáciám‘ (spravidla elektronickým) sa stal najhorlivejšie obhajovaným ľudským právom [...]. ‚Spravodajstvo‘, tá časť elektronických informácií, ktorá najčastejšie býva omylom považovaná za skutočnú reprezentáciu ‚vonkajšieho sveta‘ [...] je podľa Pierra Bourdieua tým najprchavším tovarom v ponuke; [...] práve prchavosť správ ako informácie o ‚reálnom svete‘ je tou najdôležitejšou súčasťou informácie: vysielanie správ je neutíchajúcou, niekoľkokrát denne opakovanou oslavou závratnej rýchlosti zmien, akcelerovaného zastarávania vecí a ustavičných nových začiatkov.“³⁰³

²⁹⁸ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 44-45.

²⁹⁹ Malte Hagener, Kde je (dnes) film? In: *Illuminace*, ročník 23, 2011, č. 1 (81), s. 83.

³⁰⁰ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NY University Press 2006, s. 227.

³⁰¹ „Filozof Bernard Stiegler písal intenzívne o dôsledkoch toho, čo vníma ako homogenizáciu perцепčnej skúsenosti v rámci súčasnej kultúry. [...] 90. roky sa preňho otvorili nie do post-industriálnej, ale do hyper-industriálnej éry, v ktorej bola logika masovej produkcie náhle zarovnaná s technikami, ktoré nepredvídanými spôsobmi kombinujú fabrikáciu, distribúciu a subjektiváciu na planetárnej úrovni. [...] Proti jeho myšlienke industriálnej homogenizácie vedomia a jeho prúdov možno stavať do protikladu parceláciu a fragmentáciu zdieľaných zón skúsenosti do fabrikovaných mikrosvetov afektov a symbolov.“ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 50-53.

³⁰² „Paradoxne spánok je figúrou pre subjektivitu, na ktorej môže moc operovať s najmenším politickým odporom a podmienkou, ktorá v konečnom dôsledku nemôže byť instrumentalizovaná alebo kontrolovaná externe – ktorá sa vyhýba alebo frustruje požiadavky globálnej konzumentskej kultúry.“ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 24.

³⁰³ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 247.

Ak je skutočne cieľom mediasféry nepretržitá cirkulácia produkcie a konzumu audiovizuálneho materiálu, potom je jasné, že jej fungovanie závisí výhradne od spôsobov, akými udržiava našu pozornosť: „Nevypočítateľné prúdy obrazov sú všadeprítomné 24/7, ale čo nakoniec okupuje individuálnu pozornosť je manažment technických podmienok, ktoré ich obklopujú: všetky expandujúce determinácie doručovania, displejov, formátov, úložísk, aktualizácií a doplnkov.“³⁰⁴ Yves Citton však ponúka komplexnejší pohľad na organizáciu pozornosti v mediasfére, vychádzajúci z presunu médií do rozhraní prepojeného, mnohosmerného komplexu: „Problematika pozornosti nás taktiež poučila o dôležitosti fenoménu *echa* v konštitúcii našich subjektivít a komunit. ‚Mediasféra‘ sa veľmi rýchlo ukázala byť ‚echosystémom‘: proti nášmu navyknutému spôsobu myslenia, ktorým si predstavujeme médiá ako *kanály*, cez ktoré cirkulujú informácie, zdá sa rozumnejšie dívať sa na ne ako na *trezory*, v ktorých sa organizujú rezonančné fenomény.“³⁰⁵ Treba mať teda vždy na pamäti, že do veľkej miery práve svojou pozornosťou nielen udržiavame médiá pri živote, ale priamo sa zúčastňujeme na ich uvádzaní do života, inými slovami „nejestvujú organizmy na jednej strane a prostredie na druhej, ale koprodukcía oboch. *Agencie* sú redistribuované.“³⁰⁶ V mediasfére sa teda snúbia staršie modely spektaklu (pútania pozornosti) i nové spôsoby rozptyľovania pozornosti (a rozptýleného pútania pozornosti), čo priamo súvisí s vyššie uvedenými fenoménmi definujúcimi našu dobu. Keďže „nateraz nepochybne žijeme v spoločnosti obrazovky,“³⁰⁷ cez ktorú do mediasféry vstupujeme, oboje sa deje prostredníctvom rozhrania.

2.2 Rozhranie

Základným aspektom väčšiny súčasných obrazoviek, ktoré denne používame, je možnosť alebo dokonca požiadavka interakcie. Ak by sme sa držali terminológie rozdeľujúcej médiá na staré a nové, potom staré médiá sprístupňujú virtuálny svet cez obrazovku, ktorej obsah divák pasívne sleduje; nové médiá naopak sprístupňujú virtuálny svet cez *rozhranie* tejto obrazovky, ktoré sa stalo (vždy v rámci určitých obmedzených možností) ovládateľným priamo divákom – z diváka teda rozhranie robí užívateľa, ktorý obsah obrazovky nielen sleduje, ale ním aj aktívne manipuluje. Keďže sme videli, že priestor počítača je skôr

³⁰⁴ Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, s. 48-49.

³⁰⁵ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 234.

³⁰⁶ Bruno Latour, *Down to Earth*, § 16.

³⁰⁷ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 114.

agregátom veľkého množstva objektov (2), túto ilúziu priestoru vytvára najmä rozhranie, ktoré „formuje, ako počítačový užívateľ vníma počítač samotný. Taktiež determinuje ako užívatelia premýšľajú o akomkoľvek mediálnom objekte, ku ktorému cez počítač pristupujú.“³⁰⁸ Je dôležité rozlišovať medzi rôznymi rozhraniami – nie preto, aby sa striktné stanovili medzi nimi hranice alebo nastolila hierarchia (keďže v súčasnosti preberajú vizuálne prvky i formy interakcie jedno od druhého a vrstvia sa nepredvídateľnými spôsobmi), ale preto, že predpokladajú iné spôsoby organizácie, navigácie a kontroly pozornosti, ktoré je v praxi nutné kvôli vrstveniu rozhraní často a pohotovo striedať: „Hierarchický súborový systém predpokladá, že svet môže byť redukovaný na logický a hierarchický poriadok, v ktorom má každý objekt odlišné a jasne dané miesto. Internetový model predpokladá, že má každý objekt rovnakú dôležitosť ako iný, a že všetko je, alebo môže byť, prepojené so všetkým ostatným.“³⁰⁹ V oboch prípadoch sú tieto objekty organizované „ako kolekcie súborov, na ktorých môže užívateľ vykonávať rôzne operácie – pozorovať, navigovať, hľadať. Užívateľova skúsenosť takejto počítačovej kolekcie je tak pomerne odlišná od čítania príbehu, pozerania filmu alebo navigácie architektonickým miestom.“³¹⁰ Čo je rozhodujúcim prvkom v radikálnej odlišnosti užívateľskej skúsenosti od tej čisto diváckej, je práve ilúzia kontroly: „V skutočnosti je užívateľ postavený do omnoho silnejšej pozície ovládania ako kedykoľvek predtým, keď ‚dekonštruje‘ reklamy, novinové reportáže škandálov a iné tradičné neinteraktívne médiá. Užívateľ do ilúzie investuje *práve preto, že je mu nad ňou daná kontrola.*“³¹¹ Formulácia v trpnom rode je obzvlášť osvetľujúca, keďže poukazuje na to, že užívateľ sa pohybuje vo vopred vytvorenom priestore, s vopred vytvorenými hranicami a pravidlami, a že nástroje rozhrania, pomocou ktorých môže manipulovať prvkami obsahu, sú vytvorené presne k tomuto účelu prenesenia časti kontroly na užívateľa.

Podľa Manovicha definujú nové médiá hlavne dva fenomény, databázová logika a navigovateľný priestor.³¹² Databázová logika predkladá užívateľovi množstvo obsahu ponúkajúceho možnosti nekonečného odhaľovania nových informácií, čím sústreďí jeho pozornosť (opäť pomocou rozptyľovania); navigovateľnosť rozhrania k tomu ponúka spôsoby a nástroje. Podstatným vo vzťahu človeka a rozhrania je už spomínaná rozdvojenosť subjektu (2), predpokladajúca dobrovoľné prijatie ilúzie kontroly (i keď užívateľ vie, že rozhranie,

³⁰⁸ Tamt., s. 64-65.

³⁰⁹ Tamt., s. 16.

³¹⁰ Tamt., s. 218-219.

³¹¹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 209. [kurzíva pridaná]

³¹² Tamt., s. 218-220; 244-252.

ktorým naviguje svoju pozornosť, samo do veľkej miery určuje, kadiaľ ju môže, kadiaľ nemôže, a kadiaľ musí navigovať): „Webové stránky, virtuálne svety, počítačové hry a mnoho ďalších hypermediálnych aplikácií je charakterizovaných špecifickou temporálnou dynamikou – konštantným, opakovaným kolísaním medzi ilúziou a jej zadržiavaním. Tieto objekty nám neustále pripomínajú ich umelosť, nekompletnosť a konštruovanosť. Prezentujú nám dokonalú ilúziu len aby vzápätí odhal’ovali jej podkladajúcu mašinériu.“³¹³ Všetky tieto prostredia tak „sú založené na koexistencii dvoch stavov – ktoré sú taktiež dvoma stavmi subjektu (percepcia a akcia) a dvoma stavmi obrazovky (transparentná a nepriehľadná).“³¹⁴ Rozhranie je tak novým spôsobom, akým zakúšame virtuálny svet – ideálnym pre rozptýlenú pozornosť, pre ktorú informáciami presýtená clona prekrývajúca sa s obsahom v počítači nepôsobí nijak rušivo – práve svojou interakciou daný svet aktivujeme a podieľame sa na jeho budovaní. Aj napriek tomu, že „nasledovaním interaktívnej cesty užívateľ nekonštruuje jedinečné ja, ale namiesto toho adoptuje už vopred stanovené identity,“³¹⁵ podieľanie sa na navigácii svojej pozornosti (výberom z nepreberného množstva objektov zdanlivo nekonečnej databázy) a jej dlhodobej organizácii umožňuje užívateľovi nabrat’ pocit kontroly nad konštrukciou vlastného digitálneho sveta.

Problematika interaktivity sa prejavuje rozdielnym spôsobom v závislosti od typu rozhrania, respektíve typu organizácie pozornosti v ňom, teda možností jej navigácie. Aj keď Manovich správne poukazuje na prítomnosť interakcie v západnom umení od dávna³¹⁶ počítačová skúsenosť je skutočne inovatívna len v tom, že bez aspoň základnej činnosti užívateľa ani nemôže vzniknúť. Už na to, aby sa užívateľovi zobrazila základná pracovná plocha [desktop], je potrebné prihlásiť sa kliknutím či heslom. Práca s plochou a rôznymi programami, ktoré prostredníctvom nej otvárame, sa prezentuje podobne ako videohra, teda ako nekonečne sa vetviaci súbor možností, rozhodnutí a *úloh*, ktoré musí plniť. Základné rozhranie operačného systému (Windows, Apple) slúži pozornosti ako rázcestie, z ktorého vstupuje do rôznych viac či menej uzavretých svetov (aplikácií), a ktoré tiež umožňuje tieto svety *vertikálne* vrstviť (plugin v programe, obraz v obraze, priečinkov súborov v inom

³¹³ Tamt., s. 205.

³¹⁴ Tamt., s. 210.

³¹⁵ Tamt., s. 129.

³¹⁶ „Všetko klasické, a o to viac moderné, umenie je ‚interaktívne‘ viacerými spôsobmi. Elipsy v literárnej narácii, chýbajúce detaily objektov vo vizuálnom umení, a iné reprezentačné ‚skratky‘ vyžadujú od užívateľa dopĺňanie chýbajúcej informácie. Divadlo a maľba taktiež závisia od techník inscenovania a kompozície na dirigovanie pozorovateľovej pozornosti naprieč časom, vyžadujúc od neho sústredenie sa na rozličné časti zobrazenia. V prípade sochárstva a architektúry, pozorovateľ musí hýbať celým telom pre skúsenosť priestorovej štruktúry.“ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 56.

priečinku), alebo horizontálne ukladať vedľa seba (spodná lišta). Základné rozhranie sa teda vyvinulo primárne na nástroj manažmentu pozornosti, pomocou ktorého dokážeme mať pod kontrolou mnoho rôznych vecí v jednom zariadení (profesionálnu i osobnú komunikáciu, portfólio, záľuby, spomienky, plány), a dokonca tomuto zariadeniu časť kontroly nad našimi záležitosťami prepožičiavame (kalendár, upozornenia na správy či aktualizácie). Po vizuálnej stránke sú podstatnými aktérmi v navigácii pozornosti rôzne panely nástrojov, lišty a vyskakujúce okná, na ktoré užívateľ môže klikat' a (v prenesenom zmysle) presunúť sa v počítačovom priestore na iné miesto. Toto presúvanie sa v praxi odohráva často veľmi rýchlo: „Moderné rozhranie, ktoré užívateľovi umožňuje mať spustených množstvo programov naraz a udržiavať na ploche otvorených viacero okien naraz stavia multitasking do pozície sociálnej a kognitívnej normy. Tento multitasking vyžaduje od užívateľa ‚kognitívny multitasking‘ – rapídne striedať medzi rôznymi druhmi pozornosti, riešenia problémov, a iných kognitívnych zručností.“³¹⁷ Pri písaní tejto vety v programe Microsoft Word mám na spodnej lište otvorené ďalšie tri programy, medzi ktorými prepínam, keď je potreba. Na vrchnej strane obrazovky je rozhranie otvoreného programu najzahustenejšie informáciami – z panela nástrojov prístupujem k akejkoľvek transformácii textu, ktorý práve píšem. Práca s väčšinou nástrojov je redukovaná na jedno alebo dve kliknutia, ktoré zmenia označený text či funkciu kurzora, ale pozornosť je orientovaná späť do centrálnej časti obrazovky, čo je dané jej symetriou a perspektívnymi konvenciami. Mnohé z nástrojov však skutočne odvádzajú pozornosť k novému oknu, ktoré má svoje centrum a niekedy môže viesť k ďalším rozširujúcim oknám. Word je napriek svojej komplexnosti bežným programom využívaným väčšinou užívateľov na dennej báze, čo dokazuje zbehlosť užívateľskej väčšiny v klasickom využívaní počítača, vyžadujúcom „systematické experimentovanie a rýchle učenie sa nových úloh.“³¹⁸

V rámci zložitejších, špecializovaných programov ako napr. Blender, Adobe AfterEffects alebo Fruity Loops Studio je vetvenie rozsiahlejšie a viacvrstvé, užívateľ teda musí venovať naučeniu sa každej funkcii programu oveľa väčšie množstvo pozornosti. Opäť tu môžeme vidieť komplementaritu deterritorializácie (v nekonečných možnostiach vetvenia po líniách úniku z centra programu) a reteritorializácie (v zajatí pozornosti samotnou obrazovkou či rozhraním ohraničeným svetom programu). Navigačné body pozornosti sú v čoraz väčšej miere vyjadrované vizuálnym spôsobom (2.4), v podobe obklopujúceho poľa ikon, ktorých význam sa užívateľ učí opakovaním a skúšaním, a v ktorého centre sa nachádza

³¹⁷ Tamt., s. 210.

³¹⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 210.

priestor programu (**obr. 7**). Rozhranie teda figuruje ako doslovne niečo *medzi* samotným programom a užívateľom – môžeme ho brať ako externé, ba priam ako extenziu samotného užívateľa; aj keď je vbudované do povrchu programu, existuje len pre užívateľove konanie prostredníctvom neho, nie je cieľovou destináciou,³¹⁹ len prostriedkom vstupu do nejakého virtuálneho priestoru. Program, takisto ako samotný operačný systém, zamestnáva pozornosť užívateľa dvoma spôsobmi: neustálym predkladaním nových úloh, ktorým môže pozornosť venovať, a možnosťou smerovať týmto rozptyľovaním medzi jednotlivé úlohy ku komplexnejšiemu cieľu, k osvojeniu si jednotlivých zručností za účelom lepšej organizácie a kontroly vlastného digitálneho sveta. Rovnakú logiku najlepšie vystihujú práve videohry, ktoré sú pre interaktívne vrstviace sa rozhranie počítača ideálnou kultúrnou formou. „V dobrodružných hrách užívateľ objavuje vesmír, zbierajúc suroviny. V strategických hrách sa hráč angažuje v rozmiestňovaní a pohybe zdrojov v rámci manažovania riziku. V RPG hrách buduje svoju postavu a nadobúda schopnosti; [...] Presne ako databáza, navigovateľný priestor je formou, ktorá existovala pred počítačmi, aj keď sa počítač stáva jeho dokonalým médiom.“³²⁰ Špecifickým prípadom videohry, ktorému sa v práci budeme venovať v zvýšenej miere, je MMORPG (massively-multiplayer online role-playing game) žáner, ktorého princípy ukážeme na príklade hry *Star Wars: The Old Republic* (SWTOR).³²¹

MMORPG hry sú väčšinou najrozsiahlejšími hrami práve preto, že spájajú individuálne zameraný RPG formát, v ktorom sa naratív vyvíja skúsenosťami, stratégiou a budovaním charakteru; a veľkoformátové MMO založené na neregulovanej interakcii množstva hráčov v jednom virtuálnom prostredí (open-world) v reálnom čase, umožnenej pripojením na internet. Vo fáze príbehu prostredníctvom budovania postavy sa hráčova pozornosť zameriava *prevažne* na rozhranie: kým sa hráč nenaučí podrobne, čo ktorá ikona znamená, jeho pozornosť osciluje medzi objavovaním ako virtuálneho sveta hry tak i samotného rozhrania, jeho funkcií, mechaník a možností rozvoja (**obr. 8**). Postupným (väčšinou multilineárnym) opakovaním tých istých činností hráč určité línie pozornosti automatizuje, čím sa otvárajú nové možnosti, ku ktorým sa môže pozornosť upínať. Čím viac aspektov hry hráč pochopí a čím viac princípov hry hráč dokáže na princípe cyklickosti a seriality automatizovať (a zosynchronizovať s pohybmi prstov), tým vyššiu kontrolu nad

³¹⁹ Catherine Johnson, *Online TV*. London: Routledge 2019, s. 109. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9781315396828> [navštívené: 22.6.2022]

³²⁰ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 248.

³²¹ *Star Wars: The Old Republic* (BioWare, 2011).

svojou postavou nadobúda. Rovnako ako v reálnom živote postupuje od jednoduchých úloh (pri ktorých mu rozhranie radí upozorneniami, vyskakujúcimi oknami a odporúčaniami) k zložitým a ťažko vykonateľným operáciám, v ktorých využíva všetky nadobudnuté schopnosti. Hoci v úvode hra naviguje prostredníctvom týchto pútačov hráčovú pozornosť k vcíteniu sa do svojej postavy a funguje prevažne v režimoch lojálnosti (hráč nadobúda emočné puto k svojej postave, jej identita splýva s časťou hráčovej identity) a imerzie, postupne sa hráčovi objavuje množstvo nenaratívnych odbočiek, odlišných módov hrania, možností cestovania a obchodovania či vyhľadávania zdrojov, po ktorých sa môže hráčova pozornosť uberať. Tieto činnosti do veľkej miery znamenajú každopádne len prípravu na zložitejšiu úroveň hry, teda hru s ostatnými hráčmi, v rámci ktorej je nutné kvôli určitým úlohám uzatvárať spojenectvá a kvôli iným bojovať medzi sebou. Internet teda prepája hráčovú identitu so sociálnou sieťou iných, v ktorej figurujú taktiež kolektívne vrstvy organizácie pozornosti – mikropolitika situácií interakcie v hre, alebo masová pozornosť skupiny k spoločnej úlohe. Oba spôsoby hry podporujú zároveň režim bdlosti, individuálny kvôli efektívnosti spracovania informácií a dokonalosti orientácie v hre, kolektívny kvôli rýchlosti reakcie na činnosť spoluhráčov a protihráčov. V oboch prípadoch rozhranie sprostredkováva zdokonalenie kontroly prostredníctvom zadávania nových úloh, ktorými zamestnáva pozornosť; teritorializuje ju na obrazovke tým, že ju neprestajne rozptyľuje v rámci nej; ponúka hlavne vopred konštruované cesty, ale i princíp náhody. Posledný bod je zaručený internetom, ktorý skúsenosť s rozhraním značne transformuje.

2.2.1 Šírenie: rhizomorfný internet

Internet má v ľudskom vnímaní zvláštnu rolu prostredia, čo na explicitnej úrovni vyjadrujú referencie typu „bol/a som na internete“ alebo „navštívil/a som stránku,“ či terminológia sociálnych sietí vychádzajúca z priestorových objektov – chatové miestnosti, internetové obchody, knižnice. V skutočnosti je skôr rozhraním, podobným pozornosti vo svojej funkcii spájania rôznorodých mediálnych foriem do jednej *horizontálnej* vrstvy či databázy, ktorej bytie je efemérne a aktivované len objektmi, ktoré prepája. Priestor internetu má v počítači pozíciu vesmíru vo vesmíre, v ktorom „všetko k čomu pristupujeme – texty, hudba, video, navigovateľné priestory – prechádza rozhraním prehliadača a potom taktiež

rozhraním operačného systému.“³²² Zároveň sa v rámci rozhrania prehliadača vrství po vzore počítača mnoho rôznych rozhraní: „V 90. rokoch, ako internet progresívne rástol na popularite, rola digitálneho počítača sa premenila zo špecifickej technológie [...] na filter pre celú kultúru, formu cez ktorú boli mediované všetky druhy kultúrnej a umeleckej produkcie.“³²³ Od rozhraní jednoduchých stránok cez rozhrania online televíznych služieb (VOD = „video on demand“) a sociálnych sietí po vetviace sa rozhrania internetových hier a kreatívnych programov, z ktorých každé funguje na odlišných vzorcoch pozornosti, prostredie internetu sa už pri prvom strete užívateľovi javí ako hypermediálna databáza, v ktorej je užívateľ iba jedným z aktérov navigácie pozornosti; v ktorej môže byť pozornosť rovnako efektívne pútaná či rozptyľovaná rôznymi ľudskými i neľudskými aktérmi, ktorí našu internetovú činnosť určitým spôsobom registrujú.

V istom zmysle internet posúva logiku kontroly k novým hraniciam – pomáha užívateľovi získavať vedomosti vo väčšej miere a rýchlejšie, keďže má k dispozícii všetko, čo na internet prúdi, a rozhranie prehliadača mu umožňuje organizovať všetok obsah podľa seba (záložky, stelesňujúce minulé čiastočnú pozornosť k určitému objektu, ktorému plánujeme venovať plnú pozornosť v budúcnosti, a preto sme si ho odložili; obľúbené stránky; história; možnosti prispôsobenia ako adblock a podobne). Rozhranie zároveň otvára užívateľovu činnosť vonkajšej kontrole, ktorá je už v principiálnej rovine daná ilúziou nekonečných možností rozširovania³²⁴ jeho kontroly (čo jeho pozornosť teritorializuje do hraníc prehliadača). Táto ilúzia nekonečného prostredia vzniká na základe databázovej logiky ukladania súborov do jednej roviny: „Definovaná originálnym HTML [HyperText Markup Language], webová stránka je postupným zoznamom oddelených prvkov – blokov textu, obrazov, digitálnych videoklípov a odkazov na ostatné stránky. Vždy je možné pridať nový prvok do zoznamu – [...] Vo výsledku je tak väčšina webových stránok kolekciou separátnych prvkov – textov, obrazov, odkazov na iné stránky alebo miesta.“³²⁵ Aj keď sa rozhranie prehliadača môže v závislosti od navštevovanej stránky vrstviť vertikálne, medzi jednotlivými otvorenými kartami v prehliadači neexistuje hierarchia – sú kladené horizontálne vedľa seba ako rovnocenné objekty, z ktorých si subjekt sám vyberá, ktorému venuje viac pozornosti. Internet možno teda taktiež považovať za rhizomorfnú štruktúru, nehierarchickú, acentrickú, variabilnú a konfliktnú, s nepredvídateľnými spojmi medzi ktorýmikol'vek zo svojich prvkov;

³²² Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 64.

³²³ Tamt., s. 64.

³²⁴ „Internetový hypertext vedie čitateľa od jedného textu k inému, ad infinitum.“ Tamt., s. 77.

³²⁵ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 220.

ilustrujú to i vizualizácie „mapy internetu“ (**obr. 6**), vytvorené ako „dvojdimenziálna prezentácia spojov medzi stránkami na Internete. Každá stránka je zastúpená kruhom na mape, a jej veľkosť je determinovaná návštevnosťou tejto webstránky, čím väčšia návštevnosť, tým väčší kruh.“³²⁶ Podmienenosť života stránky pozornosťou sa v tomto prípade demonštruje úplne explicitne, nástroje navigácie pozornosti implicitne. Navigovateľnosť tejto databázy je daná hypermediálnymi prepojeniami, ktoré sprístupňujú všetok obsah naraz, kvôli čomu efektívnosť rastu užívateľovej kontroly (a v konečnom dôsledku i agencie v navigácii vlastnej pozornosti) závisí od miery jeho rozptyľovania medzi jednotlivými typmi obsahu (rozširovanie kontroly) a systematickým učením práce s konkrétnym typom obsahu (prehľbovanie kontroly): „Dva zdroje prepojené hyperlinkami majú rovnakú váhu; žiadny z nich nedominuje nad druhým. Prijatie hyperlinku v 80. rokoch teda môže byť vzťahované k podozreniu súčasnej kultúry k všetkým hierarchiám, a preferencii estetiky koláže, v ktorej sú spojené radikálne odlišné zdroje do jediného kultúrneho objektu.“³²⁷

Na internete dochádza najmä k skvapalneniu, teda zrýchleniu *cirkulácie a akumulácie* audiovizuálnych a iných informácií, a k rozšíreniu vstupov do tejto ekonomie pozornosti, nad ktorou ak má užívateľ zvýšenú kontrolu, dokáže sa naučiť oveľa viac za oveľa kratšiu dobu oproti klasickým formám učenia, vyžadujúcim fyzickú prítomnosť, zložitejšiu prípravu, prispôbenie sa inštitúcii, otváraciej hodine či špecifickému zariadeniu apod. Za príklad extrémnej kontroly rozptýlenia pozornosti môžeme označiť súťažnú fázu internetovej hry *GeoGuessr*,³²⁸ v ktorej ide o to uhádnuť z náhodne vybraného pohľadu v Google Street View čo najpresnejšie a najrýchlejšie jeho lokáciu na mape sveta a označiť ju. Hráči v tejto fáze musia využiť čo najrýchlejšie rozptýlenie pozornosti k okolitým detailom, ktoré konkrétny pohľad zo Street View ponúka (vegetácia, architektúra, jazyk na dopravných značkách apod.) a rovnako rýchlo musia z dostupných informácií vydedukovať presnú, alebo aspoň približnú lokáciu miesta. Najlepší hráči dokážu označiť správne miesto v priebehu desiatín sekundy – takýto výkon predpokladá výrazné rozptýlenie pozornosti v režime bdlosti (všimanie), a zároveň dlhodobú, cyklickú a intenzívnu pozornosť k rozhraniu Google Street View a jej hernej forme *GeoGuessr* (postupnosť, opakovanie a zvyk).³²⁹ Tieto tendencie viditeľne

³²⁶ Cit. z: <http://internet-map.net> [navštívené 5.8.2022]

³²⁷ Tamt., s. 76.

³²⁸ GeoGuessr (GeoGuessr AB, 2013). Dostupná na adrese: <https://www.geoguessr.com> [navštívené: 9.8.2022]

³²⁹ Konkrétny príklad, ktorý tu uvedieme, pochádza od streamera RAINBOLT, ktorý v tomto videu pomocou zariadenia sledujúceho pohyb jeho očí ukazuje, kam svoju pozornosť zameriava a vysvetľuje, prečo to robí. Video dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=aD_rtwofvGU [navštívené: 9.8.2022]

súvisia so všetkými fenoménmi rozoberanými v kapitole 2.1: individualizmus poháňaný ideou kontroly, snaha o zapojenie do 24/7 rutín konzumu či priamo o synchronizáciu mozgu a počítača, pre ktorú je práve hypertextová forma ideálnym odbytiskom, keďže konštruje nadbytok informácií,³³⁰ v ktorom subjekt organizuje svoj čas a delí svoju pozornosť na báze svojich priorit. Zároveň funguje ako simulácia večnej prítomnosti, podobne ako kapitalizmus či pozornosť, konštruujúc bezčasový priestor zdanlivo nekonečného a trvalého archívu svetovej kultúry. Catherine Johnson v texte *Online TV Interfaces*³³¹ uvádza, že rozhrania VOD služieb fungujú na princípe ilúzie nadbytku a minimalizácie užívateľovej činnosti na čo najdlhšie pozeranie, aj keď zdanlivo uznávajú agenciu diváka a ich obsah je vždy len limitovanou selekciou.³³² Podľa Manovicha tak v tomto nadbytku prostredníctvom práce s rozhraním vznikajú dva typy figúr organizácie pozornosti, jedna založená na vstrebávaní dojmov (navigátor) a druhá na ich skúmaní a kultivácii (objaviteľ): „Ak prijmeme túto priestorovú metaforu, európsky flâneur i americký objaviteľ 19. storočia obaja nachádzajú svoju reinkarnáciu vo figúre internetového surfera. Môžeme dokonca usúvzťažiť tieto dve historické figúry s názvami dvoch najpopulárnejších webových prehliadačov: Baudelaireov flâneur – Netscape Navigator; objaviteľ [explorer] Coopera, Twaina a Hemingwaya – Internet Explorer.“³³³ Už interakcia s rozhraním teda predpokladá určitú racionálnu, individuálnu ekonómiu pozornosti, ktorou organizujeme svoj digitálny život, podobne ako v RPG videohre.

Súčasne sa však internetové prostredie prezentuje ako verejný priestor, ktorý je tvorený výhradne užívateľmi a ich vzájomnou interakciou a spoluprácou. Internetové

³³⁰ Pri zadaní slova „pozornosť“ do vyhľadávača Google sa za 0,35 sekundy zobrazí 13 miliónov výsledkov (a nie je náhodou, že Google aj túto seba-referenčnú informáciu zobrazuje), pričom v spodnej časti vyhľadávania sa zobrazia súvisiace vyhľadávania (napr. „koncentrácia pozornosti“, „poruchy pozornosti“ apod.), ktoré v rozhraní figurujú ako ďalšie potenciálne línie pozornosti. Takéto množstvo stránok nemá žiaden človek šancu za celý život preštudovať, aj keby nevenoval pozornosť ničomu inému; v kontexte vysloveného by sme tento fakt mohli interpretovať ako prejav čisto strojovej, výpočtovej a databázovej logiky internetu, ktorá neberie do úvahy ľudský čas. Informácie dostupné na adrese: <https://www.google.com/search?client=opera&q=pozornosť&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> [navštívené: 5.8.2022]

³³¹ Catherine Johnson, *Online TV Interfaces*. In: Catherine Johnson, *Online TV*. London: Routledge 2019, s. 107-131. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9781315396828> [navštívené: 22.6.2022]

³³² Tamt., s. 113; 118-119. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9781315396828> [navštívené: 22.6.2022]. Pomerne výraznou výnimkou z tohto trendu je film *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) z produkcie Netflixu, ktorý do naratívnej línie zapracováva momenty interakcie, v ktorých divák robí kliknutím na jednu z možností rozhodnutia, kam sa bude príbeh uberať. Podobná prax je základom SWTOR, v tomto prípade však krátke konverzačné scény, v ktorých hráč vyberá z troch možností odpovede, predstavujú skôr obmedzenie interaktivity oproti reálnemu času deja, ktorý je strávený hraním.

³³³ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 272-273.

prostredie nevnímame po vzore klasických médií čisto ako výsek virtuálneho sveta, ale možno v ešte väčšej miere ako komunikačný prostriedok, kanál, ktorým prúdia informácie obojsmerne v reálnom čas, a na konci ktorého sa nachádzajú iní ľudia, ktorí situáciu vnímajú rovnako. Preto si nakoniec často ani neuvedomujeme, že máme do činenia so subjektívnou ilúziou, vizuálnou reprezentáciou digitálneho kódu na obrazovke nášho zariadenia, a vnímame internetové spojenie ako bezprostredné. Často nevenujeme pozornosť rozdielu medzi virtuálnym svetom a realitou, v ktorej sa práve nachádzame: ak sme hladní, objednáme si do dvoch minút jedlo z mobilnej aplikácie; ak niekam cestujeme, miesto si vieme v predstihu virtuálne „obzrieť“ prostredníctvom Google Maps alebo Street View, lístky kúpime na internete, stlačením ikony privoláme taxi. Obedujeme v reštaurácii plnej ľudí, ale zároveň „sme“ mentálne niekde inde, keď diskutujeme na sociálnej sieti a aplikácia nám graficky oznamuje, že diskutujúci „na druhej strane“ je online, videl našu správu a práve v tomto momente odpisuje. Internetové prepojenie má na jednej strane skutočný potenciál urýchľovať sociálnu interakciu, najviditeľnejším spôsobom tak, že obchádza mnohé (napr. geografické či inštitucionálne) prekážky reálneho sveta. Je teda podstatné skúmať, ako tento vpád technológie do každodennosti formuje a vyvíja vzorce našej pozornosti, ponúka jej nové objekty a centrá, ako i nové možnosti rozptyľovania. Sociálna dynamika v tomto prostredí má teda deterritorializujúcu tendenciu, v ktorej sa významy formujú oveľa rýchlejšie, spoje a vzťahy vznikajú a zanikajú na každodennej báze, rýchlejšie sa šíria rôzne trendy, slangy, subkultúry, rovnako sa však oveľa rýchlejšie vytrácajú (alebo skôr opotrebovávajú – životnosť virálneho trendu je priamo úmerná pozornosti, ktorá je mu venovaná). Potenciálne pozitíva takejto rýchlej šíriteľnosti dlhodobo skúma Henry Jenkins, ktorý v ňom vidí priestor pre novú sociálnu organizáciu: „Polárny protiklad byrokracie, adhokracia [*adhocracy*] je organizácia charakterizovaná chýbajúcou hierarchiou. Každá osoba v nej prispieva v konfrontovaní konkrétneho problému ako je potrebné, závisiac od jeho alebo jej vedomostí a schopností, a vedúce role sa presúvajú s tým ako sa menia úlohy.“³³⁴ Príkladom takéhoto verejného prostredia je podľa neho Wikipedia, ktorá „vo svojom najlepšom funguje ako samoopravná adhokracia. Akákoľvek zverejnená vedomosť môže, a veľmi pravdepodobne aj bude revidovaná a opravená inými čitateľmi.“³³⁵ Keďže tieto citáty pochádzajú z doby, kedy sociálne siete ešte len naberali na popularite, neuvádzajú ich ako hlavný verejný priestor na internete, ktorého logika má dnes nesmierny dopad na celú kultúru.

³³⁴ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 251.

³³⁵ Tamt., s. 255.

Sociálne médiá, ako „skupina platforiem webu 2.0, ktoré umožňujú tvorbu a výmenu užívateľsky generovaného obsahu [UGC = user generated content],“³³⁶ dnes tvoria jadro „ekosystému konektívnych médií,“³³⁷ v ktorom sa zreteľne prejavuje „posun od distribúcie k cirkulácii“³³⁸ kultúrnych objektov, významov, či symbolov. Najmä o priestore sociálnych médií by sme tak mohli premýšľať ako o echosystéme,³³⁹ ako o trezore rezonancií, do ktorého vkladáme i svoju pozornosť, často nevedno kam doputuje. Práve ľudský faktor zo sociálnych sietí tvorí sieť nepredvídateľných vzťahov, ktoré sa rhizomaticky šíria všetkými smermi a zakladajú sa na variabilite a rýchlosti (spomeňme si na Deleuzeovo a Guattariho chápanie *medzi-priestoru*³⁴⁰). Na ešte elementárnejšej úrovni ako participácia v tvorbe obsahu, je sociálna sieť ako Facebook rhizomorfná v spôsobe šírenia tohto obsahu zdieľaním; akonáhle niečo upúta našu pozornosť, skopírujeme odkaz a prepošleme ho do správ priateľom, uverejníme na svoju časovú os alebo ho vložíme do príbehu, ktorý po 24 hodinách zmizne. V každom z prípadov sa prúdy pozornosti prechádzajúce rozhraním siete formujú a rozpúšťajú iným spôsobom – v chate posielame odkaz cielene priateľom s podobným vkusom a očakávame tak podobnú mieru pozornosti, akú sme mu venovali my; pri zverejnení na časovej osi či v príbehu naopak očakávame, že pozornosť niektorých z užívateľov odkaz upúta, pričom pre niektorých bude len fragmentom informačného prúdu, ktorý ich nezaujme ani natoľko, aby ho nasledovali.

Mohli by sme podrobne skúmať rozdiely sociálnej dynamiky v módoch pozornosti, líšiacich sa typom interakcie (mikropolitika pozornosti v skupinovej konverzácii alebo videohovore; kolektívna pozornosť verejnej skupiny, stránky či udalosti) alebo v závislosti od sociálnej siete (Facebook podnecujúci organizáciu typu svorky; Instagram podnecujúci masovú pozornosť založenú na spektakularite obrazu). Podstatné však je len poukázať na čisto ľudský, sociálny vklad do komunikácie, ktorý, hoci je založený na ilúzii prítomnosti (2), generuje podobné rozptyľovanie a zhlukovanie individuálnych línií pozornosti ako živá interakcia, keďže rozhraním prechádza, ale presahuje ho. Avšak tým, ako prechádza týmto rozhraním, ktoré je hlboko štruktúrované kapitálom, spektakulárnou logikou, strojovým

³³⁶ José van Dijck – Thomas Poell (2015). Making Public Television Social? Public Service Broadcasting and the Challenges of Social Media. *Television & New Media*, 16(2), s. 150. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1527476414527136> [navštívené: 9.7.2022]

³³⁷ Tamt., s. 157.

³³⁸ Henry Jenkins et. al., *Spreadable Media: Creating Value and Meaning In a Networked Society*. New York – London: NY University Press 2013, s. 2.

³³⁹ Koncept je podrobnejšie predstavený v sekcii 1.4.

³⁴⁰ Porov. 1.1.

pohľadom a rôznymi formami inštitucionálnej kontroly, sú jeho línie pozornosti vychyľované, pútané a navigované aj rôznymi prvkami tohto prostredia (ktoré teda zastáva zároveň funkciu urýchľovača i zábrany či regulácie). Mnohé nástroje navigácie pozornosti sú vopred konštruované, a tým transformujú bezprostrednú výmenu pozornosti, smerujúc ju k cieľom, na ktorých záleží práve prostrediu samotnému. Mirzoeff tvrdí: „Svetom vojny stvorený pohľad z kokpitu lietadla nahradil naprogramovaný pohľad obrazovky. Software nám vypočítava videný svet. Google, Apple, Microsoft, alebo akýkoľvek digitálny gigant, ktorý ich vystrieda, sa vkladá medzi nás a svet a starostlivo pomocou obrazoviek a softwarov čistí to, čo vidíme a čo sa dozvedáme. [...] Zatiaľ čo si myslíme, že toto je ‚náš‘ svet, jedná sa o svet starostlivo kontrolovaný a filtrovaný ešte predtým, ako ho vôbec uvidíme.“³⁴¹ V období pandémie COVID-19, ktorá nútenou izoláciou podporila presun množstva nových služieb, profesií, kultúrnych foriem a najmä línií pozornosti na internet, tieto trendy iba umocnila. Ekonomia pozornosti, skrz ktorú sa konzumuje všetok obsah, výrazne ovplyvňuje spôsoby, akými venujeme pozornosť čomukoľvek a komukoľvek vrátane seba;³⁴² v nasledujúcej kapitole sa preto zameriame na *mechanizmy navigácie pozornosti* samotným internetovým prostredím.

2.2.2 Algoritmy a navigácia pozornosti

Jednou z najvýraznejších foriem navigácie pozornosti externým neľudským aktérom na internete sú algoritmy, teda mechanizmy, ktoré špecifikujú „postupnosť krokov, ktoré majú byť vykonané na dátach, rovnako ako hypermediálna štruktúra špecifikuje súbor navigačných ciest (inými slovami spojov medzi uzlami), ktoré môžu byť potenciálne aplikované na akýkoľvek súbor mediálnych objektov.“³⁴³ Podstatné je si uvedomiť, že pri miere, v akej je komunikácia väčšiny ľudí sprostredkovaná nejakým rozhraním, sa veľká časť celkovej pozornosti v akomkoľvek momente zameriava na nejaké rozhranie, alebo ako poukazuje Manovich: „V internetovej komunikácii neexistuje ľudský adresát, len stroj. Takže kým užívateľ kontroluje, či prichádza informácia, adresuje priamo stroj samotný. Alebo, skôr

³⁴¹ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 164.

³⁴² Tomu, ako fenomén selfie prispieva k tejto zmene pohľadu na samého seba (a teda i spôsobu, akým si venujeme pozornosť, a akým toto venovanie sa sebe verejne prezentujeme), venuje Mirzoeff podstatnú časť kapitoly „Jak vidět sám sebe.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 33-35; 65-72.

³⁴³ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 41.

stroj adresuje užívateľa.³⁴⁴ Toto adresovanie prebieha na internete primárne cez vizuálne pútače pozornosti zabudované do rozhrania, a algoritmy podkladajúce tento vizuálny aspekt. V základe sa algoritmus skladá z dvoch komponentov: „logického [...], ktorý špecifikuje poznatky, ktoré majú byť využité v riešení problémov, a kontrolného [...], ktorý určuje stratégiu riešenia problémov, pomocou ktorých sa tieto poznatky využívajú.“³⁴⁵ Algoritmy teda v rhizomatickej spleti línií pozornosti zastávajú organizačnú, regulačnú či kontrolnú funkciu, keď na základe zozbieraných informácií o našej predošlej činnosti na internete navigujú našu pozornosť k objektom, ktoré vyhodnotia ako vhodné pre nás. Tento proces do veľkej miery ovplyvňuje, čo sa nám v akej miere na internete zjavuje, pričom často vedie k „asymetrickej distribúcii agencie, pretože automatizované systémy robia ‚rozhodnutia‘, ktoré môžu byť založené na chybných normatívnych alebo behaviorálnych predpokladoch.“³⁴⁶

Keďže algoritmy pracujú na vyhodnocovaní komplexných informácií o užívateľovi (označovaných ako Big Data), ich stratégie často zahŕňa dlhodobú a systematickú navigáciu pozornosti prostredníctvom prehlbujúcej sa personalizácie. Proces personalizácie pritom môže byť explicitný alebo implicitný: „Explicitná personalizácia znamená, že používateľ robí úmyselné rozhodnutia už pred prijímaním obsahu, napríklad ako keď požiadala databázu Google News, aby sa sústredila len na šport. Implicitná personalizácia sa vykonáva pomocou algoritmov, ktoré spracúvajú stopy predchádzajúcich volieb, aby vytvorili základ pre budúcu personalizáciu, napríklad prostredníctvom kontextových odporúčaní, geografického označovania alebo filtrovania.“³⁴⁷ Orientácia na užívateľa na jednej strane s neoliberálnou logikou konštrukcie a kontroly identity skrz určovanie priorít: „V post-industriálnej spoločnosti si môže každý občan konštruovať svoj vlastný životný štýl [custom lifestyle] a ‚selektovať‘ svoju ideológiu z veľkého (ale nie nekonečného) množstva možností. Skôr ako posúvať rovnaké objekty/informácie masovému publiku, sa dnes marketing snaží zacieliť na každého jedinca oddelene. Logika technológie nových médií reflektuje túto novú sociálnu

³⁴⁴ Tamt., s. 206.

³⁴⁵ Robert Kowalski (1979), Algorithm = Logic + Control. *Communications of the ACM*, 22(7): 424. Cit. z: Jannick Kirk Sørensen – Jonathon Hutchinson, Algorithms and Public Service Media. In: Gregory Ferrell Lowe – Hilde Van den Bulck – Karen Donders (eds.), *Public Service Media in the Networked Society*. Göteborg: Nordicom 2018, s. 92.

³⁴⁶ Jannick Kirk Sørensen – Jonathon Hutchinson, Algorithms and Public Service Media. In: Gregory Ferrell Lowe – Hilde Van den Bulck – Karen Donders (eds.), *Public Service Media in the Networked Society*. Göteborg: Nordicom 2018, s. 92.

³⁴⁷ Hilde Van den Bulck – Hallvard Moe (2018), Public service media, universality and personalisation through algorithms: mapping strategies and exploring dilemmas. *Media, Culture & Society*, 40(6), 875–892 (s. 4). Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/0163443717734407> [navštívené: 25.6.2022]

logiku. Každý návštevník webovej stránky automaticky dostane jeho vlastnú užívateľskú verziu stránky, vytvorenú za behu z databázy. Jazyk textu, obsahy, zobrazené reklamy – všetko môže byť prispôsobené.³⁴⁸ Na druhej strane potom tiež so spektakulárnou logikou ekonómie pozornosti, zameranej na nový a atraktívny obsah a podporujúcej tak konzumný kolobeh audiovizuálnych objektov. Či už v profesijných hodnoteniach, vo videohrách, alebo pri bežnej aktivite na sociálnych sieťach sa algoritmy zreteľne riadia výpočtovou logikou redukujúcou línie pozornosti na číslo: zobrazovanie počtu pozretí (YouTube), lajkov (Instagram, Facebook) či kliknutí (Google – PageRank) organizuje pozornosť najmä *okolo už populárnych trendov*, čím naznačuje hegemonický status pozornosti v súčasnom systéme produkcie. Podľa Cittona možno tento fenomén analyzovať z pohľadu dvoch typov hodnotenia: logika ratingu [hodnotenia, posudzovania] reprezentuje *„polohovanie ,podľa systému subjektívnych hodnotení, založené na uznani, dôvere a podpore zo strany osôb, s ktorými bola vytvorená komplexná sieť vzťahov.“* PageRank, na druhej strane, ilustruje logiku RANKINGU, čo znamená *polohovanie ,v určitom rozsahu podľa objektívneho postupu, metódy, algoritmu.“*³⁴⁹

Catherine Johnson taktiež vidí paralelu medzi konštruovaním objektov navigácie v ekonómii pozornosti (čím podľa nej rozhrania VOD zabraňujú multitaskingu³⁵⁰), čím sú zároveň formované konkrétne roly a módy užívateľského správania.³⁵¹ Hoci sa zameriava na grafické rozhrania ako dynamické a efemérne objekty, cez ktoré prechádzame (teda konkrétne cez ktoré prechádza naša pozornosť), algoritmy berie ako ich súčasť, pomocou ktorej „skúšajú kontrolovať divácku skúsenosť v čoraz viac prepojenom a participatívnom internetovom ekosystéme.“³⁵² Snaha o túto kontrolu je reflektovaná nielen v rade komerčných filmov,³⁵³ ale napríklad i v Stieglerovom pojme algokracie³⁵⁴ ktorú môžeme chápať ako opačný prístup k líniam internetového šírenia pozornosti voči Jenkinsovej adhokracii. S Mirzoeffom sa

³⁴⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 42.

³⁴⁹ Matteo Pasquinelli, 'The Number of the Collective Beast: Value in the Age of the New Algorithmic Institutions of Ranking and Rating' (2014), dostupné z: <http://matteopasquinelli.com/number-of-the-collective-beast/> [nestránkované]. Cit. z: Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 103.

³⁵⁰ Catherine Johnson, *Online TV*, s. 119.

³⁵¹ Tamt., s. 120.

³⁵² Tamt., s. 111.

³⁵³ Reprezentatívne príklady sú uvedené v kapitole 2.4.

³⁵⁴ „Termín ‚algokracia‘ v kontraste k ‚demokracii‘ doslovne znamená, že moc (z gréckeho ‚kratos‘) náleží algoritmom viac ako ľuďom (z gréckeho ‚demos‘). Do istej miery sa môže zdať, že už žijeme v čiastočnej algokracii, keď vezmeme do úvahy, že algoritmičné rozhodnutia už ovplyvňujú niečo z našich osobných životov.“ Franco Zambonelli – Flora Salim – Seng W. Loke – Wolfgang De Meuter – Salil Kanhere, *Algorithmic Governance in Smart Cities: the Conundrum and the Potential Pervasive Computing Solutions*. Dostupné z: https://iris.unimore.it/retrieve/handle/11380/1167772/205939/IoT_smartCities.pdf [nedat., navštívené: 8.8.2022]

potom môžeme pýtať: „Aká je funkcia všetkej tejto komunikácie? Odpoveď spočíva v udržaní najväčších hráčov v oblasti tejto komunikácie na poli globálnej ekonomiky. Nech už sa jedná o Facebook, Snapchat, Instagram a všetky ďalšie podobné aplikácie prepojené so sociálnymi sieťami, ich funkciou je nás prostredníctvom reklamy prinútiť k nákupu tovaru, ktorý v skutočnosti nepotrebujeme. Tento kolotoč komunikácie tak umožňuje fungovanie svetovej ekonomiky.“³⁵⁵ V neposlednom rade tento trend dokazuje neustály rast možností uplatnenia na poli grafických marketingových stratégií, ako sú UI/UX dizajn (user interface = užívateľské rozhranie; user experience = užívateľská skúsenosť), optimalizácia pre vyhľadávače – SEO (search engine optimization), alebo platba za kliknutia - PPC (pay per click). Tieto nástroje navigácie sú viditeľnejšie ako odporúčacie algoritmické schémy (napríklad v prípade PPC sa bežne stretáme so stratégiou na odhaľovanie podvodných interakcií v podobe testu so selekciou požadovaných častí obrázku), a zároveň sofistikovanejšie a prirodzenejšie vyznievajúce ako klasická reklama v podobe bočného okna na stránke.

2.2.3 Hashtag a *différance*

Fenomén hashtagu dokonale reprezentuje hypermediálny princíp šírenia internetového obsahu a užívateľmi tvorených významov rozptýlením, a teda aj efemérnu povahu týchto významov a obsahov; zároveň tiež ukazuje spektakulárnu logiku a dosah externej, algoritmickej navigácie pozornosti. Hashtag alebo kľúčové slovo, teda skratka, značka, jedno alebo viacero slov spojených do referenčného odkazu predponou # (napr. #solarpunk), ktoré väčšinou formou hypertextu spájajú akékoľvek označenia s tým istým znením medzi sebou (kliknutím na odkaz #solarpunk sa mi zobrazia všetky ostatné príspevky, ktoré taktiež odkaz #solarpunk obsahujú). Spopularizovaný bol najmä sociálnou sieťou Twitter, na ktorej komunikácia prebieha prevažne v textovej forme (podobne ako napríklad na sieti Facebook), ale (pre dobu ekonómie pozornosti) zefektívnený sieťou Instagram, na ktorú užívatelia pridávajú fotografický či video obsah, a teda dominantná forma komunikácie na nej je *vizuálna*, v zmysle komunikácie priamo obrazmi (podobne ako napríklad na platformách YouTube alebo TikTok). Na Instagrame môžeme pod každý príspevok pridať maximálne 30 hashtagov, ktoré nám často môžu polepšiť v ekonómii pozornosti. Situovanosť medzi inými hashtagmi je jedným z dôvodov, prečo hashtag skvelo ilustruje Derridovské šírenie

³⁵⁵ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 303.

[dissemination] významu³⁵⁶ v reči novým, vizuálnym spôsobom: vizuálny význam hashtagu sa mení jeho používaním, zasadzovaním do nových, nezamýšľaných konštelácií obrazov, priradovaním rôznych vizuálnych podôb tomu istému názvu na základe afektu, zámeru či dokonca nepochopenia (**obr. 9**). Aké obrazy objavíme priradené k akémukoľvek hashtagu, záleží len na užívateľoch, preto je hashtag stvorený pre éru, v ktorej „kópia už nie je menejcenný alebo schátraný pozostatok originálu, ale v princípe zdokonalenie originálu.“³⁵⁷ Na (znaku) hashtagu je tiež pozoruhodné, že *nikdy neoznačuje sám seba*; označuje priamo toto označenie, ktoré transformuje pôvodné slovo na hypermediálny reťazec – práve tým vytvára *différance*,³⁵⁸ čo je diferencia i odklon priamo v podobnosti, rozdiel v samotnom rozdieli, konštituujujúci akýkoľvek vývoj reči. Potenciál šírenia hashtagu a jeho viazanie pozornosti k tomuto reťazcu súčasne fungujú na zhlukovaní línií pozornosti k určitému hashtagu *a* na ich rozptyľovaní medzi jednotlivé hashtagy – pod každým príspevkom môže byť až 30 možností, kadiaľ môžeme pozornosť smerovať. Príklad môže vyznieť na prvý pohľad banálne, ale podobnými nepatrnými rozdielmi naprieč časom (*différance*) je podľa Derridu štruktúrovaný proces reči a teda i tvorba kultúrnych symbolov.

Zhlukovanie podľa hashtagov tiež ilustruje referenčný cyklus ideologickej identifikácie s určitým životným štýlom, vzorcom správania či pozornosti. Táto forma transformácie časom (reči pomocou komunikácie, životného štýlu pomocou žitia, vizuálnej kultúry venovaním pozornosti) môže mať však deteritorializujúcu i reteritorializujúcu tendenciu. Druhú na príklade instagramového hashtagu nájdeme ihneď potom, ako si daný hashtag otvoríme. Rozhranie a algoritmy Instagramu totiž ponúkajú len dve možnosti organizácie materiálu pod jedným hashtagom (príloha?) – podľa popularity (čo nás navracia k logike rankingu, masovej logike spektaklu) alebo podľa aktuálnosti (taktiež vychádzajúcej z neoliberálnych hodnôt pokroku, prítomnosti, hodnotenia podľa novosti/zastaranosti). Naopak deteritorializačná tendencia prostredníctvom *différance* je základom tvorby (globálnych)³⁵⁹ subkultúr, ktoré podrobnejšie rozoberieme v nasledujúcej kapitole.

2.3 Kultúrna konvergencia

³⁵⁶ Podrobnejšie ilustrovaný na príklade prirodzeného jazyku v časti 1.

³⁵⁷ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 319.

³⁵⁸ „Différance, zmiznutie akejkoľvek originálnej prítomnosti, je *naraz* podmienkou možnosti *a* podmienkou nemožnosti pravdy.“ Jacques Derrida, *Dissemination*, s. 168.

³⁵⁹ Kristin Thompson – David Bordwell, *Dějiny filmu*, s. 747-749.

Vývoj v oblasti médií, kultúry a umenia od 90. rokov 20. storočia nazval Henry Jenkins v roku 2006 „konvergentnou kultúrou.“³⁶⁰ Konvergencia je tendenciou k sieťovo prepletenému mediálnemu prostrediu, v ktorom sa „strácajú rozdiely medzi mediálnymi systémami, mediálnym obsahom a výsledným obchodovaním medzi systémami.“³⁶¹ Preto podľa Manovicha „najlepším príkladom tejto konverencie je webový prehliadač používaný ako v kancelárii, tak doma, ako pre prácu tak na hranie. V tomto zmysle je informačná spoločnosť celkom iná ako priemyselná spoločnosť s jej jasnou separáciou oblasti práce a oblasti oddychu.“³⁶² V tejto kapitole sa však presunieme čiastočne za hranicu počítačovej obrazovky, aby sme ukázali niektoré formy rozptýlenia a pútania pozornosti, ktoré cirkulujú širšou vizuálnou kultúrou a konštruujú odlišný typ virtuálneho prostredia presahujúci internetové i počítačové rozhranie, hoci na nich bytostne závisí.

Súčasná konvergencia médií postupuje po troch samostatných, ale úzko prepojených líniiach: technologickej (rast zložitosti rôznych elektronických médií a kompatibility medzi nimi), priemyselnej (tvorba mediálnych konglomerátov, zefektívňovanie produkčných procesov, internetové prepájanie), a legálnej (tvorba pravidiel a nástrojov na reguláciu či kontrolu niektorých častí mediasféry).³⁶³ Tento fenomén spájania vytvára napriek svojmu názvu novú multiplicitu rozptýlených vzťahov, ktorá predstavuje pre pozornosť ako možnosti zhlukovania do množstva masových objektov pozornosti, tak deteritorializácie po množstve línii úniku. Za prejav extrémnej deteritorializácie, ktorá v rámci konverencie prebieha, môžeme považovať rýchlo ustálené mediálne formy a konzumentské praktiky, ktoré sa rodia s oveľa väčšou rýchlosťou ako zákony na ich reguláciu (legálna konvergencia je preto vždy „o krok pozadu“). Tento efekt rozlievania je daný práve technologickou konvergenciou, v ktorej sú nové možnosti kultúrnej produkcie a konzumácie znásobené nielen zdokonaľovaním jednotlivých technológií, ale i cieľným zdokonaľovaním ich prepojenosti (2.1.1); a s ňou spojenou priemyselnou konvergenciou, ktorá síce vytvára mocenské centrá v podobe mediálnych gigantov (Disney, Marvel, Google, Meta,...), tie si však medzi prvými uvedomili ziskovosť stratégie tvorby možností rozptyľovania pozornosti mnohými smermi, ktoré vďaka tomu často cielene podporujú (2.3).

³⁶⁰ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 2-3; 16.

³⁶¹ Stuart Cunningham – Graeme Turner (eds). *The Media and Communications in Australia*, 3rd edn., Sydney: Allen & Unwin 2010, s. 3. Cit. z: John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 36.

³⁶² Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 65.

³⁶³ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 36.

Konvergencia, rovnako ako globalizácia, mediasféra, internet, nemá centrum – čo priamo súvisí s povahou pozornosti, ktorá jej vývoj poháňa: konvergencia postupuje skrz sociálne a kultúrne procesy a naberá stále nové formy (rovnako ako po vzore kapitalistickej modernizácie asimiluje všetky predošlé). Práve v nich vidí Jenkins hlavné línie širšieho procesu kultúrnej konverencie, ktorej sú vyššie spomenuté konverencie čiastočnými prejavmi. „Konvergencia reprezentuje premenu paradigmy – posun od médiu špecifického obsahu k obsahu, ktorý prechádza cez viacero mediálnych kanálov, k zvýšenej vzájomnej závislosti komunikačných systémov, k viacerým spôsobom prístupu k mediálnemu obsahu, a k ešte komplexnejším vzťahom medzi korporáčnymi médiami [*top-down*] a participatívnou kultúrou [*bottom-up*].“³⁶⁴ Podstatná je v nej práve táto vzájomná závislosť jednotlivých štruktúr, mechanizmov a aktérov, ktorú určuje povaha mediasféry ako echosystému. Mnohostrannosť a rozptýlenosť konverencie tým „zahŕňa súčasne zmenu v spôsobe, akým sú médiá produkované, aj zmenu v spôsobe, akým sú médiá konzumované.“³⁶⁵ Kultúrna konvergencia je tak zároveň dôvodom i dôsledkom rozsiahlej premeny autorstva i diváctva na internete. Fanúšikovská kultúra je nevyhnutným prejavom prepojenosti nezávislej na kultúrnom priemysle, ktorú práve internet podnecuje a udržiava. Podpora participácie zo strany médií tak zároveň udržiava médiá v chode a podporuje rozvoj nových foriem rozptýlenosti,³⁶⁶ ktoré cyklus produkcie pomáhajú obnoviť.

2.3.1 Participácia, emancipácia a kontrola v mediasfére

Jenkinsovo poňatie konvergentnej kultúry, čerpajúce do veľkej miery z pojmov zavedených Pierrom Lévyom, možno skúmať vo vzťahu k viacerým súčinným fenoménom súvisiacim so súčasnou vizuálnou kultúrou – technologickú a priemyslovú rovinu sme mali možnosť vidieť v kontextovom úvode druhej časti práce; v tejto kapitole sa pozrieme na významné sociálne praktiky a na ne reagujúce formy mediálneho konzumu vo vzťahu

³⁶⁴ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 243.

³⁶⁵ Tamt., s. 16.

³⁶⁶ „Mediálne priemysly prijímajú konvergenciu z niekoľkých dôvodov: pretože konvergentne orientované stratégie využívajú výhody mediálnej konglomerácie; pretože konvergencia vytvára viacero spôsobov predávania obsahu konzumentom; pretože konvergencia stmefuje konzumentskú lojalitu v čase, kedy fragmentácia trhu a vzostup zdieľania súborov ohrozujú staré spôsoby podnikania.“ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 243.

k ideologickým trendom rozoberaným v sekcii 2.1.2: najmä ich ambivalentné napätie medzi ideami emancipácie a interaktivity na jednej strane, a kontroly a dohľadu na strane druhej.

Konvergentná kultúra, najmä prostredníctvom internetu, ktorý ponúka nové formy prepojenia nezávislé na fyzickej prítomnosti či geografickej blízkosti viacerých ľudských aktérov, prepožičiava značnú časť moci v kreatívnom prispôsobovaní vlastného života voľne vznikajúcim zoskupeniam, nazývaným Jenkinsom „participatívne kultúry.“³⁶⁷ Participácia alebo spolupráca je podľa Jenkinsa hlavným zdrojom deterritorializácie kultúrnych foriem, keďže umožňuje prekročiť individuálnu kreativitu a čerpať z mikropolitiky predávania čiastočných vedomostí medzi jednotlivými členmi, formujúc tak „vedomostné komunity“ („knowledge communities“): skupiny, v ktorých má každý z členov čiastočnú vedomosť, ale nikdy nie celkovú – tá teda závisí priamo na vzájomnej výmene čiastočných vedomostí v rámci celej komunity. „Organizácia publik do Pierrom Lévyom nazývaných vedomostných komunit im umožňuje vyvíjať väčšiu spoločnú moc v ich vyjednávaní s mediálnymi producentmi. [...] Tieto nové komunity sú definované cez dobrovoľné, dočasné a taktické príslušenstvá, opätovne potvrdzované cez spoločné intelektuálne iniciatívy a emocionálne vklady. Členovia môžu striedať jednu skupinu za druhou s tým, ako sa menia ich záujmy a potreby, a môžu patriť do viac ako jednej komunity súčasne.“³⁶⁸ Pozitívny potenciál internetového prepojenia sociálnych sietí sa prejavuje za predpokladu, že členovia rôznych vedomostných komunit uprednostnia spoluprácu pred snahou o vzájomnú kontrolu (čo je dnes viditeľné najmä vo fanúšikovských praktikách spojených napr. určitým kultovým dielom, na ktorého zachovaní a rozvoji majú všetci jeho fanúšikovia záujem³⁶⁹). Participácia je jedným z výsledkov rozšírených možností komunikácie, získavania a prenosu informácií pomocou počítačového a internetového rozhrania; zároveň môže podporovať individuálnu emancipáciu, alebo ju obmedzovať – oba prípady posilnia kontrolu, ale každý z nich niekoho iného.

Z dôvodu vyššie uvedeného je nutné si všímať najmä hru rozptýlenej pozornosti medzi interakciou a izoláciou, prebiehajúcimi súčasne – virtuálne komunikačné prepojenie cez internet predpokladá a podporuje fyzickú izoláciu jednotlivých členov; a naopak izolácia

³⁶⁷ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 2.

³⁶⁸ Tamt., s. 27.

³⁶⁹ „Fanúšikovia predpovedajú svet, v ktorom každý z nás môže participovať na tvorbe a cirkulácii centrálnych kultúrnych mýtov. [...] Prijímajú chápanie intelektuálneho vlastníctva ako ‚shareware,‘ niečoho, čo nadobúda hodnotu tým, že sa pohybuje skrz rozličné kontexty, je prerozprávané rôznymi spôsobmi, priťahuje viacero publik, a otvára sa proliferácii alternatívnych významov.“ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 256.

umožňuje osvojenie si väčšej kontroly nad svojimi schopnosťami a zručnosťami, čo v konečnom dôsledku vedie k dokonalejšej a plynulejšej interakcii. V istom zmysle možno nájsť v tomto paradexe podobnosť s Debordovou spektakulárnou oddelenosťou: „Ekonomický systém založený na izolácii je kruhovou produkciou izolácie. Izolácia zakladá techniku a technický proces zase na oplátku izoluje. Všetchny statky vybrané spektakulárnym systémom – od automobilu až po televíziu – predstavujú rovněž jeho zbrane sloužící k trvalému posilování podmínek izolace ‚osamělých davů.‘“³⁷⁰ Podobne ako sme analyzovali rozdvojenosť pozornosti na obrazovke v kapitole o rozhraní (2.2) sa Debord vzťahuje k logike spektaklu: „Diváky (spectateurs) spojuje pouze nezvratný vztah právě k onomu centru, které udržuje jejich izolovanost. Spektákl sjednocuje oddělené, ale sjednocuje je jakožto oddělené.“³⁷¹ Internetové typy kolektívit môžu byť tiež analyzované z pohľadu prenikania virtuality do každodennosti, a teda vnímané ako „pokús kompenzovať široko diskutované vytrácanie tradičných komunít prostredníctvom tvorenia virtuálnych,“³⁷² alebo v podobnom duchu interpretované symptomaticky ako prejav snahy dokázať trvalosť ľudskej dominancie nad strojom. Ich vzťah k produkcii a konzumu sa dotýka i Bauman: „Bez kooperácie by neexistovala šanca, aby sa objavil akýkoľvek výrobok. Práve spolupráca robí z roztrieštených a nesúrodých snáh produktívne úsilie. V prípade spotreby však nielenže spolupráca nie je potrebná, ale je priam zbytočná. Čokoľvek sa konzumuje, je konzumované individuálne, aj keby to bolo napríklad v zaplnenej sále.“³⁷³ V súčasnom mediálnom echosystéme sa však konzum kombinuje s produkciou, užívateľsky generovaný obsah alebo fan art s oficiálnymi komerčnými, priemyselne vyrábanými produktmi, a rôzne agencie a subjektové pozície autora a čitateľa do hybridov ako „producer“ či „prosumer.“³⁷⁴ Proti podobným prístupom by sme tak vedeli argumentovať aspoň dvoma spôsobmi: prvý ráta s možnosťami minoritného či subverzívneho využitia nástrojov rozhrania, virtuálneho priestoru či internetového prepojenia užívateľmi (a to aj v rámci súčasného preberania predom konštruovaných pozícií a vzorcov pozornosti); a druhý s možnosťou rozširovania týchto participatívnych aktivít za hranice

³⁷⁰ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 28.

³⁷¹ Tamt., § 29. [kurzíva pridaná]

³⁷² Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 258.

³⁷³ Zygmunt Bauman, *Tekutá Modernost*, s. 261-262.

³⁷⁴ *Prosumer* je spojením anglických názvov producer a consumer (teda producent a konzument) do jedného označenia, implikujúc dekonštrukciu dichotómie pôvodných pozícií ako protichodných. Podobným spôsobom spája slovo *producer* slová producer a user (teda producent a užívateľ) s rovnakým cieľom.

rozhrania, v ktorom sa formujú, ba dokonca za hranice mediasféry,³⁷⁵ čím sa kapitalistickému obehu čiastočne vymykajú.

Ak sa vrátíme k nášmu príkladu MMORPG hry SWTOR, v ktorej síce individuálna i kolektívna interakcia hráčov s rozhraním alebo medzi sebou je už vopred regulovaná rôznymi zámernými či jednoducho technickými obmedzeniami, ale jej veľká časť je podmienená náhodou či nepísanými pravidlami za hranicami hry (určovanými priamo dohodou medzi hráčmi), otvára sa nám mozaika rôznych foriem participácie, začínajúcej už na úrovni hrania, teda gameplay. Justyna Janik definuje gameplay ako „priestorovú a performatívnu skúsenosť, odohrávajúcu sa na individuálnej i globálnej úrovni.“³⁷⁶ Vo všeobecnosti sa jedná o spôsob, akým môže byť daná hra hraná, pričom hráč sa ocitá v procese neustáleho hľadania nových a efektívnejších spôsobov. Samotný priestor hry (gamespace) sa síce javí ako stabilný objekt (mapy, grafické textúry), gameplay však „nenáleží artefaktu hry“³⁷⁷ a vzniká niekde medzi hráčom, hrou a aktom hrania. Podobne ako v prípade skúsenosti s internetovým „priestorom“ (ktorý sa navyiac s priestorom MMO prekrýva), je interakcia determinovaná mierou užívania, v tomto prípade hrania. Hráč si môže zvoliť prechádzať hrou sám, ale zároveň môže s ktorýmkoľvek hráčom, ktorého stretne, zakladať skupiny. Nadväzovanie takýchto spojenectiev (rovnako ako nepriateľstiev ústiach do boja) umožňuje vzájomná pozornosť hráčov k sebe; vedomie, že participatívna hra ponúka viac možností (alebo zábavy). Okrem toho sa vo väčšine prípadov tieto skupiny formujú prostredníctvom chatu, ktorý je sám dynamickým objektom kompletne závislým od pozornosti hráčov k nemu. Tieto fenomény sú dokladom efemérnosti a premenlivosti gameplay, keďže vznikajú a zanikajú behom niekoľkých minút či hodín. Dlhodobou praxou vytvárania skupín však hráči určujú súbor aktuálnych nepísaných pravidiel správania sa v určitej skupine.³⁷⁸ V skupine venujú hráči pozornosť iným spôsobom, ako ju venujú pri individuálnej hre. Logiku formovania svoriek a más ďalej podporuje organizácia hráčov do spolkov (*guilds*), ktoré so sebou prinášajú vážnejšiu spoločenskú dohodu, často obsahujúcu

³⁷⁵ Za príklad takéhoto prekročenia môže byť považovaná aj prax geocashingu, spočívajúca v hľadaní skriniek označených geografickou lokáciou. Ak sa podľa internetového návodu podarí zberateľovi skrinku v reálnom svete nájsť, môže si z nej niečo vziať, pod podmienkou, že v nej sám niečo zanechá.

³⁷⁶ Justyna Janik. 2020. Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Production of Space. *Game Studies* 20 (4). Dostupný na: <http://gamestudies.org/2004/articles/janik> [cit.: 14.7.2022]

³⁷⁷ Tamt.

³⁷⁸ Vo všeobecnosti sa od hráča predpokladá komunikatívnosť, schopnosť spolupracovať a nepodryvať funkciu skupiny transgresívnymi praktikami ako napr. trolling. Cieľ skupiny či konkrétnejšie pravidlá už určujú hráči vzájomnou dohodou v individuálnych skupinách.

súbor ucelenejších pravidiel a očakávaní, keďže sa uzatvára na dlhodobý horizont.³⁷⁹ Už počas hry vznikajú vzorce pozornej praxe, nazývané *metagaming*, čo je proces, v ktorom hráči vytvárajú *vlastné spôsoby*, ako hrať hru.³⁸⁰ Medzi rozšírené praxe metagamingu patrí speedrunning (snaha o čo najrýchlejšie dokončenie hry), hľadanie glitchov (teda chýb v hre, grafických výpadkov, nesprávnych interpretácií kódu apod.), alebo napr. cheaty (podvádzanie prostredníctvom uľahčujúceho kódu). Každá z nich je definovaná odlišným typom organizácie pozornosti, ako už z ich názvov vyplýva. Významným zdrojom informácií o rôznych prvkoch metagame je prax theorycraftingu, ktorá je sama osebe extrémnou formou metagamingu (a to i z hľadiska objemu pozornosti, ktorý participanti vynakladajú). Karin Wenz definuje theorycrafting ako kultúrnu prax hráčskych komúní, ktorá aplikuje na hru vedecký prístup.³⁸¹ Podľa Christophera A. Paula theorycrafteri na základe matematických analýz, štatistík a teoretického potenciálu hry vyhládávajú „najlepšie“ spôsoby, akými hrať hru.³⁸² Primárnou motiváciou je vypočítateľnosť a optimalizácia či racionalizácia herných procesov, nasledujúca. Podľa Wenz theorycrafteri svoju činnosť právom pokladajú za službu hernej komunite, keďže podporujú sociálnu výmenu a minoritné spôsoby cirkulácie informácií oproti oficiálnym stránkam. Takýmto a mnohými ďalšími praktikami sa participatívna prax rozširuje postupne aj mimo priestor hry, kde nachádza uplatnenie v oblastiach ako fan art, cosplay, blogging, livestreaming či komplexné fanúšikovské stránky pre zdieľanie návodov k efektívnejšiemu hraniu hry.³⁸³

MMO rozhranie vo všeobecnosti tvorí ideálny priestor pre deterritorializáciu podobných transformatívnych praktík, keďže hráči k hre prechovávajú afektívny vzťah

³⁷⁹ Väčšina spolkov v SWTOR má pri prijímaní nových členov jednu základnú podmienku: pravidelnú aktivitu. Pokiaľ sa hráč neprihlási do hry viac ako stanovený počet dní, je z spolku vylúčený a jeho miesto je nahradené aktívnejším a produktívnejším hráčom. Hráči teda sami nasledujú logiku systému produkcie, čo je však odôvodnené aj logikou rankingu v rôznych súťažiach medzi jednotlivými spolkami – čo najvyššie umiestnenie v rebríčku, tým väčšie upútanie pozornosti; čím viac pozornosti, tým väčšia šanca, že spolok zaujme pozornosť najlepších hráčov, ktorých pridanie do spolku môže zaručiť ešte lepšie umiestnenie v nasledujúcom rebríčku, a tým aj obnovu cyklu.

³⁸⁰ Podľa Stephanie Boluk a Patricka LeMieux „aj pri banálnom hraní konštantne a nevedome tvoríme metahry.“ Stephanie Boluk – Patrick LeMieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2017. <https://manifold.umn.edu/read/metagaming/section/ca0c7a57-96bf-41fc-910b-3652b6872404> [cit.: 15.6.2021]

³⁸¹ Karin Wenz (2013) THEORYCRAFTING, *Information, Communication & Society*, 16:2, 178-193, Dostupné na: [10.1080/1369118X.2012.738695](https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.738695) [cit.: 19.6.2022]

³⁸² Christopher A. Paul (2011), Optimizing Play: How Theorycraft Changes Gameplay and Design. *Game Studies* 11 (2). <http://gamestudies.org/1102/articles/paul> [cit.: 21.6.2022]

³⁸³ Příkladom takejto komplexnej stránky je stránka tvorkyne Swtorista, ktorá je časťou ešte komplexnejšej autorskej fanúšikovskej tvorby, predstavenej v nasledujúcej sekcii. Dostupná na: <https://swtorista.com> [navštívené: 22.7.2022]

(najmä k svojmu avatarovi, teda ich konštruovanej identite), a v dôsledku toho materiály vytvárajú dobrovoľne. Dobrovoľné konštruovanie a distribúcia významov, ktoré sú dnes užívateľom umožnené rozhraním a dostupnosťou informácií, síce podporujú kapitalistický systém produkcie,³⁸⁴ no súčasne sa podieľajú na tvorbe a cirkulácii kultúry, ktorej sú aktívnou súčasťou a vedome v nej zastávajú určitú agenciu: „máme vášeň pre populárnu kultúru; prijímame jej charakter; integrujeme jej príbehy do našich životov; prepracujeme ich a robíme svojimi vlastnými.“³⁸⁵ K efektívnejšej participácii nemožno dospieť navigačnými vzorcami a schémami, ktoré predom štruktúrujú naše línie pozornosti, ale podporou línií úniku, rozptýlením pozornosti za účelom preskúmania čo možno najviac ciest, schopnosťou pohybovať sa medzi jednotlivými vedomostnými komunitami a vytvárať vlastnú mikropolitiku vzájomnej a spoločnej pozornosti, využívajúcu technologický pokrok na oficiálne i subverzívne ciele. Pravdepodobnosť tohto tvrdenia dokazujú i oficiálne stratégie mediálnych spoločností, ktoré v posledných 20 rokoch postupne prechádzajú na participatívne modely produkcie, začínajú doceňovať možnosti a dosah sociálnych sietí, a podporujú fanúšikovské subkultúry, či už implicitne (ako v prípade SWTOR, ktoré na svojej oficiálnej stránke zdieľa fan art od svojich hráčov alebo robí rozhovory so streamermi, ktorí sa hre venujú³⁸⁶), alebo explicitne v podobe rôznych súťaží a fondov na podporu mladej generácie tvorcov s „cross-media mindsetom.“³⁸⁷ Jenkins predpovedá, že tieto trendy môžu viesť k posunu „od individualizovanej a personalizovanej mediálnej konzumácie ku konzumu ako sieťovej praxi,“³⁸⁸ a podobné tvrdenie by sme mohli rozšíriť na oblasť produkcie, či dokonca prekonať i túto dichotómiu a vidieť v budúcnosti len sieťovú prax cirkulácie objektov, založenú čisto na ekonómii pozornosti.

³⁸⁴ To vedie časť dnešného diskurzu k problematike pojmu „free labour,“ teda nezaplatená práca, ktorú užívatelia vykonávajú namiesto producentov. V tejto práci sme však naznačili relativitu pozície producenta a konzumenta, preto sa otázkou free labour zaoberať nebudeme.

³⁸⁵ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 233.

³⁸⁶ Dôkaz orientácie na hráča možno vidieť aj v spustení (4.9.2019) *community content creator* program, sprostredkujúci skúsenosti znalých hráčov alebo streamerov, ktorí tvoria gameplay videá, alebo akýkoľvek iný obsah týkajúci sa hry. Dostupný na: <https://www.swtor.com/blog/welcome-content-creator-program> [navštívené: 19.1.2022]

³⁸⁷ José van Dijck a Thomas Poell sa vo svojom článku zaoberajú práve adaptáciou verejnoprávných televízií na nové mediálne prostredie, v ktorom bojuje verejný potenciál sociálnych sietí s ich narastajúcou komercializáciou. Verejnoprávne televízie (Public Service Broadcasting) sa tak snažia reorganizovať (a remediovať) na verejnoprávne médiá (Public Service Media). José van Dijck – Thomas Poell (2015). Making Public Television Social? Public Service Broadcasting and the Challenges of Social Media. *Television & New Media*, 16(2), s. 149; 158. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1527476414527136> [navštívené: 9.7.2022]

³⁸⁸ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 244.

2.3.2 Kontrolované rozptýlenie – rozptýlená kontrola

Konvergencia, podobne ako internet, pokračuje v tradícii fenoménov, ktoré rozptyľovaním pozornosti medzi svoje jednotlivé prvky celkovú intenzitu pozornosti posilňujú, respektíve udržiavajú. Konkrétne sa v jej rámci budeme venovať široko využívaným postupom koordinovaného rozptýlenia, ktoré sú väčšinou spojené s rozptýlenou kontrolou, vyplývajúcou z nemožnosti centralizácie týchto postupov na globálnej úrovni, ktorú dnes dosahujú. V predošlej sekcii sme mali možnosť vidieť, že mediálne spoločnosti musia investovať aj do participatívnych praktík, z ktorých prirodzeného rozptyľovania a zhlukovania ťažia časť pozornosti k svojim produktom; v nasledujúcej sekcii sa zameriame na praktiky priemyslu, ktoré cielene pozornosť rozptyľujú za účelom jej kontroly. Čiastočne tu nadviažeme na diskusie z obdobia modernity, ktoré si podobný trend fragmentácie v masovej kultúre všimajú už vtedy: „Prinajmenšom hlavné divadlá prevzali americký princíp uzavretých predstavení, do ktorých sa film zasadzuje ako časť väčšieho celku. Ako sa programy šíria do magazínov, tak sa rozširujú i predstavenia na členitú hojnosť produkcií. Z kina sa stal blýskavý revuálny útvar: *súborné umelecké dielo efektov*. Spúšťa sa pred všetkými zmyslami všetkými prostriedkami. Svetlomety vrhajú svoje svetlá do priestoru posiateho slávnostnými závesmi alebo zahmleného pestrými sklami. [...] Každý vnem získava svoj znelý výraz, svoju farebnú hodnotu v spektre.“³⁸⁹ Podobné rozptýlenie na úrovni formy diela dnes môžeme vidieť v rade kultúrnych praxí, od kolážových malieb cez skladbu televízneho programu po domovskú stránku Netflixu.

Na úrovni formy však možno rozptýlenie rozširovať aj za samotné rozhranie, a tým aj intenzifikovať divácku pozornosť (stimuláciou režimu bdlosti): „Úpravy filmových palácov zamýšľajú iba jedno: upútať publikum na periférii, aby neupadlo do bezodného stavu. Podráždenie zmyslov v nich má nasledovať tak husto, aby medzi vzruchmi nedovolilo ani tú najmenšiu úvahu. [...] Sklon k rozptýleniu vyžaduje a ako odpoveď nachádza rozvoj čistého vonkajšku.“³⁹⁰ Dnes možno pokračovanie týchto foriem skúsenosti nájsť v komplexných interaktívnych inštaláciách, zábavných parkoch, planetáriách, múzeách, DJ/VJ setoch alebo hudobných festivaloch, a v neposlednom rade vo VR a rozšírenej realite („augmented reality“), používanej najmä na historických miestach, kde návštevník pomocou technológie

³⁸⁹ Siegfried Kracauer, *Ornament masy: eseje*, s. 276.

³⁹⁰ Tamt., s. 277.

virtuálnej reality (projektovanej cez nasadené okuliare) „vidí“ miesto rekonštruované spôsobom, ako asi vyzeralo v minulosti. Iné využitie podobnej technológie spopularizovala mobilná hra *Pokémon GO*³⁹¹: podobne ako pri praxi geocashingu³⁹² je pozornosť rozdelená medzi rozhranie a realitu, ale zároveň prax funguje na princípe ich dopĺňania. Hráč *Pokémon GO* zbiera postavy, ktoré sú rozmiestnené náhodne, ale na základe napojenia na GPS lokáciu, teda sa zdá, akoby ich hráč zbieral z reálneho sveta. Túto skúsenosť môžeme označiť za vpád rozhrania do reality, pretože na rozdiel od múzejných rozšírených realít, ktoré transformujú naše vnímanie na pevne danom mieste, hry ako *Pokémon GO* transformujú akékoľvek miesto, kam si so sebou vezmeme mobil, na hernú a zberateľskú skúsenosť.

2.3.2.1 Atomizácia

V pravom slova zmysle elementárnym prejavom rozptýlenia konvergentnej kultúry je skracovanie audiovizuálnych formátov a atomizácia fotografických formátov, ktoré nesmerujú nutne k minimalizmu či zjednodušeniu formy, ale nutne smerujú k zjednodušeniu ich šírenia a tým aj prístupu potenciálnej pozornosti. Skracovanie formátov podnecuje a zároveň reaguje na skracovanie rozsahu pozornosti, digitalizáciu i dominanciu režimu bdelosti v ekonómii pozornosti internetového prostredia a konvergentnej kultúry, ktorá ho presahuje. Šíriteľnosť zdieľaním a jej ovplyvniteľnosť algoritmami sme skúmali v sekciách 2.2.1 a 2.2.2 – formáty ako meme (vtipný obrázok) alebo vine (vtipné video trvajúce len niekoľko sekúnd) sa vedia stať virálnymi v priebehu niekoľkých hodín; v tejto časti však preskúmame logiku ich formy, podmienenú ich efemérnosťou. Napríklad, základné rozhranie v súčasnosti veľmi populárnej sociálnej sieti TikTok prezentuje užívateľovi možnosť len posúvať sa od jedného krátkeho videa k druhému, bez akejkoľvek nadväznosti či zjednocujúceho konceptu. Pozornosť v styku s takouto kultúrnou formou doslova iba „kľže“ po povrchu – čo nie je spôsobené jednoducho skráteným rozsahom pozornosti, ale i samotnou postmodernou estetikou povrchu, tendenciou všetko (paralelne k digitalizácii) redukovať na afektívne fragmenty, ku ktorým sa *pozornosť ani nemá čas vyčerpať*. Kontinuálne rozptýlenie medzi podobnými krátkymi formátmi tak vo veľmi konkrétnom slova zmysle stelesňuje sústredenie väčšiny pozornosti na rozličné typy obrazoviek, čo je podľa Craryho prejavom snáh o integráciu človeka do 24/7 konzumných rutín.

³⁹¹ *Pokémon GO* (Niantic, Nintendo, 2016).

³⁹² Pozri pozn. 374.

Cirkulácia a obnova materiálu však predpokladá zároveň jeho krátkodobosť a efemérnosť, ktorú dokonale vystihuje aplikácia Snapchat, ktorá je založená na posielaní fotografií, ktoré sa po prvom otvorení adresátom už nemôžu zobraziť: dotyčný tak má len jednu šancu vidieť, čo mu pošleme. V tomto zmysle Snapchat dokonale komprimuje proces „kreatívnej deštrukcie“, odvodený z marxistickej ekonomickej teórie, ktorý podľa Hartleyho funguje na predpoklade, že „akumulácia“ (progres, väčšie dobro pre väčší počet ľudí atď.) a „anihilácia“ (neúspech v podnikaní, environmentálna degradácia atď.) sú vzájomne konštitutívnymi silami.³⁹³ Motív k tejto komplementarite by sme mohli hľadať v samotnom urýchľovaní procesu cirkulácie: „Deštruktívny charakter nevidí nič trvalé. Ale práve preto vidí všade cesty. [...] Pretože vidí všade cesty, stojí sám stále na križovatke. Žiadny okamih nemôže viesť, čo prinesie ten ďalší. Existujúce mení na trosky, nie kvôli troskám, ale kvôli ceste, ktorá sa nimi vinie.“³⁹⁴ Keďže nerátame s tým, že budeme podobné formáty konzumovať po jednom kuse, ale v určitom slede či počas svojej prítomnosti vo virtuálnom priestore, nevyhnutným javom sprevádzajúcim každú atomizáciu je i databázová logika, dokonale hypermediálnemu prostrediu vyhovujúca. Preto je vizuálna skúsenosť s nimi nielen fragmentovaná, ale často i v seriálovej forme, ktorej sa venuje práca v nasledujúcej sekcii. Zjednodušovanie a skracovanie má okrem toho dôležitú úlohu v navigácii pozornosti – intertextuálne narážky v postmodernom filme, prax tzv. „easter eggs“, či cameo všetky odvádzajú pozornosť od samotného filmu niekam inam; avšak vždy len pre to, aby iné línie pozornosti k nemu upevnili. Vhodným príkladom pre navigáciu pozornosti „komprimáciou“ je kultúrna forma traileru, teda upútavky, ktorá väčšinou v približne dvojminútovej verzii zhŕňa body filmu, ktorý má vyjsť v kinách; nedá sa však považovať za priamu komprimáciu filmu obsahujúcu všetky dôležité informácie. Princípy, na ktorých trailer funguje, majú viac do činenia s manažmentom afektov skrz zameriavanie pozornosti na presne tie body, ktoré produkcia chce, aby boli publiku ukázané; týmto spôsobom je v divákovi budovaná pozornosť k nadchádzajúcemu filmu vo forme očakávania, zvedavosti, pocitu neúplnosti a vedomia, že „ešte bude mať čomu venovať pozornosť“, že možné línie pozornosti k celkovému dielu doposiaľ neboli vyčerpané.

2.3.2.2 Serialita

³⁹³ John Hartley et. al., *Key Concepts in Creative Industries*, s. 51.

³⁹⁴ Walter Benjamin, *Agessilaus Santander*, s. 202.

S atomizáciou audiovizuálnej kultúry úzko súvisí iná v súčasnosti rozšírená forma rozptyľovania pozornosti, serialita. Serialita už z podstaty svojho názvu naznačuje, že je priamo závislá na delení na časti, ktoré sú v určitom aspekte rovnocenné (napríklad metráž). Jedine skladaním týchto častí vzniká ucelený kultúrny objekt a jedine efektívnou distribúciou v ekonómii pozornosti tieto časti vytvoria koherentnú užívateľskú skúsenosť. Seriálová forma objektov vizuálnej kultúry sa uplatnila už v ranej kinematografii, vyvíjala sa v komikse, poparte a na mnohých ďalších miestach, naplno však bola adoptovaná televíziou, ktorá dnes v prevažnej miere definuje, čo si pod pojmom seriálu predstavujeme. Keďže seriály (fiktívne rovnako ako reality show) závisia na delení a následnom skladaní častí do celku, postupnosti a opakovaní, sú ideálnou formou pre externé budovanie vzorcov pozornosti do subjektu: už po niekoľkých dieloch, ktoré zaujmú našu pozornosť, máme tendenciu pokračovať v sledovaní aj naďalej. Seriály a série sú veľmi starostlivo prispôbované nášmu prirodzenému striedaniu intenzít pozornosti, a vedia ich veľmi jednoducho ovplyvniť, väčšinou zavedením cyklickosti (televízna show vysielaná každý deň v tom istom čase; týždenne vychádzajúce diely seriálu na Netflixe); tzv. „cliffhangeru,“ teda nedokončenej udalosti, ktorej rozlúštenie sa očakáva v nasledujúcej časti; alebo napríklad antologickou formou, ktorá podnecuje zameranie našej pozornosti na porovnávanie jednotlivých dielov. Všeobecne teda serialita každého druhu počíta s opakovaným upútavaním našej pozornosti aj v budúcnosti, a teda jed dlhodobou navigáciou, ktoré dosahuje práve rozptýlením pozornosti v čase (porov. 1.1.2).

Za elementárne formy seriality by sa dali považovať aj vyššie spomínané vine videá, meme obrázky, či TikTok, ktoré predstavujú prienik databázovej logiky súčasnej mediasféry so základnou postupnosťou (hoci väčšinou nesúrodých) prvkov, ktoré zamestnávajú pozornosť práve svojím množstvom a krátkou formou, pôsobiacimi najmä v režime bdelosti (šok, vtip, atrakcia). Rovnako je na serialite postavené aj hranie MMORPG hier, ktoré „adaptujú seriálové schémy *repetície* a *variácie* do jadra gameplayu“³⁹⁵ v podobe levelov a svetov, ktorými hráč postupne prechádza. MMO žánér je typickým príkladom „flexibilného prístupu k postupnosti, rytmu a frekvencii,“³⁹⁶ keďže princíp hry leží v hráčovom opakovanom navštevovaní svojho účtu a nevyhnutnom pokroku; platí to i o hráčskej interakcii, ktorá vytvára pravidelné stretnutia či iné typy cyklickosti, ktoré sa rýchlo stávajú rituálmi, zaručujúcimi návratnosť hráčovej pozornosti. Tým, že hráči navštevujú hru

³⁹⁵ Denson, Shane – Andreas Jahn-Sudmann, (2013). “Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games.” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 7 (1). [Kurzíva pridaná]. Dostupné na: <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1/7-1-1-1-html> [navštívené: 21.1.2021]

³⁹⁶ Tamt.

v náhodných intervaloch, v rôznych individuálnych či skupinových kombináciách a na rôznych miestach, majú MMO hry výrazne variabilný charakter. Z pohľadu individuálneho hráča je jeho skúsenosť s hrou fragmentovaná, serializovaná - fragmenty jednotlivých skúseností sú rozptýlené v čase a priestore, spolu však tvoria nepretržitý „život“ hry rozplývajúci sa do bezčasia.

Pravé priemyselné seriálové formy v priebehu času podnecujú v divákovi režim lojálnosti, založený na budovaní emocionálneho i intelektuálneho vzťahu k seriálu: „Serializácia odmeňuje kompetenciu a majstrovstvo lojálnych [divákov]. Dôvod, prečo lojálni sledujú každú epizódu, nie je jednoducho pôžitok z každej z nich; *potrebujú* mať pozretú každú epizódu pre to, aby dlhodobý vývoj dával zmysel.“³⁹⁷ Seriálové mediálne formy vo vzťahu ku kapitalizmu možno skúmať v ich konštruovaní rytmov, ktoré pôsobia hlboko na ľudské podvedomie. Debord (a môžeme si tu tiež všimnúť nápadnú podobnosť k Deleuzeovi a Guattarimu, najmä čo sa týka deteritorializácie) píše: „Cyklický čas dominuje již ve zkušenosti nomádských národů, neboť v každém okamžiku jejich přesouvání před nimi vyvstávají tytéž podmínky: Hegel poznamenává, že ‚bloudění nomádů je pouze formální, protože se omezuje na jednotvárné prostory‘. Společnost, jež se usadí na určitém místě, dává prostoru jistý obsah prostřednictvím úpravy individualizovaných míst, a tím začne být sama uzavřena uvnitř tohoto umístění.“³⁹⁸ V takejto spoločnosti podľa Deborda dochádza k racionalizácii prirodzených cyklov a k ich následnej komodifikácii, najmä vytváraním nových foriem pseudocyklického času: „Pseudocyklický čas je čas konzumace, již se vyznačuje moderní ekonomické přežívání, [...] Pseudocyklický čas se opírá o přírodní stopy cyklického času a současně z nich skládá nové homologické kombinace: den a noc, práce a odpočinek každý týden, navracející se období dovolené.“³⁹⁹ Na rovnakom princípe modernita konštruovala množstvo zdanlivo nesúrodých javov – športové sezóny a olympiády, ročne opakované hudobné festivaly, televízne spravodajstvo, pravidelná prehliadka u doktora, akademické konferencie a mnoho ďalších. Serialita ako forma kontrolovaného rozptýlenia samozrejme taktiež nachádza ideálne prostredie pre svoj rozvoj na internete, čoho dôkazom je nesmierny nárast popularity VOD služieb ako Netflix či Amazon Prime (ešte viac posilnený

³⁹⁷ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 78.

³⁹⁸ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 127.

³⁹⁹ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 150. Argument následne možno rozšíriť: „Konzumovateľný pseudocyklický čas je čas spektakulárny, a to súčasne v užšom smyslu jako čas konzumace obrazů i v celém svém rozsahu jako obraz konzumace času.“ Guy Debord, *Společnost spektaklu*, § 153.

zvýšenou izoláciou v dôsledku pandémie COVID-19 od roku 2020), ktorých model preberajú postupne všetky komerčné i verejnoprávne televízie.

2.3.2.3 Transmedialita

Najdokonalejším a najkomplexnejším príkladom doteraz rozoberaných fenoménov je transmediálne rozprávanie a transmediálne objekty, čo dokazuje aj ich globálna komerčná popularita. „Transmediálny príbeh sa odкрýva naprieč viacerými mediálnymi platformami, s každým novým textom tvoriacim výrazné a hodnotné príspevok k celku. [...] Každý vstup do franšízy potrebuje byť sebestačný, takže nepotrebujete vidieť film, aby ste si užili hru, a vice versa. Akýkoľvek daný produkt je vstupom do franšízy ako celku.“⁴⁰⁰ Marie-Laure Ryan rozlišuje dva modely transmediality, „East Coast,“ ktorá je konštruovaná zhora nadol (*top-down*), a vytvára tak predom koordinovanú skúsenosť naprieč rôznymi médiami; a „West Coast,“ ktorá je naopak tvorená zdola nahor (*bottom-up*), a má tak potenciál donekonečna sa rozširovať.⁴⁰¹ West Coast model transmediality obvykle začína monomediálnym, globálne propagovaným objektom (napríklad filmom), z ktorého vďaka enormne rýchlemu nárastu popularity následne vzniká množstvo produktov s podobnou tematikou. Ryan pomenúva tento fenomén pojmom „*transmedia world-building*,“⁴⁰² pri ktorom nejde ani tak o vytvorenie obsahu, ale skôr o vytvorenie platformy, v ktorej sa môže obsah samostatne vyvíjať. Prostredníctvom tohto procesu vzniká virtuálny svet transmediálnej franšízy (tzv. *storyworld* alebo *Mothership*), prezentovaný však vždy v podobe množiacich sa produktov. Jedným z cieľov Ryan je skúmať práve spôsoby, akými je *storyworld* „dizajnovaný, aby bol otvorený možnostiam naratívnej a transmediálnej expanzie.“⁴⁰³ To zahŕňa možnosti zo strany oficiálnej produkcie, ale rovnako (ako sme mali možnosť vidieť v sekcii 2.3.1) zo strany samotných

⁴⁰⁰ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 95-96. Pojem transmediálneho rozprávania v tejto knihe rozpracúva do celej kapitoly o stratégii franšízy Matrix, ale bol Jenkinsom zavedený už v texte *Transmedia storytelling*, MIT Technology Review (2003), dostupný na: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> [navštívené: 24.5.2022]

⁴⁰¹ Marie-Laure Ryan (2016), *Transmedia narratology and transmedia storytelling*. In: Domingo Sánchez-Mesa – Jordi Alberich-Pascual – Nieves Rosendo (coords.). „Transmedia narratives“. *Artnodes*. No. 18, s. 4. Dostupné na: <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n18-ryan/408681> [navštívené: 15.1.2021]

fanúšikov, podieľajúcich sa na „živote“ franšízy v elementárnej forme už tým, že jej venujú pozornosť.

V súčasnosti pravdepodobne najpopulárnejšia transmediálna franšíza, *Marvel Cinematic Universe* (MCU), čerpajúca námety z komixových sérií, je ukázkovým príkladom dvojitého rozptýlenia, horizontálnej i vertikálnej expanzie. Z niekoľkých filmov o individuálnych superhrdinoch postupne Marvel prešiel na systematické spájanie superhrdinov do premysleného celku, pričom ich samostatné príbehy sa stali len fragmentami rozsiahlej alternatívnej reality skutočného sveta, upravujúc historické udalosti na mieru svojim produktom. Za vertikálnu expanziu môžeme v takto rozsiahlom komplexe považovať rozvoj príbehov jednotlivých hrdinov do sérií filmov, alebo do seriálov, ktoré ponúkajú priestor pre rozvoj vedľajších postáv. Všetky jednotlivé diela môžu byť prepojené nečakanými spojmi a odkazmi, čo sa prejavuje ako horizontálna rovina expanzie – medzi jednotlivými seriálmi, ktorým divák striedavo venuje pozornosť, funguje princíp multilinearity, ktorú však spája idea jedného virtuálneho sveta (storyworld). Tento alternatívny svet ponúka množstvo línií úniku, po ktorých pozornosť môže viesť späť k našej realite (odkazy na popkultúru, reflexia digitálnej všadeprítomnosti v *Avengers: Endgame*,⁴⁰⁴ relativita časopriestorových rovín a otázka identity v *Spider-Man: No Way Home*⁴⁰⁵); vytvára tak vrstvenie realít, ktorého dynamiku určuje striedanie fragmentácie (stále viac filmov a seriálov v rámci jednej franšízy) a syntézy (spájania jednotlivých príbehov rôznymi postupmi do jedného veľkého naratívu, nutne v niektorých bodoch prepleteného so skutočnou históriou). Divák, ktorý nie je fanúšikom MCU, v mnohých prípadoch nemusí pochopiť pointu deja alebo jeho časti, keďže je každý dej vstavaný do presnej chronológie veľkého naratívu franšízy.

Z hľadiska navigácie pozornosti odlišný postup nájdeme vo franšíze *Star Wars*, ktorá je v mnohom vzorom West Coast modelu transmédií. *Star Wars* síce vzniklo pôvodne ako blockbustorová trilógia, okamžite po premiére prvého filmu sa však stalo globálnym multimedialným fenoménom, a vo veľkej miere práve svojím prístupom k fanúšikovskej tvorbe získalo kultový status. Z pohľadu širitel'nosti, teda expanzie storyworldu, má *Star Wars* ešte väčší potenciál, keďže od začiatku nie je viazané priamym kontextom k Zemi;

⁴⁰² Tamt.

⁴⁰³ Tamt., s. 7.

⁴⁰⁴ *Avengers: Endgame* (Anthony Russo, Joe Russo, 2019).

⁴⁰⁵ *Spider-Man: No Way Home* (Jon Watts, 2021).

neodohráva sa v našom vesmíre (MCU „náš“ vesmír len cielene transformuje). Tým, že George Lucas zasadil príbeh pôvodnej trilógie do neznámeho časopriestorového kontextu, ktorý nemal minulosť ani budúcnosť (ale čoskoro potom ohlásil rozširovanie sveta a jeho príbehu do oboch smerov), a tým, že kategorizoval novovznikajúce príspevky do tohto sveta na oficiálne (kánon – v úzkom slova zmysle len 9 filmov ústrednej ságy) a alternatívne (*Star Wars Legends*), vznikol pre fanúšikov priestor prisvojiť si tento kultový objekt a podieľať sa na jeho ďalšom formovaní. Napriek tomu je jasné, že *Star Wars* priamo vychádza z obrazu našej reality a jeho pozícia v populárnej kultúre je vedomá a stabilná: „Kultový film je stvorený na citovanie, tvrdí [Umberto] Eco, pretože je vytvorený z citácií, archetypov, zmienok a referencií čerpajúcich z množstva predošlých prác.“⁴⁰⁶ Vzťah reality a storyworldu *Star Wars* nie je kauzálny (ako v prípade MCU), ale čisto povrchový, často náhodný, a najmä nevysvetliteľný (nemáme žiadne indície naznačujúce spojitosť s našim svetom, aj keď *Star Wars* na prvý pohľad evokuje budúcnosť nášho vesmíru⁴⁰⁷). Ak v prípade MCU každý nový vstup v určitom bode odkazuje k veľkému centrálnemu naratívu, *Star Wars* vo väčšine svojich foriem smeruje preč od centra, a aj keď v posledných rokoch (po odkúpení spoločnosti Lucasfilm spoločnosťou Disney⁴⁰⁸) prepájajú svoje novovznikajúce seriály a filmy zamerané na vedľajšie príbehy postavami, udalosťami či predmetmi, stratégia tohto prepájania je opačná MCU. Hlavným rozdielom tu je, že v rámci *Star Wars* vesmíru nikdy neexistovala hierarchia v pravom zmysle slova: každý seriál je tu ucelenou jednotkou, ktorú možno sledovať aj bez vedomosti kontextu z ostatných filmov, dokonca aj bez poznania pôvodnej série filmov.

Ak MCU každým vstupom do franšízy musí relativizovať už aj tak dost' obrazmi presýtený svet, aby v ňom vytvoril miesto na dosadenie svojho príbehu či postavy, *Star Wars* každým vstupom vytvára samotný svet, keď „zapĺňa“ jeho prázdne miesta. Každým zaplnením však nielenže vzniká čím ďalej tým komplexnejšia sieť odkazov medzi jednotlivými seriálmi (fungujúca skôr na princípe mikropolitiky a nepredvídaných spojov, ako na smerovaní k jednému centru, napr. oficiálnej ságe), ale otvárajú sa taktiež nové medzery, nové možnosti rozptyľovania a nové línie úniku. Jednou z takýchto línií je i spomínaná hra SWTOR, ktorá v rovine príbehu opúšťa akékoľvek spoje na sfilmované príbehy *Star Wars*, keďže dej hry zasadzuje 3000 rokov do minulosti. Príbeh, postavy, i lokácie sú všetky adaptované zo *Star Wars Legends*, teda neoficiálneho korpusu fanúšikmi vytvorených

⁴⁰⁶ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 98. [kurzíva pridaná]

⁴⁰⁷ Čo vyvracia pre istotu už úvodný titulok ku každému filmu zo sveta *Star Wars*: „Kedysi dávno, v jednej ďalekej, predďalekej galaxii...“

⁴⁰⁸ K odkúpeniu došlo v roku 2012, čím George Lucas stratil status koordinátora kánonu *Star Wars* a jeho transmediálnej expanzie – tá sa práve pod vedením Disney začala rozvíjať aj vo svojej komerčnej podobe.

materiálov, rôzne sa prekrývajúcimi, pochopiteľne, s kánonom. Hra SWTOR slúži ako príklad vrstvenia transmediality, keďže ju nemožno považovať za špecifický kultúrny objekt, ale skôr ako nový komplex, započatý ako minoritná línia úniku z centra v podobe kánonu *Star Wars*, avšak expandujúca na nové centrum, alebo skôr rhizom, šíriaci sa svojimi vlastnými spôsobmi a vytvárajúci vlastné línie úniku. SWTOR pracuje so svojim storyworldom podobným spôsobom ako *Star Wars* pracuje s reálnym svetom – berie si z neho familiárne prvky, na základe ktorých si divák alebo hráč vytvára citový vzťah k dielu, ale pôvodnému svetu, z ktorého je odvodené, sa zároveň dostatočne vzdáľuje, aby nabralo potrebnú mieru autonómie a osobitý kultový status. Mali sme možnosť (2.3.1) sledovať, ako SWTOR podporuje internetovú komunitu, čo umožňuje mimo zlepšenia hry (vzájomným učením) i ojedinelé akty tvorby, alebo dokonca ďalšie vrstvenie do nových transmediálnych rovín, ktoré sú od hry odvodené. Jedným z nich je i tvorba obsahovej tvorkyne Swtorista, ktorá je skvelým príkladom stratégie, ako spojiť theorycrafting, jeho informačnú a edukatívnu funkciu s pútavou, interaktívnou a multimedialnou formou. Svoje návody neobmedzuje na hráčsku špičku, ale kontinuálne vydáva návody pre začiatočníkov,⁴⁰⁹ novinky z hernej módy či videá len pre zábavu, sprostredkúva nesmierne množstvo tematických okruhov zo sveta *Star Wars*, z mytológie i noviniek z hry SWTOR a z hráčskej komunity. Stránka Swtoristy je štruktúrovaná voľnejším spôsobom ako oficiálne či komunitné stránky (pretože odráža osobný vkus tvorkyne), tvorí ju však sofistikovaná multimedialna sieť, v ktorej nájdeme odkazy na streamovacie platformy, sociálne siete, krátke informačné príspevky i dlhšie články, doplnené screenshotmi a realistickými či štylizovanými fotografiami z hry.

Transmediálne fenomény sa nám tak ukazujú v svojej fraktálovej štruktúre – každý bod sa pri priblížení môže začať javiť ako sieť, v ktorej môžeme približovať na ďalšie body a skúmať ich komplexnosť. Atomizácia konštruuje neohraničenú pozornosť tým, že vyvoláva potrebu *pozrieť si viac* obrazov či videí, keďže sú príliš krátke na to, aby boli konzumované po jednom; serialita zaručuje režim lojálnosti a dlhodobej pozornosti tým, že vyvoláva potrebu *opakovať* sledovanie v určitom kontexte a *očakávať*, čo sa stane v nasledujúcej časti. Transmedialita potom kombinuje oba módy pozornosti, tým že expanduje horizontálne (počet diel v rámci storyworldu) i vertikálne (komplexnosť každého diela), čím vyvoláva potrebu *spoznávať*, *hľadať* a *zbierať* informácie, *objavovať* tento fiktívny svet, ktorý napriek svojej extrémnej materiálnej rozptýlenosti ponúka v konečnom dôsledku možnosť dokonalejšej

⁴⁰⁹ Reprezentatívny príklad uverejnený na fóre oficiálnych stránok dostupný na: <https://www.swtor.com/community/showthread.php?t=974581> [navštívené: 12.7.2022]

imerzie ako ucelené naratívne dielo. Transmediálne kultúrne objekty tak reprezentujú okrem kultúrnej konvergencie i megalomanský prístup k pútaníu pozornosti, čo vysvetľuje, prečo v ekonómii pozornosti zastávajú popredné priečky.

2.4 Obraz

Poslednou kapitolou tejto práce sa vrátíme k povrchu, k explicitným prejavom rozptýlenej pozornosti vo vizuálnej kultúre a jej objektoch, teda obrazoch. V priebehu práce sme mali možnosť vidieť určité paralely medzi rozdielnymi teoretickými východiskami, ktorých spojivom je práve rola obrazu v dnešnej spoločnosti. Modernizácia videnia prekrytím vizuálneho poľa rozhraniami formujúcimi mediasféru; postmoderná proliferácia a atomizácia, doplnená ideou diverzity a pluralizmu; databázová logika digitalizácie a výpočtového kapitalizmu, ktorý na princípe abstrakcie a zameniteľnosti splošťuje obrazy do ekvivalencie a večnej cirkulácie; ekonómia pozornosti určujúca mieru životnosti každého obrazu a logika spektaklu ako hlavný prostriedok jej ovplyvňovania (najmä na princípe atrakcie); neustála komplementarita fragmentácie (rozptyľovaním) a zhlukovania do globálnych prúdov pozornosti (jej pútaním). Rozptylenie *medzi* jednotlivými obrazmi, dané nadmernou ponukou a dostupnosťou, zlievaním sa do zdanlivo všetko prenikajúceho rozhrania či mediasféry, ktoré sme mali možnosť sledovať vo fenoménoch atomizácie, seriality a transmediality, napreduje paralelne s rozptylením pozornosti *v rámci* obrazu: „Zatímco pozdně moderní vidění toužící po transcendentálních hodnotách lze metaforicky přiblížit pomocí rentgenového rozkládání reality na transparentně latentní vrstvy, pro postmoderní fragmentárně-imersivní prostor, který se vyznačuje uměle vytvořenou efektivitou, je mnohem podstatnější jiný optický aparát modernity – kaleidoskop. Ten je v kontextu ostatních optických hraček jedinečný právě svou spektakularitou, které dosahuje neustálou metamorfózou abstraktních, ornamentálních tvarů bez jasně daných významů.“⁴¹⁰ Vláda povrchu však nemusí vždy znamenat úplné vyprázdnění významu – práve postmoderná doba sa zdá byť natoľko vybudovaná na obraze, že z tohto povrchu pre ňu plynie význam nového druhu, význam nevyjadriteľný slovami, šírený čisto vizuálnym spôsobom (2.2.3). Preto v celkovej ekonómii pozornosti hrá dôležitú úlohu práve proces pozornosti, v ktorom sú obrazy dynamickými a s mnohými ďalšími fenoménmi a procesmi sa prelínajúcimi miestami (1.4), cez ktoré pozornosť prúdi: „Obraz

⁴¹⁰ Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy*, s. 205.

vytvára významy tým, že je rozširovaný medzi divákmi, takže môžeme povedať, že významy [...] sú skôr výsledkom komplexnej spoločenskej interakcie medzi obrazmi, divákmi a kontextom. Dominantné významy, ktoré prevládajú v danej kultúre, z tejto komplexnej interakcie vyplývajú a existujú spoločne s významami alternatívnymi, ba protichodnými.“⁴¹¹

V tak extrémne rozptýlenom vizuálnom poli, z ktorého väčšinu predstavuje sprostredkovaná vícia, je nutné rátať s tým, že cezeň prúdia množstvá informácií, dezinformácií, názorov, ideológií, normatívnych vzorov apod. – súborne tieto myšlienkové systémy nazveme ideológiami, ktoré chápeme ako „rozmanité hodnotové systémy na všetkých kultúrnych úrovniach ľudskej spoločnosti, od náboženstva cez politiku až po preferovanie módy. [...] Naša kultúra založená na obrazoch je arénou rozdielnych a často konfliktných ideológií. Obrazy sú zložkou súčasnej reklamnej a konzumnej kultúry a ich prostredníctvom sú utvárané predpoklady o kráse, túžbe, príťažlivosti a sociálnych hodnotách.“⁴¹² Obrazmi vždy „prúdia“ ideológie, ktoré, ako sme načrtli v našej schéme kultúrneho procesu pozornosti (1.4), sa na subjekt prenášajú (najmä, ale nie len) prostredníctvom pozornosti, ktorá z obrazov extrahuje významy, s ktorými sa subjekt identifikuje. Ideológie zaplňajú plochy obrazov a pozornosť určuje, ktoré z tohto nadbytku sa do subjektu odrazia: „Ideológia funguje prostredníctvom definovania možností, ktoré sú subjektom dostupné, tvorbou variant, ktoré neprekračujú ideologické hranice. Dnes si môžeme vybrať napríklad medzi fundamentalizmom a kapitalistickou demokraciou, ale oba výbery ostávajú v ideologickej obežnej dráhe súčasného globálneho kapitalizmu.“⁴¹³ V rámci tohto obehu sa samozrejme transformujú aj ideológie, keďže „obrazy vytvárajú význam prostredníctvom toho, ako sú komponované a prezentované, nie len vo výbere zobrazených prvkov,“⁴¹⁴ a v dnešnej mediasfére prepojenej internetovým rozhraním „akýkoľvek obraz alebo videoklip môže byť prezentovaný vo veľmi krátkej dobe v mnohých odlišných kontextoch a každý môže mať odlišné zafarbenie a význam.“⁴¹⁵ Logika pozornosti v jej súčasnej ekonómii tak stále korešponduje s moderným princípom spektaklu – *byť pútaný a pútať* pozornosť – preto sa týmto princípom riadi subjekt, obraz aj ideológia, v neustálej mikropolitike moci nad významom.

⁴¹¹ Marita Sturken – Lisa Cartwright, *Studia vizuální kultury*, s. 65. Nicholas Mirzoeff tento konflikt pojednáva v historickom kontexte: „Ak bolo úlohou celého 19. storočia nachádzať spôsoby vizualizácie, potom súčasná doba často využíva obrazy ako zbrane vo vojne ideí.“ Nicholas Mirzoeff, *Jak vidět svět*, s. 115.

⁴¹² Marita Sturken – Lisa Cartwright, *Studia vizuální kultury*, s. 32-33.

⁴¹³ Todd McGowan, *The Real Gaze: Film Theory After Lacan*, s. 177.

⁴¹⁴ Marita Sturken – Lisa Cartwright, *Studia vizuální kultury*, s. 23.

⁴¹⁵ Marita Sturken – Lisa Cartwright, *Studia vizuální kultury*, s. 35.

2.4.1 Rozptýlenie v obraze.

Rozptýlenie pozornosti v rámci obrazu sme mali možnosť pozorovať už vo formálnych aspektoch počítačového rozhrania, ktoré je štruktúrované čisto pre navigáciu pozornosti (2.2). Pozornosť však možno rozptyľovať mnohými aspektami obrazu akéhokoľvek druhu, od hollywoodskeho populárneho filmu po selfie; od naratívnych postupov cez formálnu kompozíciu a montáž po distribúciu a intenzitu estetických a afektívnych prvkov obrazu. V globálnej populárnej kultúre a jej zobrazeniach vždy určitá miera rozptyľovania pozornosti obrazom nastáva, či už implicitne (ako výsledok súčasného stavu ekonomie pozornosti), alebo explicitne (ako reflexia tohto stavu), viac či menej nevedome alebo vedome. V postmodernej fáze Hollywoodu, ktorej dominujú spektakulárne CGI (*computer-generated imagery*) efekty, rýchlosť vývoja a viacero uhlov pohľadu, podľa Kristin Thompson a Davida Bordwella dochádza k štylistickému vývoju z klasického kontinuitného systému na systém „zrýchlenej continuity,“ ktorý podľa nich vyjadruje tendenciu k názoru, že „filmová akcia a obrazy musia vyjadrovať *neustály pohyb* – prostredníctvom strihu i vedením postáv a kamery.“⁴¹⁶ Typickým aktuálnym príkladom tohto postupu je napríklad film *Tenet* (2020),⁴¹⁷ zložitý akčný thriller pracujúci s konceptom prevrátenia času a boja medzi do minulosti a do budúcnosti sa odvíjajúcimi časovými líniami. Rýchlosť strihu a pohybu udalostí je ešte viac rozptýlená rozdvojením časových línií, medzi ktorými musí divák neustále sledovať vzťahy, keďže sa odohrávajú často v rámci jedného záberu. Zrýchľovanie Thompsonová a Bordwell opisujú ako typické pre akčné filmy, ale tvrdia tiež, že je ho možné spozorovať na úrovni akéhokoľvek žánru – všeobecnou tendenciou je teda pútanie pozornosti atrakciami, ktoré môžu prichádzať v podobe prepracovaného CGI, v rozptyľujúcich easter eggoch (2.3.2.1), či komplexnejších intertextuálnych odkazoch, v ktorých nachádzajú svoj prienik s postmodernou fázou kinematografie.⁴¹⁸ Všetky tieto trendy, či už ich vnímame v kontexte postmoderného eklekticizmu, princípu koláže či estetiky kaleidoskopu alebo videoklipu, však zdieľajú orientáciu pozornosti na povrch, presýtený fragmentami globálnej populárnej kultúry. Cittonovo tvrdenie, že v súčasnej mediasfére

⁴¹⁶ Kristin Thompson – David Bordwell, *Dějiny filmu*, s. 717. [kurzíva pridaná]

⁴¹⁷ *Tenet* (Christopher Nolan, 2020).

⁴¹⁸ Napr. film *Moulin Rouge!* (Baz Luhrmann, 2001) je typický svojím vrstvením rovín odkazov, imitácií, reflexií, parodovania, a odhaľovania filmovej ilúzie, v ktorých je akákoľvek historická kauzalita vytlačená ohromujúcim emocionálnym efektom.

dominuje režim bdelosti (1.3), tak môžeme považovať za pravdepodobné; aj v tejto konštelácii však môžu vznikáť rôzne minoritné a subverzívne spôsoby jej využitia, čerpajúce z fragmentácie vizuálneho poľa nové spôsoby umeleckej reflexie.

Ako veľmi digitalizácia, technológia či rozhranie ovplyvnili celú globálnu kultúru, reflektuje taktiež čoraz väčší počet filmov, čoraz viac žánrov (alebo akékoľvek iné rozdelenie si vieme predstaviť), či už implicitne (v čoraz viac filmoch je zobrazená každodenne využívaná technológia, ktorá by z filmu spred 50 rokov spravila sci-fi), alebo explicitne. Zameriame sa tu na explicitnú reflexiu, teda na dva aktuálne príklady filmov, ktoré venujú zvýšenú pozornosť súčasnému stavu, v akom sa nachádza kultúra, mediasféra a technológia, a ktoré nemožno označiť za čisté sci-fi, keďže (aj keď prvky sci-fi v nich nájdeme) sa odohrávajú v súčasnosti (či veľmi blízkej budúcnosti), a predovšetkým túto súčasnosť prenikavo vystihujú: *Don't Look Up* (2021)⁴¹⁹ a *KIMI* (2022).⁴²⁰ Nie je prekvapením, že tieto filmy ponúkajú podobný dystopický pohľad na našu spoločnosť ako kritická literatúra, ktorú sme mali možnosť počas práce sledovať. Vývoj technológií v posledných 30 rokoch a vplyv počítačov a internetu na kultúru sú opakovane vnímané ako nástroje alebo hrozby, čo podnecuje mnohé utopické a dystopické fantázie, prejavené najmä v žánri sci-fi filmov. Jameson vidí práve utopickú imagináciu ako možnosť predstavenia radikálnej odlišnosti od súčasnosti (v kontexte kapitalizmu), proti „univerzálnej viere, nielen v to, že je táto tendencia nenávratiteľná, ale že sa historické alternatívy voči kapitalizmu preukázali ako neživotné a nemožné, a že žiadny iný socio-ekonomický systém nie je predstaviteľný.“⁴²¹ Jednou z ústredných myšlienok Jamesonovej knihy je vysvetliť enormný rozvoj dystopických vízií na úkor utopických: „Samozrejme, keď dosiahneme neskorý alebo postmoderný kapitalizmus – úroveň finančného kapitálu, v ktorom boli všetky utopické impulzy a alternatívy udusené a potlačené čo najväčšmi – niektoré z týchto energií presakujú do toho, čo bývalo dystopickými figúrami; a cyberpunk sa vyžíva v démonických energiách ‚rozrastania sa‘ a metropolitného prebytku spôsobmi, ktoré sú jasne oslavné a často proto-utopické.“⁴²²

Don't Look Up je situované v žánri katastrofických filmov, keďže skutočne zobrazuje zánik Zeme satirickým spôsobom, ale znepokojivo. V rámci žánru katastrofických filmov

⁴¹⁹ *Don't Look Up* (Adam McKay, 2021) (online film).

⁴²⁰ *KIMI* (Steven Soderbergh, 2022).

⁴²¹ Fredric Jameson, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London – New York: Verso 2005, s. xii.

⁴²² Fredric Jameson, *Archaeologies of the Future*, s. 161.

môžeme rozpoznať viacero typických katastrofických scenárov, napríklad zombie apokalypsu, mimozemskú inváziu a najčastejšie prírodnú katastrofu, či už klimatickú, geologickú alebo vesmírnu. Každá z týchto schém vychádza priamo z potlačovaných strachov modernej globalizovanej spoločnosti, zombie filmy zo strachu z šírenia pandémie či civilizačných chorôb, invázie z podvedomého strachu z rozsiahlosti vesmíru (o ktorom kvôli racionalizácii poznávame stále viac, čo však znamená i viacej otázok). Prírodné hrozby tak môžu reprezentovať strach z podriadenosti prírode, zo straty kontroly nad niečím, o čom si spoločnosť myslela, že už si dávno podrobila. Príroda znova demonštruje svoju suverenitu, v súčasnosti rapídny otepľovaním, k popretiu čoho katastrofické filmy napomáhajú zobrazením tej najhoršej predstaviteľnej fázy – straty kontroly nad prírodou. Koncept celosvetovej katastrofy je okrem toho kultúrnym odrazom globalizácie, ktorá jednotlivé lokácie sveta prepája do vzájomne podmienených vzťahov, čo aj menšie hrozby stavia do pozície spúšťačov reťazovej reakcie.

Napriek dystopickému vyzneniu tieto filmy nemajú znepokojovať, ale naopak uisťovať o koherencii a neporaziteľnosti systému, vďaka ktorému môžeme na podobné filmy chodiť a užívať si katastrofu ako predstavenie, namiesto pristúpenia k bezodkladnému riešeniu. Na *Don't Look Up* je znepokojivé to, že práve ukončenie ľudstva zobrazuje ako oslobodzujúce a potvrdzuje tak realitu spektaklu, fascinovanú vlastnou deštrukciou. Príbeh filmu zobrazuje vedcov, ktorí objavili kométu smerujúcu priamo k Zemi, ako sa snažia podniknúť kroky na záchranu planéty, kým sa ešte dá. Verejnosť však – najmä pod nátlakom mediálneho aparátu a dezinformácií šíriacich sa sociálnymi sieťami a formujúcimi ideologické tábory – nevenuje záchrane Zeme pozornosť, a navyše ekologickú hrozbu i popiera. Zobrazenie mediálneho aparátu odkazuje k tomu, že s rastúcou mierou informačného presýtenia sa zvyšuje i nárok na množstvo jednotlivcom spracovaných obrazov, čo nevyhnutne vedie k splošteniu jednotlivých informácií. Dynamika sociálnych sietí je reflektovaná zostihmi príspevkov, na základe ktorých často vznikajú dezinformácie, konšpiračné teórie a zjednodušené interpretácie spoločenských problémov, pričom stačí málo k polarizácii verejnosti na dva masové prúdy pozornosti (v tomto prípade reprezentované heslami „Just Look Up“ a „Don't Look Up,“ čo explicitne poukazuje na ich snahu upriamiť pozornosť ku kométe alebo ju od nej odvrátiť rozptýlením). Individualizmus tu vedie k takému zaslepeniu, že vedie k *nepozornosti* k prírodnej katastrofe, ktorá paradoxne vedie k vyhubeniu človeka. Posolstvom sa však film príliš neodlišuje od klasických

katastrofických filmov, keďže fenomény zobrazuje ironicky, prehnane a štruktúrované okolo veľkej udalosti.

Omnoho prenikavejším filmom o našej dobe je *KIMI*, odhaľujúci všadeprítomnosť synchronizovaných technológií v každodennom živote. Film sa odohráva v len mierne technicky vyspelejšom prostredí, akým je to naše, sústreďí sa na realistické postavy a kontext, a paranoja, ktorú vyvoláva, pramení najmä z vedomia, že nič z toho, čo je vo filme zobrazené, nie je nepravdepodobné, a s trochou tréningu ani pre bežného človeka nemožné. Vedľajšou postavou je tu systém KIMI, elektronický asistent, ktorý pomáha synchronizovať hrdinke každodenné činnosti, organizovať ich a rutinizovať za účelom čo najvyššej kontroly nad jej telom,⁴²³ myslou i životom. Film vo veľkej miere zobrazuje úžasnú digitálnu gramotnosť a „kognitívny multitasking,“ (2.2) ktorý sa deje paralelne so spektakulárnou oddelenosťou na pozadí globálnej epidémie. Tá sa prejavuje ako v evokácii voyeurizmu Hitchcockovom filme *Okno do dvora*⁴²⁴ prostredníctvom replikovania scény putovania pohľadom z okna do okna, tak v extrémne paranoidnom subjektívizovanom zobrazení vonkajšej reality (film sa prevažne odohráva v interiéri hrdinkinho bytu, z ktorého nevychádza), prostredníctvom snímania ručnou kamerou v znepokojujúcich uhloch a pohyboch, a hrdinkinho stiesneného prejavu, v ktorom sa ľudom vyhýba pohľadom i telom. Spoločnosť (seba)kontroly tu prostredníctvom všadeprítomnosti sociálnych sietí (ktorých grafické rozhranie je často kombinované so záberom) prejavuje svoju neurotickú povahu, v ktorej môže byť ktokoľvek vrátane nás stalkerom.

Posun z hľadiska formy môžeme spozorovať na úrovni nákladných seriálov, blockbustero a minoritných a okrajových oblastí. V prípade MCU si môžeme všimnúť zmenu prístupu k postavám, realite a času,⁴²⁵ ale najmä k sebareflexii diela: napríklad seriál

⁴²³ Hrdinka síce v zmysle Baumanom popisovanej „fitness horúčky“ udržiava svoje telo vo forme; fenomény rozoberané v kapitole 2.1, najmä vzťah spektaklu a biomoci v dnešnej mediálnej kultúre, však prenikavejšie zobrazuje film *Pleasure* (Ninja Thyberg, 2021), ktorý detailne prezentuje proces komodifikácie tela a konštrukcie virtuálneho obrazu samého seba na príbehu švédskeho dievčaťa, túžiaceho stať sa hviezdou v americkom pornopriemysle.

⁴²⁴ *Okno do dvora* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954).

⁴²⁵ Udalosti svojho veľkého naratívu MCU rozdeľuje na fázy, ktorých zmena prichádza vždy po filme, v ktorom sa stretnú v epickom boji viacerí superhrdinovia. Po filme *Avengers: Endgame* vstúpilo MCU do fázy tzv. „Multiverse,“ čo je koncept, v ktorom sa náš vesmír stáva len jedným z nespočetného množstva realít, prepojených rôznymi časopriestorovými anomáliami. Po vyčerpaní takmer všetkých možných konceptov, ktoré sa dali ešte vložiť do našej reality, sa tým Marvelu otvoril nekonečný priestor k experimentovaniu s relativitou. Napríklad seriál *Loki* (Michael Waldron, Kate Herron, 2021) relativizuje singularitu času tým, že uvádza do deja postavy (tzv. „time-keepers“), ktoré kontrolujú všetky časové línie vo všetkých vesmíroch, čím sa história stáva len dopredu napísaným scenárom. Koncept multiverse doťahuje ešte ďalej film *Spider-Man: No Way Home*, ktorý pomocou relativity časopriestorových rovín prepája troch predstaviteľov Spider-Mana z predošlých adaptácií v jednom filme. Adaptácie natočené v odlišnom kontexte a s odlišnými cieľmi tak sú vo fiktívnom

WandaVision (2021)⁴²⁶ koncipuje každý diel ako imitáciu stereotypov televíznych situačných komédií každej dekády od 50. rokov, pričom do veľkej miery pracuje s konceptom „búrania štvrtej steny,“ teda princípom, ktorým sa film prezentuje divákovi priamo ako ilúzia a oslovuje ho, namiesto toho, aby ho vŕahoval hlbšie. Inovatívny prístup tohto seriálu tkvie čisto v jeho obrazovej forme, ktorou hravo reflektuje svet 20. storočia a jeho vzdialenosť našej súčasnosti, pričom v naratívnej rovine je opäť smerovaný k veľkým udalostiam MCU. Podobne k rozptýlenej forme na úrovni štruktúry pristupujú aj mnohé animované seriály, z ktorých uvedieme dva, oba antologické. Populárny seriál *Love, Death & Robots* (2022 – 3. séria)⁴²⁷ zobrazuje, ako názov naznačuje, hraničné situácie v sci-fi prostredí, pričom jeho antologickou formou je dané nielen jedinečné sci-fi prostredie, ale aj špecifické grafické spracovanie každého dielu osamote. To, čo vizuálne a konceptuálne jednotlivé diely spája, je spektakulárna povrchnosť, zameranie na demonštráciu súčasnej úrovne animácie, teda i oslava technologického pokroku. Keďže tieto diely nie sú zasadené do žiadneho rozpracovanejšieho sveta, ani časopriestorového kontextu, vizualita je dominantným navigátorom pozornosti, a keďže tieto diely tlmočia súčasné ideologické požiadavky (individualizmus, povrchnosť, šokovanie, a najmä sebavedomie), stáva sa vizualita aj samotným centrom pozornosti. Podobnou formou je inovatívny na úrovni štruktúry antologický seriál *Star Wars: Visions* (2021),⁴²⁸ ktorý naopak rozptýlenosť formy využíva na rozširovanie transmediálneho storyworldu *Star Wars* (2.3.2.3) a jeho obohatenie o nové mediálne formy (anime).

Ako sme mali možnosť vidieť, televízne formáty a ich nástupcovia stavajú navigáciu pozornosti na cyklickosti (2.3.2.2), prítomnosti (čo môže byť usúvzťažnené s Manovichovým pojmom teleprítomnosti – 2) a rýchlym striedaním módov pozornosti⁴²⁹ v dôsledku toho, že sú určené na domáce sledovanie (v ktorom nemožno divákovu pozornosť kontrolovať inak ako obsahom obrazovky). Do veľkej miery tento prístup nasledujú aj pokračovatelia televízneho „priameho“ prenosu v podobe online udalostí, videohovorov či livestreamov, najmä svojim dôrazom na bezprostredné spojenie, navigáciu pozornosti a interakciu s rozhraním (v

svete prekonfigurované len na alternatívne svety toho istého konceptu, ktorý ich pohlcuje až spätne. Takáto sebareflexia populárnej kultúry ponúka množstvo ďalších ciest pre sofistikované schémy zasadzujúce realitu do fikcie a naopak.

⁴²⁶ *WandaVision* (Jac Schaeffer, 2021).

⁴²⁷ *Love, Death & Robots* (Tim Miller, Jennifer Yuh, 2022).

⁴²⁸ *Star Wars: Visions* (Kamiyama Kenji, Imaishi Hiroyuki, Mizuno Takanobu, Kimura Taku, Haga Hitoshi, Abel Gongora, Otsuka Masahiko, Igarashi Yuuki, Eunyoung Choi, 2021).

⁴²⁹ V klasickej televíznej forme zastávajú úlohu týchto prerušení reklamné bloky. Tie ocení divák, ktorého pozornosť má tendenciu byť rozptýlenou mimo obrazovky, keďže si môže film alebo diel seriálu pozrieť takpovediac „na etapy“ a v prestávkach sa venovať iným činnostiam.

klasickej televízii zastúpenú funkciami ovládača, v livestreamoch prevažne chatom, v ktorom môžu diváci naživo komentovať prenos a v mnohých prípadoch zasahovať do jeho priebehu v reálnom čase). Najmä vo videohernej kultúre je široko diskutovanou témou vplyv platformy Twitch na videoherný priemysel, keďže jej obsahom je performatívne hranie (teda aktívne sledované publikom naživo).⁴³⁰ Hlavne v prípade MMO hier často vďaka streamovaniu hry vniká mnohvrstevná navigácia pozornosti, napríklad keď hrá streamer v skupine, s ktorou komunikuje interne – pozornosť streamera je rozptýlená medzi publikum na streamovacej platforme a mikropolitiku pozornosti v rámci skupiny hráčov. Pozornosť diváka môže byť navigovaná od čistého sledovania cez aktívnu participáciu v komunikačnom chate až po vstup do samotnej skupiny v hre a tým pádom i do streamu (z úplne inej pozície a „priestoru,“ než v akom sa so streamom stretol).

Streamovanie bolo pevnou súčasťou (najmä) hernej kultúry už od vzniku streamovacích funkcií v rámci platforiem YouTube (2008) a Twitch (2011).⁴³¹ V posledných rokoch (v zvýšenej miere vplyvom pandémie COVID-19) sa však presunuli do online sféry aj formy livestreamu, ktoré tradične fungovali prevažne mimo internetu, ako napríklad DJ sety z izolácie. DJ sety orientované priamo na izolované publikum jedincov vo svojich izbách oslovujú diváka, pri ktorom rátajú s rozptýlením medzi obsah a rozhranie (**2.2**), a so svojou pozíciou v obklopení inými oknami, rozhraniami apod. Ako príklad porovnáme tri DJ sety z odlišných kontextov, ktoré zdieľajú niektoré prvky organizácie pozornosti a v niektorých sa líšia. Najkonvenčnejším príkladom je DJ set A.Fruit,⁴³² ktorý zameriava pozornosť na DJku a jej kontrolu nad mixážnym pultom (centrálne kompozície, striedané detailmi z bočného uhlu). Hoci sú na pozadí premietané vizualizácie (zložené z kratších videí rôzneho pôvodu, miestami prekrývaných krátkymi 2D a 3D animáciami), figurujú v priebehu streamu len ako dynamický doplnok. Čo ešte väčšmi upevňuje antropocentrický pohľad, je prekrytie novým grafickým rámom, ktorý potvrdzuje centrálnu kompozíciu druhý krát (**obr. 10**); informácie o webstránke sprostredkujúcej prenos, ktoré tento rám obsahuje, obracajú pozornosť na systém produkcie a distribúcie, ktorý k nám video doručil.

⁴³⁰ Fenomén je vo vzťahu k nárastu popularity e-sportov analyzovaný v texte: Mark R. Johnson – Jamie Woodcock (2019). “The Impacts of Live Streaming and Twitch.Tv on the Video Game Industry.” *Media, Culture & Society* 41 (5), s. 670–688. Dostupné na: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443718818363> [navštívené: 18.7.2022]

⁴³¹ Časové údaje cit. z: <https://restream.io/blog/history-of-live-streaming/> [navštívené: 15.7.2022]

⁴³² A.Fruit – LIVE – HKCR (vysielané naživo: 20. 9. 2018). Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=Um0uS6y38f0> [navštívené: 9.7.2022]

Mierne odlišným príkladom je už počas pandémie vysielaný DJ set Darie Kolosovej,⁴³³ ktorý by sme na prvé počutie označili hovorovo „akčnejším,“ a to isté platí aj o vizuálnom spracovaní, na ktoré sa zameriame. Ku kompozícii a montáži záberov je síce pristupované rovnako, ako v predošlom príklade (centrálna kompozícia, miestami striedaná nadhľadmi zo strany), avšak v tomto prípade sa vizuálne roviny v rámci záberu vrstvia tak, aby stále mali k čomu rozptyľovať našu pozornosť. Premietané klipy na pozadí sú tu vystriedané nepretržitou, abstraktnou dynamickou animáciou, stroboskopickými efektmi a „nálepkami“ (meme obrázkami s tematikou vírusu a zodpovednosti), ktoré neustále narúšajú vizuálne pole svojím rýchlym pohybom, pričom na rozdiel od jasnej hierarchie vrstiev v prvom príklade sa v tomto videu vizualizácie neobmedzujú len na pozadie, ale presahujú a často prekrywajú DJku, čím tvoria ilúziu vizuálne presýteného trojrozmerného priestoru. V určitých pasážach je dokonca efekt 3D pixelácie aplikovaný aj na hlavnú vrstvu obrazu, teda reálny záznam DJky a mixážneho pultu (**obr. 11**), čím je antropocentrické hľadisko narúšané; pozornosť sa tak upriamuje na technologický pokrok a mediálnu zábavu, ktorá je ním zdokonaľovaná. Tretím príkladom, ktorý v určitom zmysle a v konkrétnych pasážach dekonštruje antropocentrický pohľad, je DJ set Machine Girl,⁴³⁴ taktiež vysielaný počas pandémie, ale nereagujúci na ňu explicitne ako predošlý príklad. Vizuálny obsah je tu omnoho viac fragmentovaný, navrstvený a predpokladajúci striedanie veľmi odlišných módov pozornosti. Vizuálna podoba setu využíva postupy, ktoré sme videli v predošlých príkladoch (klasická kompozícia s vizuálmi na pozadí, prekrytie obrazu novou vrstvou vizualizácie i jeho zámerný rozpad v početných glitchoch), avšak pridáva k nim nový spôsob technologického spôsobu rozptýlenia, tým, že konštruje virtuálny svet s tancujúcimi avatarami, do ktorého pôvodný obraz setu zasadzuje (**obr. 12**). DJ tu hrá z virtuálnej obrazovky primárne pre virtuálne postavy (z vizuálneho hľadiska), ktoré mu venujú pozornosť neľudským spôsobom. Kamera sa v tomto prostredí pohybuje čisto strojovo (odpútaná technická pozornosť) a nevypočítateľne (reprezentatívnym príkladom v ukážke môže byť pasáž **15.08-15.30**), čím zabraňuje stotožneniu diváka s ňou. Vo všetkých troch prípadoch teda ide okrem obdivu kontroly DJa nad zvukovou aparátúrou aj o kontrolu jeho obrazu vizuálnou aparátúrou, ktorá sa môže prezentovať ako taktiež vykonávaná určitým kontrolórom, teda VJom, alebo ako zbavená akéhokoľvek ľudského pohľadu a logiky pohybu jeho pozornosti. V každom

⁴³³ Daria Kolosova – PULSE (vydané: 2.5.2020). Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=7TyuYySp9gc&t=1131s> [navštívené: 9.7.2022]

⁴³⁴ MACHINE GIRL dj set @ Escape 010101 + Bqestia soundsystem pres. Crystal world VR party (vydané: 3.2.2021). Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=QfsqVzwFLLY> [navštívené: 9.7.2022]

z prípadov však pozornosť osciluje medzi imerziou a odhaľovaním ilúzie, oboma umožnenými technológiou (rozhrania).

Posledným príkladom zo sveta vizualizovanej hudby, ktorý ponúka opäť o niečo odlišnejšiu organizáciu pozornosti, je osemhodinový experimentálny hudobný projekt skupiny Prolaps, *Ultra Cycle*,⁴³⁵ ktorý vyšiel v štyroch dvojhodinových častiach, každej venovanej jednému ročnému obdobiu, v priebehu roka 2021. Z hudobného hľadiska je každá z častí vrstvením rôznych cyklov, ako názov napovedá: rytmus neustále podkopávajú arytmičné kompozície, extrémna fragmentácia zvukov je spájaná v náhodných vzťahov, melodické motívy sa opakujú v nepredvídateľných intervaloch – každý bod môže byť opätovne spojený s iným a tvoriť tak novú kombináciu. Extrémne sploštenie a variabilita dominuje rovnako vizualizáciám prvých dvoch častí, ktoré vyšli na YouTube. *Vernal Birth*⁴³⁶ otvára ságu niekoľkonásobnou expozíciou psychedelických 3D vizualizácií, ktoré sa v neustálej stroboskopicknej variácii prelievajú stále do nových vrstiev virtuálneho kaleidoskopu (**obr. 13**). *Estival Growth*⁴³⁷ využíva množstvo archívnych materiálov z najrozličnejších zdrojov, čím reflektuje databázovú logiku a počítačovú kultúru všeobecne, prekrývajúc rýchle prestrihy medzi zábermi a mnohonásobné vrstvenie obrazu navyše ešte rôznymi grafickými rozhraniami (**obr. 14**). Obe časti po všetkých stránkach oscilujú medzi deteritorializáciou a reteritorializáciou pozornosti, a prostredníctvom jej rozptyľovania dekonštruujú antropocentrický pohľad.

Jednou z oblastí využívajúcich formy rozptýlenej pozornosti (alebo v širšom slove vedome pracujúcich so špecifickými typmi jej organizácie), je aj pole videografickej kritiky a experimentálneho prístupu k found footage (archívny materiál). Keďže pri tomto type tvorby ide predovšetkým o strih, hľadanie paralel a kontrastov vo fragmentoch už použitého materiálu, aby z neho vznikla transformovaná výpoveď, prirodzene predpokladá odlišnú orientáciu pozornosti u tvorca (ambivalentný, avšak skúmavý vzťah k materiálu s veľkou mierou pozornosti), rovnako ako očakáva špecifický, skúmavý typ pozornosti zo strany diváka (aj v prípadoch, keď zámerne neponúka nijakú výpoveď). Popísaný proces pozornosti ako kritický je samozrejme len základnou tendenciou, ktorá rôzne variuje, ako napríklad v projekte Guya Maddina *Seances* (2016),⁴³⁸ ktorý pozostáva z webového archívu rôznych

⁴³⁵ Prolaps – *Ultra Cycle* (1-4), Hausu Mountain Records, Chicago 2021.

⁴³⁶ *Ultra Cycle Part 1: Vernal Birth* dostupná na: <https://www.youtube.com/watch?v=CGnfl-j505A&t=33s> [navštívené: 15.7.2022].

⁴³⁷ *Ultra Cycle Part 2: Estival Growth*. Vizualizácia: N3t4. dostupná na: <https://www.youtube.com/watch?v=Td9SiK3etaI&t=1s> [navštívené: 15.7.2022].

⁴³⁸ Dostupné na: <https://seances.nfb.ca> [navštívené: 12.7.2022]

audiovizuálnych programov, spájaných do náhodne dlhých a náhodne komponovaných „filmov“ pomocou algoritmu. Projekt je prezentovaný ako „testament straty a efemérnosti v dobe internetu,“⁴³⁹ keďže zámerne zobrazí film jednému divákovi len raz, čím konštruuje jedinečnú skúsenosť; zároveň ide proti logike kontroly tým, že neponúka nijaké funkcie rozhrania, s ktorými by divák mohol interagovať (rovnako ako neponúka možnosť film zastaviť alebo uložiť). Podľa Densona toto zvýraznenie časovosti a pomínutelnosti okamžite upúta našu pozornosť,⁴⁴⁰ a po uvedených príkladoch nie je prekvapujúce, že to dosahuje rozptýlením.

3 Záver: od biokybernetickej reprodukcie k symbiocénu

Všetky fenomény spomenuté v tejto práci spája viditeľne súčasná podoba globálnej pozornosti, ktorá sa ťažko popisuje, keďže vychádza z množstva historických línií, často siahajúcich aj do predmoderného obdobia. Yves Citton však stav od 70. rokov 20. storočia priamo označuje za „krízu pozornosti,“ odkazujúcu k uvedomeniu si, do akej veľkej miery je naša kultúra podmienená, poháňaná a štruktúrovaná práve rozptýlením pozornosti, a následnému regresu k „melancholickej nostalgii,“⁴⁴¹ vyzdvihujúcej staré spôsoby života nad novými. Publikácie s podobnou tendenciou delí Citton na tri skupiny: „Prvý prúd sa snaží analyzovať KAPITALISTICKÉ PATOLÓGIE INDIVIDUÁLNEJ POZORNOSTI: štruktúrny tlak na maximalizáciu finančného profitu prináša trvalé vyčerpanie zdrojov pozornosti a intelektu jednotlivca.“⁴⁴² Vplyv kapitalizmu na pozorné správanie sme mali možnosť sledovať v rade fenoménov, ale zároveň sme mali možnosť vidieť, ako súčasná podoba globálneho kapitalizmu závisí prevažne na našej pozornosti, čo je naopak predmetom prác autorov, ktorých sme sčasti uviedli aj v tejto práci: „Publikácie Pierra Lévyho, Jonathana Craryho, Bernarda Stieglera, Jonathana Bellera, Franca Berardiho, Dominiqua Boulliera, alebo Mattea Pasquinelliho sa snažia pochopiť ekonomiu pozornosti ako zakorenenú v antropologickej mutácii široko prekračujúcej rámec trhovej výmeny.“⁴⁴³

⁴³⁹ Tamt.

⁴⁴⁰ Shane Denson, *Multistable Screen Times*. In: Shane Denson, *Discorrelated Images*. Durham: Duke University Press 2020, s. 104-110.

⁴⁴¹ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 182.

⁴⁴² Tamt., s. 182.

⁴⁴³ Tamt., s. 20.

Druhá skupina Cittonovho delenia „zdôrazňuje STROJOVÚ ERÓZIU SOCIÁLNEJ POZORNOSTI, prinášanú našimi intenzívne medializovanými životmi: *proliferácia komunikačných strojov bombardujúca nás naliehavými správami obmedzuje našu schopnosť byť pozorní k sebe navzájom a k svojim vlastným túžbam.*“⁴⁴⁴ Proliferáciu obrazov i foriem a najmä ich všetkým prenikajúcu povahu sme mali možnosť sledovať v postmodernom diskurze i logike spektaklu, ktorá spolu s digitalizáciou podporuje fyzickú separáciu (výmenou za okamžité online pripojenie). Videli sme však i nárast participatívnych možností tvorby, komunikácie, minoritných a subverzívnych reprezentácií, línií úniku vedúcich za hranice mediasféry či kapitalistického módu produkcie; čo vedie k mnohým optimistickým predpokladom, napríklad ako Jenkinsovej viere v možnosti mikropolitiky pozornosti na internete: „Digitálna demokracia bude decentralizovaná, nerovnomerne rozptýlená, hlboko protichodná, a bude prichádzať pomaly. Tieto sily sú náchylné objaviť sa najskôr v kultúrnych formách – zmenený zmysel komunity, väčší cit pre participáciu, menšia závislosť na oficiálnej expertíze a väčšia dôvera v kolaboratívne riešenia problémov.“⁴⁴⁵ Tieto tendencie prebiehajú vždy súčasne, alebo striedavo, ale zatiaľ nemožno predpokladať, že jedna z nich ostane dominantná – deteritorializácia so sebou vždy prináša i reteritorializáciu.

Tretí diskurz „špecifikuje strach z hrozacej Temnej Doby, keďže proklamuje riziká NAHRADENIA MEDIOLOGICKÉHO REŽIMU: *naše moderné a demokratické civilizácie sú založené na primárnosti knižnej pozornosti, podporujúcej koncentráciu, ktorá je v súčasnosti vytlačaná novým režimom digitálneho rozptýlenia, v ktorom dominuje obraz a hyperlink.*“⁴⁴⁶ Tento strach reflektuje mnohé procesy spomínané v tejto práci, od horizontu prepájajúceho sploštením postmodernu aj hypermedialitu, cez ideu pokroku, na základe ktorej je konštruovaná predstava zastaranosti a novosti, po technologickú deteritorializáciu v miere, ktorá ohrozuje antropocentrizmus. Paradoxom je, že vyspelejšia technológia a antropocentrizmus spolu nebojujú, ale vzájomne sa konštituujú, dokonca často konotujú tú istú myšlienku prieniku človeka a technológie, ktorou sa (konkrétne v téme klonovania) zaoberá Mitchell: „Biokybernetická reprodukcia je v najužšom zmysle kombináciou počítačovej technológie a biologickej vedy, ktorá robí klonovanie a genetické inžinierstvo možnými. V širšom zmysle odkazuje na nové technické médiá a štruktúry politickej ekonomie, ktoré transformujú podmienky *všetkých* živých organizmov na tejto planéte.“⁴⁴⁷

⁴⁴⁴ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 183.

⁴⁴⁵ Henry Jenkins, *Convergence Culture*, s. 208-209.

⁴⁴⁶ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 184.

⁴⁴⁷ W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, s. 312. [kurzíva pridaná]

Zvýrazňujeme „všetkých,“ pretože nás to vedie k veľmi zásadnej teoretickej línii, ktorá práve antropocentrizmus a jemu vlastný systém produkcie vníma ako (ekologickú) hrozbu pre planétu, ďaleko presahujúcu ľudskú seba-deštrukciu.

Kniha Bruna Latoura *Down to Earth* sa zaoberá súčasnou politikou z perspektívy klimatických zmien. K čomu podľa Latoura v dobe, ktorú Stiegler nazval „absenciou epochy,“⁴⁴⁸ dochádza, je zlyhanie či dezilúzia z dvoch donedávna dominantných politických atraktorov (pútačov) v podobe Globálneho a Lokálneho, ktorých bojom bol poháňaný „modernizačný front“ (proces modernizácie). V reakcii na túto zmenu sa objavila snaha orientovať sa k tretiemu atraktoru, ktorý však nebol definovaný (len sa vedelo, že je potrebný); miesto neho však expandoval štvrtý atraktor, definovaný vždy negatívne (proti niečomu), a „je ním *Mimo-tohto-sveta* [...], horizont ľudí, ktorí viac nepatria do realít zeme, ktorá by reagovala na ich akcie. Po prvý raz popieranie klimatickej zmeny definuje orientáciu verejného života národa.“⁴⁴⁹ Podľa Latoura potrebujeme definovať tretí atraktor, opozitný voči štvrtému ktorý „nazvime, aspoň nateraz, Pozemské, s veľkým P pre zdôraznenie, že odkazujeme na koncept, a dokonca špecifikujúc v predstihu kam máme namierené: k Pozemskému ako novému *politickému aktérovi*.“⁴⁵⁰ Masové, v istom zmysle homogenizujúce formy pozornosti, ktoré zahŕňajú aj kapitalistické rozptyľovanie k mnohým produktom, vychádzajú z historicky konštruovanej, moder(nizova)nej, západnej subjektivity, z antropocentrizmu: „To, čo robí myšlienku voľby pre alebo proti antropocentrizmu dosť nepravdepodobnou, je predpoklad, že existuje centrum, alebo skôr dve, človek a príroda, medzi ktorými si údajne treba vybrať. A ešte bizarnejšia je myšlienka, že tento kruh má tak presne definované hranice, že by všetko ostatné ostalo mimo neho.“⁴⁵¹ Mitchellov pojem biokybernetickej reprodukcie spája so Stieglerovou algokraciou či Deleuzeovou spoločnosťou kontroly práve táto orientácia na pokrok, v ktorom sa reprodukcia stáva vylepšeným originálom a ľudská kontrola je povýšená na moc nad samotným životom, čím sa završuje racionalizácia a paradoxné prekonanie človeka technológiami, ktoré sám vytvára.

Stiegler uvádza: „Svet, ktorý sa formoval po Druhej svetovej vojne, svet [...] globálne ‘racionalizovaný’ [...] podľa Adorna a Horkheimera smeroval v skutočnosti k strate rozumu [...] Keď stratíme rozum, všetky technologické možnosti, ktoré držíme v rukách ako

⁴⁴⁸ Bernard Stiegler, *The Age of Disruption*, § 130.

⁴⁴⁹ Za reprezentatívny dôkaz vzostupu tohto atraktoru uvádza Latour politiku bývalého prezidenta USA, Donalda Trampa. Bruno Latour, *Down to Earth*, § 8.

⁴⁵⁰ Bruno Latour, *Down to Earth*, § 9.

⁴⁵¹ Bruno Latour, *Down to Earth*, § 18.

‘civilizačný pokrok’, sa stanú zbraňami deštrukcie, skrz ktorú táto ‘civilizácia’ odhaľuje barbarstvo, ktoré obsahuje.“⁴⁵² Podľa Cittona práve mikropolitika pozornosti umožňuje prechod od antropocentrizmu k *ekológii pozornosti*,⁴⁵³ ktorá zohľadňuje aj iné hľadiská, akým je to ľudské: „Naša ‚sloboda konania‘ je úmerná našej schopnosti dnes premieňať prostredia, ktoré budú podmieňovať naše budúce percepcie – naše technologické prostredie, ale aj naše sociálne, inštitucionálne a politické prostredia.“⁴⁵⁴ Latour problém sústredenia nesprávnym smerom vyplýva zo súčasného systému produkcie: „Systém plodenia [engendering] privádza do konfrontácie agentov, aktérov, živé bytosti, ktoré majú všetky odlišné kapacity pre reakciu. Nepostupuje z rovnakej koncepcie materiality ako systém produkcie, nemá rovnakú epistemológiu a nevedie k rovnakej forme politiky. Nemá záujem v produkovanií tovarov pre ľudí na základe zdrojov, *ale v plodení pozemšťanov* – nielen ľudí, ale všetkých pozemšťanov. Je založený na myšlienke kultivovania spojov, operácií, ktoré sú o to ťažšie, že živé bytosti nie sú limitované hranicami a neustále sa prelínajú, vkladajúc sa jedna do druhej.“⁴⁵⁵ V tomto zmysle sa ukazuje potreba rozptýlenej pozornosti v procese „znova integrovať ľudskú kultúru so zbytkom života,“ čo je hlavným programom zoskupenia *Generation Symbiocene* – všímať si symbiotické formy života, hľadať rozšírenie obzorov, pohľadov a foriem života, odkloniť pozornosť od centra do strán a prázdnych miest, a nakoniec byť pozorní k samotnej pozornosti.⁴⁵⁶ Základom prežitia je nahradenie ekonómie pozornosti ekológiou pozornosti, a to nemožno sústredení sa na seba. Ak Cittonov argument o ekológii rozšírime na všetky pozemské bytosti, môžeme si ju predstaviť ako základ symbiocénu, a ak chápeme utopické myslenie ako Jameson (v zmysle pozornosti k budúcim možnostiam) a očakávanie ako Stiegler (v zmysle založenia na pozornosti), môžeme povedať, že už táto predstava je prvým krokom k jej uskutočneniu.

⁴⁵² Bernard Stiegler, *The Age of Disruption*, §1.1.

⁴⁵³ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 11.

⁴⁵⁴ Yves Citton, *The Ecology of Attention*, s. 245.

⁴⁵⁵ Bruno Latour, *Down to Earth*, § 18.

⁴⁵⁶ „Pozornosť je ‚jednou z najvýraznejších črt všeobecnej štruktúry [contexture] života‘, pričom javy spojené s vlastným ja ju prevyšujú [...] smerom ku konkrétnemu prostrediu [ambiance], ale zároveň to robia vo forme obrovského oblúka, ktorý môže obsiahnuť ako jedinca, tak i toto prostredie, odhaľujúc nám nad a za ním všeobecnú štruktúru vesmíru.“ Bernard Stiegler, *The Age of Disruption*, § 137.

Zoznam použitej literatúry:

- ALTHUSSER, Louis. *On the Reproduction of Capitalism: Ideology and Ideological State Apparatuses*. London – New York: Verso, 2014.
- ARNHEIM, Rudolf (1954). *Art and Visual Perception: A Psychology of The Creative Eye*. Berkeley – Los Angeles – London: University Of California Press, 1974.
- BAUMAN, Zygmunt (2000). *Tekutá Modernost*. Praha: Mladá Fronta, 2002.
- BAUDRY, Jean-Louis (trans. Alan Williams), Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, Vol. 28, No. 2 (1974-1975), s. 39-47.
- BENJAMIN, Walter, *Agesilaus Santander*. Praha: Herrmann & synové 1998.
- BENJAMIN, Walter. *Výbor z díla, II: Teoretické pasáže*. Praha: OIKOYMENH, 2011.
- BENJAMIN, Walter, Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: Walter Benjamin (ed. Martin Ritter), *Výbor z díla I: Literárněvědné studie*. Praha, 2009, s. 299-326.
- BOLUK, Stephanie & LEMIEUX, Patrick, (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. Dostupné na: <https://manifold.umn.edu/read/metagaming/section/ca0c7a57-96bf-41fc-910b-3652b6872404> [navštívené: 15.7.2022]
- CITTON, Yves (2014). *The Ecology of Attention*. Cambridge – Malden: Polity Press, 2017.
- CRARY, Jonathan (1999). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*. Cambridge – London: The MIT Press, 2001.
- CRARY, Jonathan (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London – New York: Verso, 2014.
- CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge – London: The MIT Press 1990.
- DEBORD, Guy (1967, 1992). *Společnost spektaklu*. INTU, 2007.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Tisíc plošin: Kapitalismus a schizofrenie II*. (1980), trans. Caruccio Caporale Marie (Praha: Herrmann & synové, 2010).
- DELEUZE, Gilles (1990), Postscript on the Societies of Control. *October* 59 (winter), 1992, s. 3-7.
- DENSON, Shane & JAHN-SUDMANN, Andreas (2013). Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 7 (1): s. 1–32. <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1/7-1-1-1-1> [navštívené: 21.1.2021]
- DENSON, Shane. *Discorrelated Images*. Durham: Duke University Press 2020, s. 56-63; 104-110.
- DERRIDA, Jacques (1972). *Dissemination*. London: The Athlone Press, 1981.

DVOŘÁK, Tomáš, „Rozptýlení jako předpoklad soustředění: poznámky k Benjaminovu pojetí recepce“. In: *Illuminace*. roč. 15, 2003, č. 4, s. 67-84.

FOSTER, Hal (ed.). *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture (vol. 2)*. Seattle: Bay Press, 1988.

FOUCAULT, Michel. *Dohlížet a trestat: kniha o zrodu vězení*. Preložil Čestmír Pelikán. Praha: Dauphin 1999.

GOLDHABER, Michael. „Some Attention Apothegms“, §12, dostupné z: <https://people.well.com/user/mgoldh/apoth.html> [navštívené: 14.7.2022].

GRAY, Jonathan, When is the author? In: Jonathan Gray – Derek Jonhson. *A Companion to Media Authorship*. John Wiley & Sons, Inc 2014, s. 88-111.

HAGENER, Malte. Kde je (dnes) film? In: *Illuminace*, ročník 23, 2011, č. 1 (81), s. 79-88.

HARTLEY, J. & POTTS, J. & CUNNINGHAM, S. & FLEW, T. & KEANE, M. & BANKS, J. *Key Concepts in Creative Industries*. London – Thousand Oaks – New Delhi – Singapore: SAGE Publications, Ltd. 2013.

HAYLES, N. Katherine. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago (IL): University of Chicago Press, 2012.

JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London – New York: Verso, 2005.

JANIK, Justyna (2020). “Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Production of Space.” *Game Studies* 20 (4). Dostupné na: <http://gamestudies.org/2004/articles/janik> [navštívené: 14.7.2022]

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NY University Press, 2006.

JENKINS, Henry & FORD, Sam & GREEN, Joshua. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning In a Networked Society*. New York – London: NY University Press, 2013.

JENKINS, Henry, *Transmedia storytelling*, MIT Technology Review (2003), dostupný na: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> [navštívené: 24.5.2022]

JOHNSON, Catherine, Online TV Interfaces. In: Catherine Johnson, *Online TV*. London: Routledge 2019, s. 107-131. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9781315396828> [navštívené: 22.6.2022]

JOHNSON, Mark R. & WOODCOCK, Jamie (2019). “The Impacts of Live Streaming and Twitch.Tv on the Video Game Industry.” *Media, Culture & Society* 41 (5), s. 670–688. Dostupné na: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443718818363> [navštívené: 18.7.2022]

KRACAUER, Siegfried. *Ornament masy: eseje*. Praha: Academia, 2008.

LATOURE, Bruno (2017). *Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime*. Cambridge – Medford: Polity Press, 2018.

- LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu*. Preložil Jiří Pechar. Praha: Filosofický ústav AV ČR 1993, s. 97-98. Dostupné na: https://monoskop.org/images/e/ee/Lyotard_Jean-Francois_O_postmodernismu.pdf [cit. 12.7.2022]
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge – London: The MIT Press, 2001.
- MCGOWAN, Todd. *The Real Gaze: Film Theory After Lacan*. State University of New York Press, 2007.
- MIRZOEFF, Nicholas. *Úvod do vizuální kultury*. Praha: Academia, 2012.
- MIRZOEFF, Nicholas. *Jak vidět svět*. Praha: ArtMap, 2018.
- MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago – London: The University Of Chicago Press, 1994.
- MITCHELL, W. J. T. *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago – London: The University Of Chicago Press, 2005.
- MITCHELL, W. J. T. & HANSEN, Mark B. N. (eds.). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago: The University of Chicago Press 2010, s. 35.
- MITTEL, Jason (2001), A Cultural Approach to Television Genre Theory. *Cinema Journal*, 40 (3), s. 11.
- PASQUINELLI, Matteo. 'The Number of the Collective Beast: Value in the Age of the New Algorithmic Institutions of Ranking and Rating' (2014), dostupné z: <http://matteopasquinelli.com/number-of-the-collective-beast/> [nestránkované; cit.: 29.6.2022].
- PAUL, Christopher A (2011). „Optimizing Play: How Theorcraft Changes Gameplay and Design.“ *Game Studies* 11 (2). Dostupné na: <http://gamestudies.org/1102/articles/paul> [navštívené: 21.6.2022]
- PRIBRAM, E. Deidre (1999), Spectatorship and Subjectivity. In: Toby Miller, Robert Stam (eds.): *A Companion to Film Theory*. Malden – Oxford – Victoria: Blackwell Publishing, 2003, s. 146-164.
- RYAN, Marie-Laure (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. In: Domingo Sánchez-Mesa, Jordi Alberich-Pascual, Nieves Rosendo (coords.). "Transmedia narratives". *Artnodes*. No. 18, UOC, s. 1-10. Dostupné na: <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n18-ryan/408681> [navštívené: 15.1.2021]
- Societies of Disindividuated Hyper-Control: On the Question of a New Pharmakon (autor nevedený). Dostupné z: <https://hcommons.org/docs/societies-of-disindividuated-hyper-control-on-the-question-of-a-new-pharmakon/> [navštívené: 1.8.2022]
- SØRENSEN, Jannick Kirk & HUTCHINSON, Jonathon, Algorithms and Public Service Media. In: Gregory Ferrell Lowe – Hilde Van den Bulck – Karen Donders (eds.), *Public Service Media in the Networked Society*. Göteborg: Nordicom 2018, s. 92.
- STAIGER, Janet. *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*. New York – London: NY University Press, 2000.

- STIEGLER, Bernard (2016). *The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism*. Cambridge – Medford: Polity Press, 2019.
- STURKEN, Marita & CARTWRIGHT, Lisa. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2009.
- SVATOŇOVÁ, Kateřina. *Odpoutané obrazy: archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia, 2013.
- THOMPSON, Kristin & BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU – Nakladatelství Lidové noviny 2007, s. 707-715; 717; 734-738; 747-751.
- TIQQUN. *Podklady pro teorii dívky*. Praha: Display, 2019.
- VAN DEN BULCK, Hilde & MOE, Hallvard (2018), Public service media, universality and personalisation through algorithms: mapping strategies and exploring dilemmas. *Media, Culture & Society*, 40(6), 875–892 (s. 4). Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/0163443717734407> [navštívené: 25.6.2022]
- VAN DIJCK, José & POELL, Thomas (2015). Making Public Television Social? Public Service Broadcasting and the Challenges of Social Media. *Television & New Media*, 16(2), 148-164. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1527476414527136> [navštívené: 9.7.2022]
- Webster's II New Riverside University Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin Company 1984, s. 136.
- WENZ, Karin (2013), THEORYCRAFTING. *Information, Communication & Society*, 16:2, 178-193. Dostupné na: [10.1080/1369118X.2012.738695](https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.738695) [navštívené: 19.6.2022]
- ZAMBONELLI, Franco & SALIM, Flora & LOKE, Seng W. & DE MEUTER, Wolfgang & KANHERE, Salil. Algorithmic Governance in Smart Cities: the Conundrum and the Potential Pervasive Computing Solutions. Dostupné z: https://iris.unimore.it/retrieve/handle/11380/1167772/205939/IoT_smartCities.pdf [nedat., navštívené: 8.8.2022]
- ŽIŽEK, Slavoj et. al. *An American Utopia: Dual Power and the Universal Army*. London – New York: Verso, 2016.

Zoznam citovaných audiovizuálnych diel

A.Fruit – LIVE – HKCR (vysielané naživo: 20. 9. 2018). Dostupné na:

<https://www.youtube.com/watch?v=Um0uS6y38f0> [navštívené: 9.7.2022]

Avengers: Endgame (Anthony Russo, Joe Russo, 2019).

Daria Kolosova – PULSE (vydané: 2.5.2020). Dostupné na:

<https://www.youtube.com/watch?v=7TyuYySp9gc&t=1131s> [navštívené: 9.7.2022]

GeoGuessr (GeoGuessr AB, 2013).

KIMI (Steven Soderbergh, 2022).

Loki (Michael Waldron, Kate Herron, 2021)

Love, Death & Robots (Tim Miller, Jennifer Yuh, 2022).

MACHINE GIRL dj set @ Escape 010101 + Bqestia soundsystem pres. Crystal world VR party (vydané: 3.2.2021). Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=QfsqVzwFLLY> [navštívené: 9.7.2022]

Moulin Rouge! (Baz Luhrmann, 2001)

Okno do dvora (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954).

Pleasure (Ninja Thyberg, 2021)

Pokémon GO (Niantic, Nintendo, 2016).

Prolaps – *Ultra Cycle* (1-4), Hausu Mountain Records, Chicago 2021. *Ultra Cycle Part 1: Vernal Birth*. Vizualizácia: Lucid Interval. Dostupná na:

<https://www.youtube.com/watch?v=CGnfl-js05A&t=33s> [navštívené: 15.7.2022]. *Ultra*

Cycle Part 2: Estival Growth. Vizualizácia: N3t4. dostupná na:

<https://www.youtube.com/watch?v=Td9SiK3etaI&t=1s> [navštívené: 15.7.2022].

Seances (Guy Maddin, 2016), dostupné na: <https://seances.nfb.ca> [navštívené: 12.7.2022]

Spider-Man: No Way Home (Jon Watts, 2021).

Don't Look Up (Adam McKay, 2021) (online film).

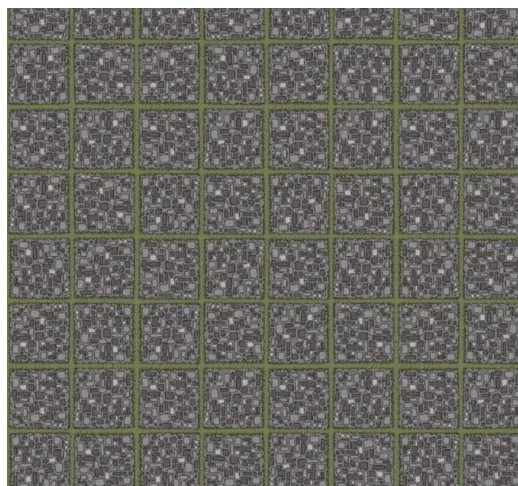
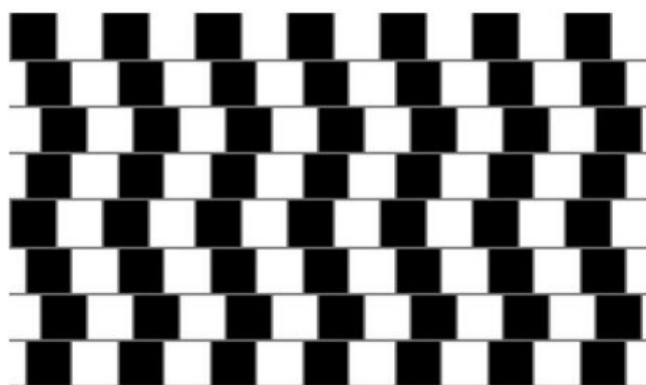
Star Wars: Visions (Kamiyama Kenji, Imaishi Hiroyuki, Mizuno Takanobu, Kimura Taku, Haga Hitoshi, Abel Gongora, Otsuka Masahiko, Igarashi Yuuki, Eunyoung Choi, 2021)

Star Wars: The Old Republic (BioWare, 2011).

Tenet (Christopher Nolan, 2020).

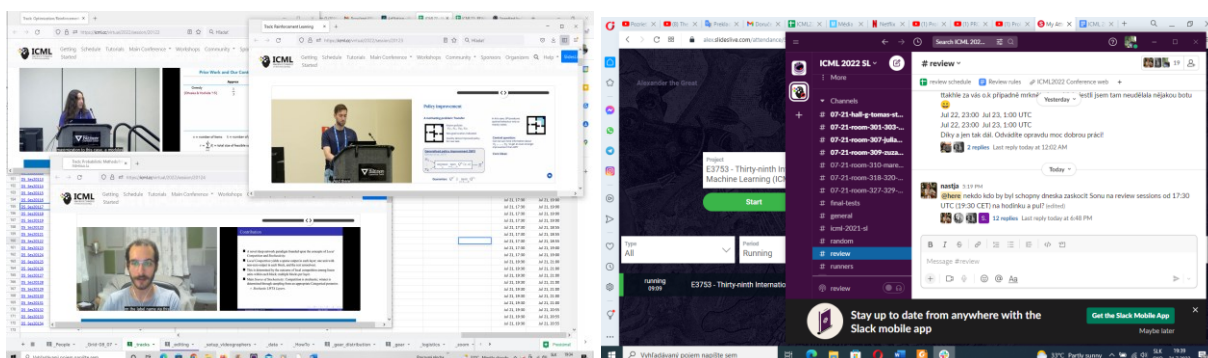
WandaVision (Jac Schaeffer, 2021)

Obrazová príloha



Obr. 1 – skreslenie rovnobežiek mimo centra pozornosti. Zdroj (vľavo): <https://www.thesun.co.uk/fabulous/17209941/mind-bending-optical-illusion-challenges-curved-line/>

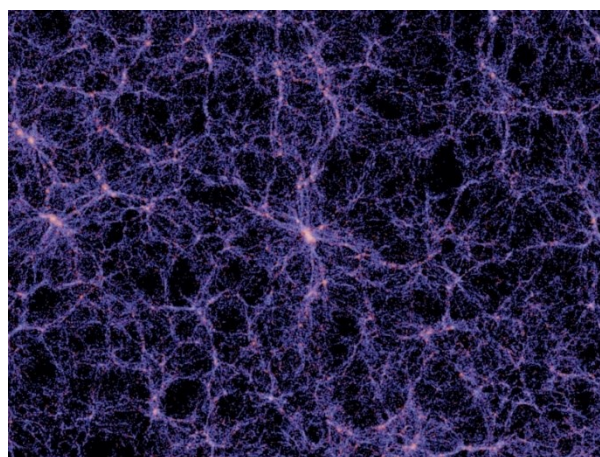
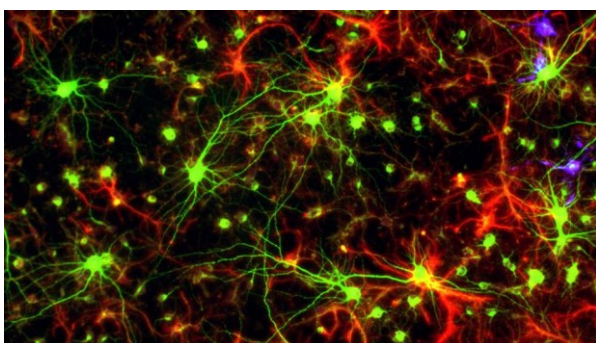
Zdroj (vpravo): <https://www.ndtv.com/offbeat/straight-lines-or-curved-lines-optical-illusion-is-making-people-scratch-their-heads-2664966>



Obr. 2 – činnosti, ktoré vykonáva review na dvoch počítačoch naraz. Snímka prvej obrazovky (horná) ukazuje kontinuálne sledovanie troch livestreamov a tabuľku, do ktorej je nutné zapisovať urgentné chyby. Snímka druhej obrazovky (dolná) ukazuje interný systém SlidesLive kontrolujúci dochádzku v rozhraní prehliadača, keďže sa práca vykonáva na diaľku, a okno aplikácie pre kontinuálnu komunikáciu celého tímu, ktorý sa podieľa na sprostredkovaní prenosu.

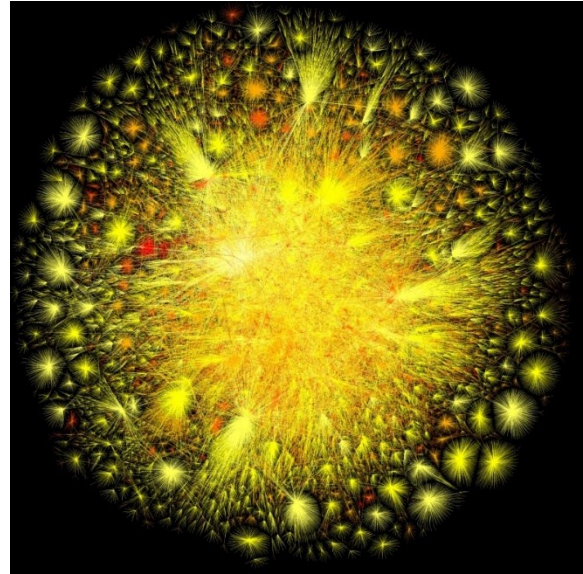
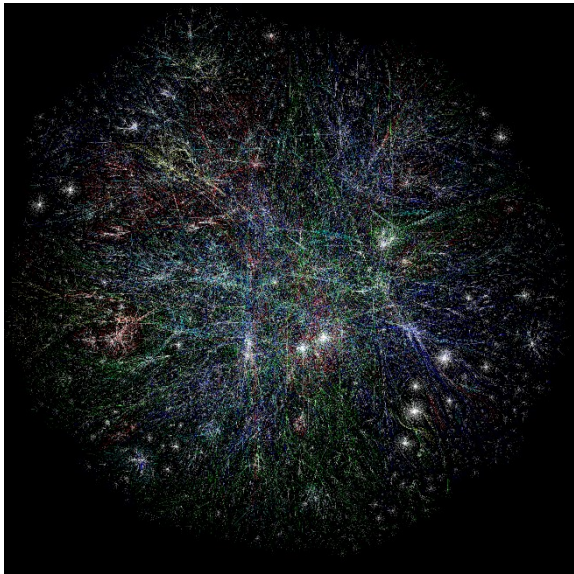


Obr. 3 – rhizom. Zdroj: vlastný fotografický archív.

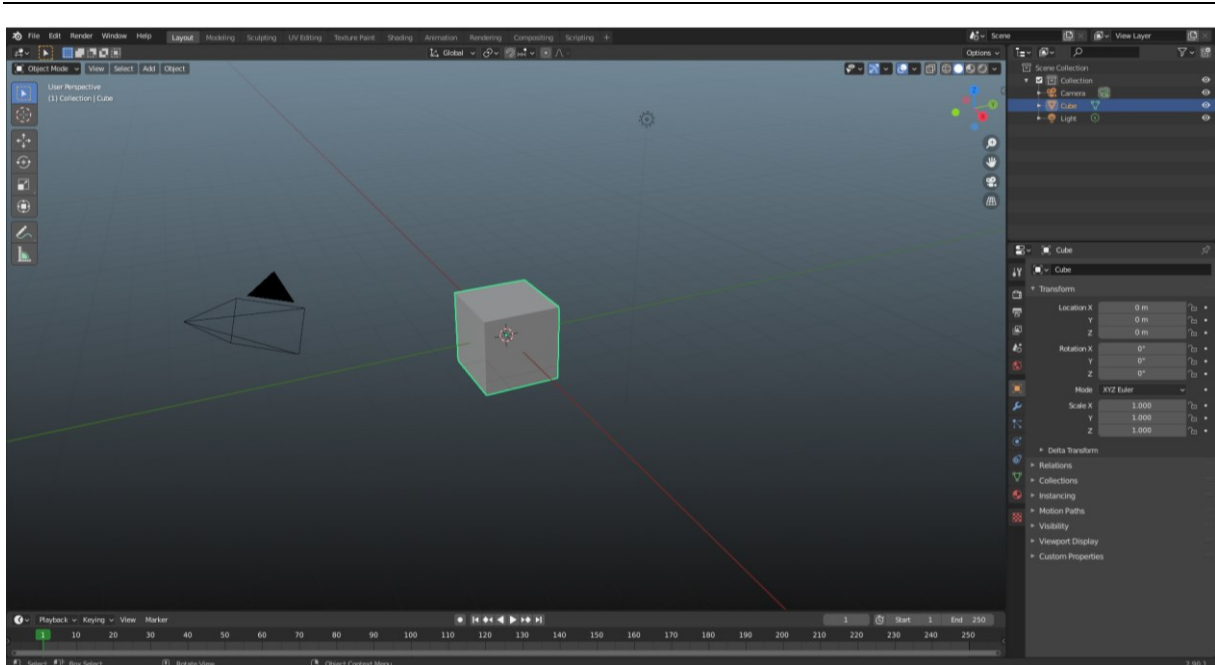


Obr. 4 (vľavo) – neurónová štruktúra. Zdroj: Center for Brain Injury and Repair, University of Pennsylvania School of Medicine. Dostupné z: <https://www.fi.edu/your-brain/gallery/neuron-structure> [navštívené: 30.7.2022]

Obr. 5 (vpravo) – Veľkoformátová štruktúra vesmíru. Zdroj: *V.Springel, Max-Planck Institut für Astrophysik, Garching bei München*. Dostupné z: <https://www.dunlap.utoronto.ca/the-search-for-the-radio-cosmic-web-and-large-scale-cosmic-magnetism-begins/> [navštívené: 30.7.2022]



Obr. 6 – Mapy internetu z rokov 2003 (vľavo) a 2010 (vpravo). Dostupné z: <https://www.opte.org/the-internet> [navštívené: 30.7.2022]

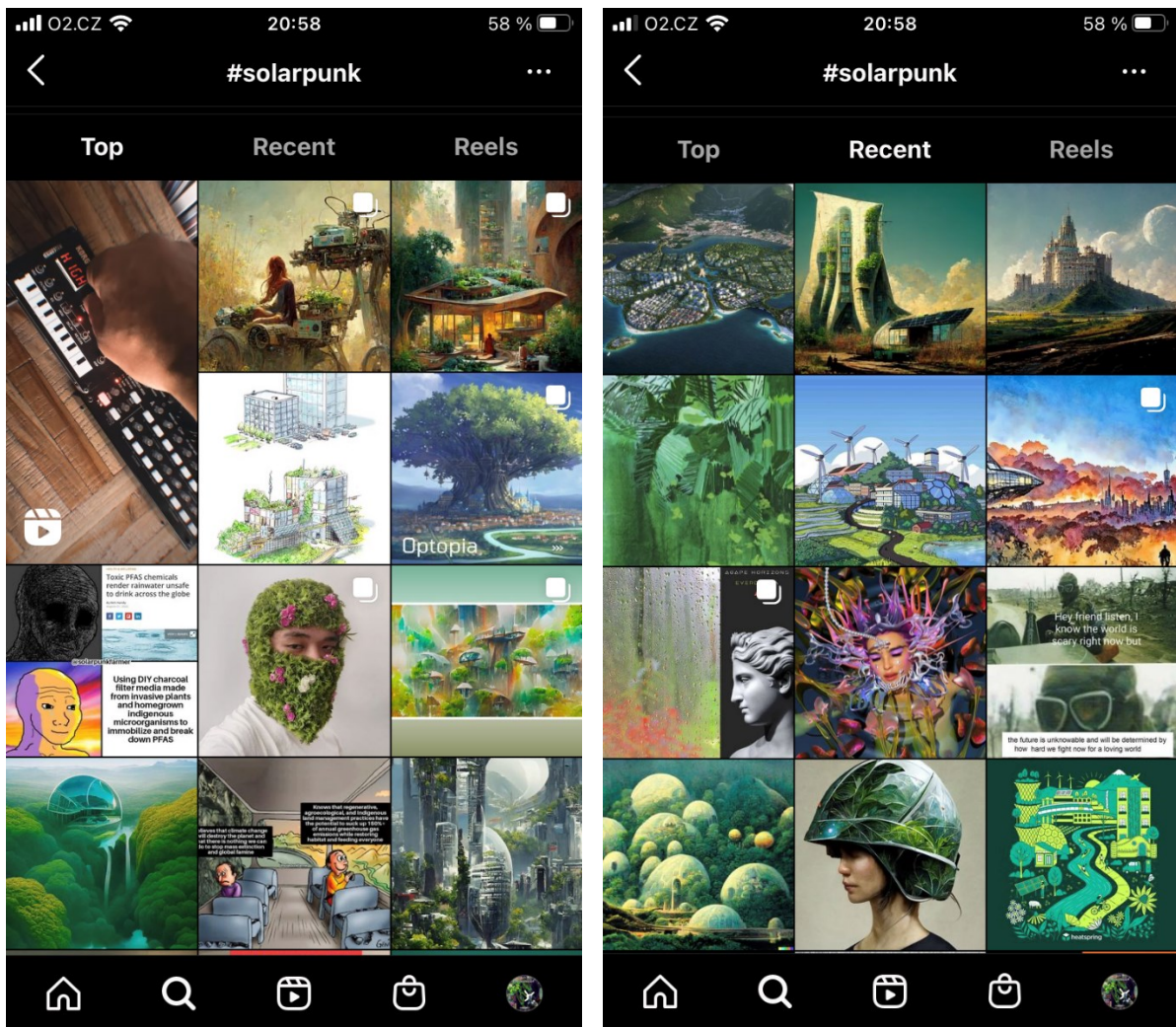




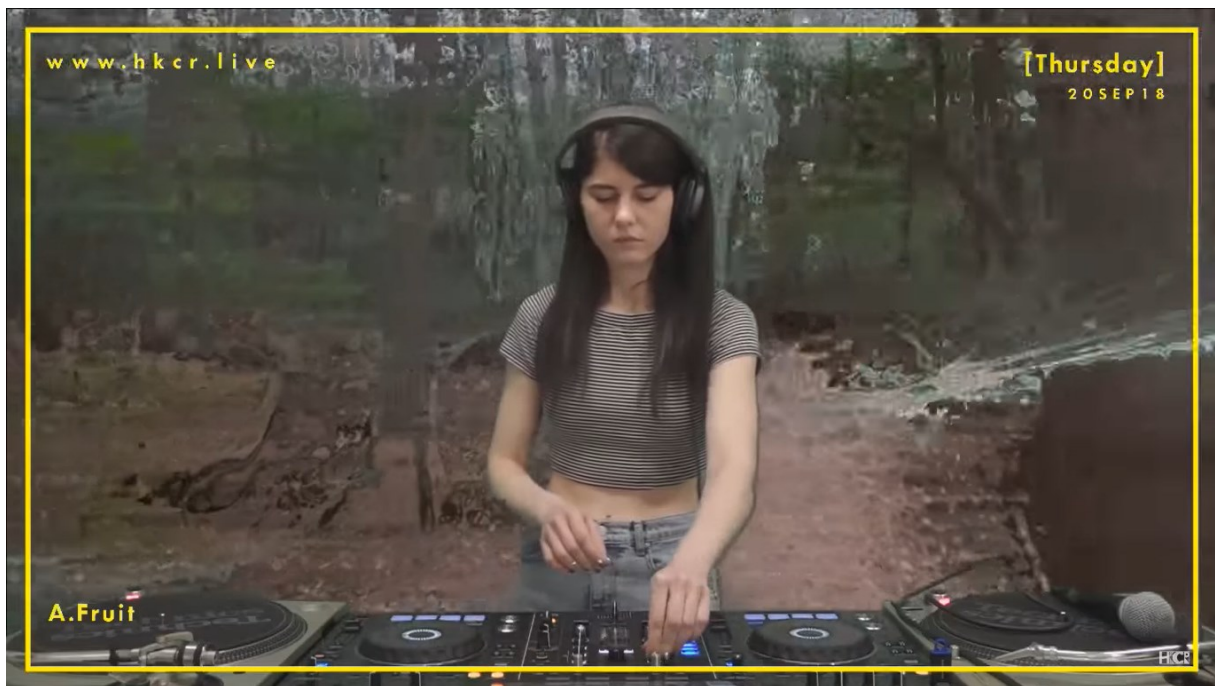
Obr. 7 – zložité grafické rozhrania profesionálnych programov Blender (hore) a FL Studio (dole)



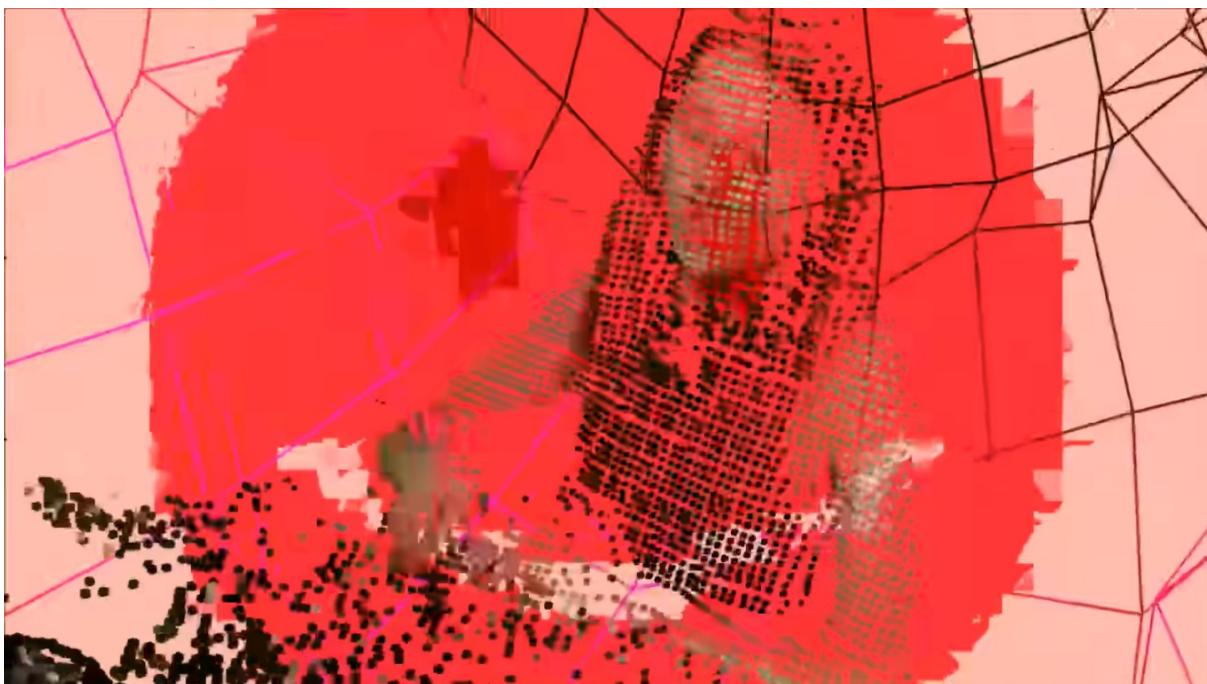
Obr. 8 – SWTOR pred (hore) a po (dole) odstránení rozhrania.



Obr. 9 – rankingové kategórie databázy hashtagu #solarpunk na Instagrame.



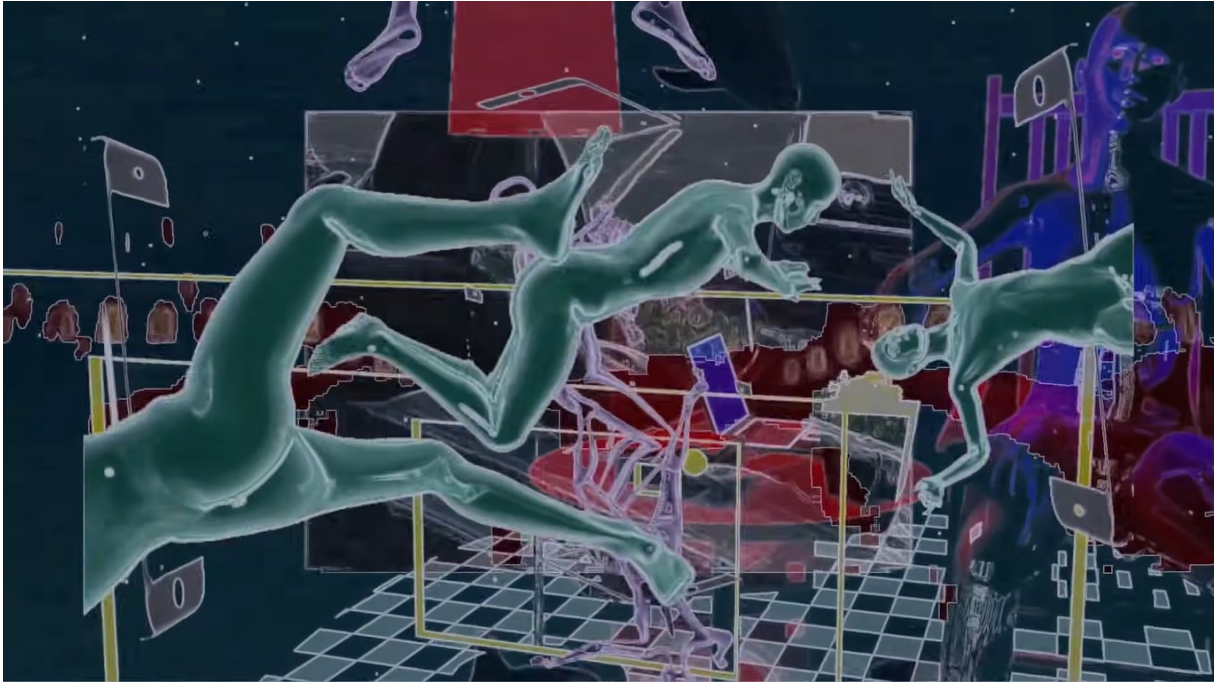
Obr. 10 – A.Fruit



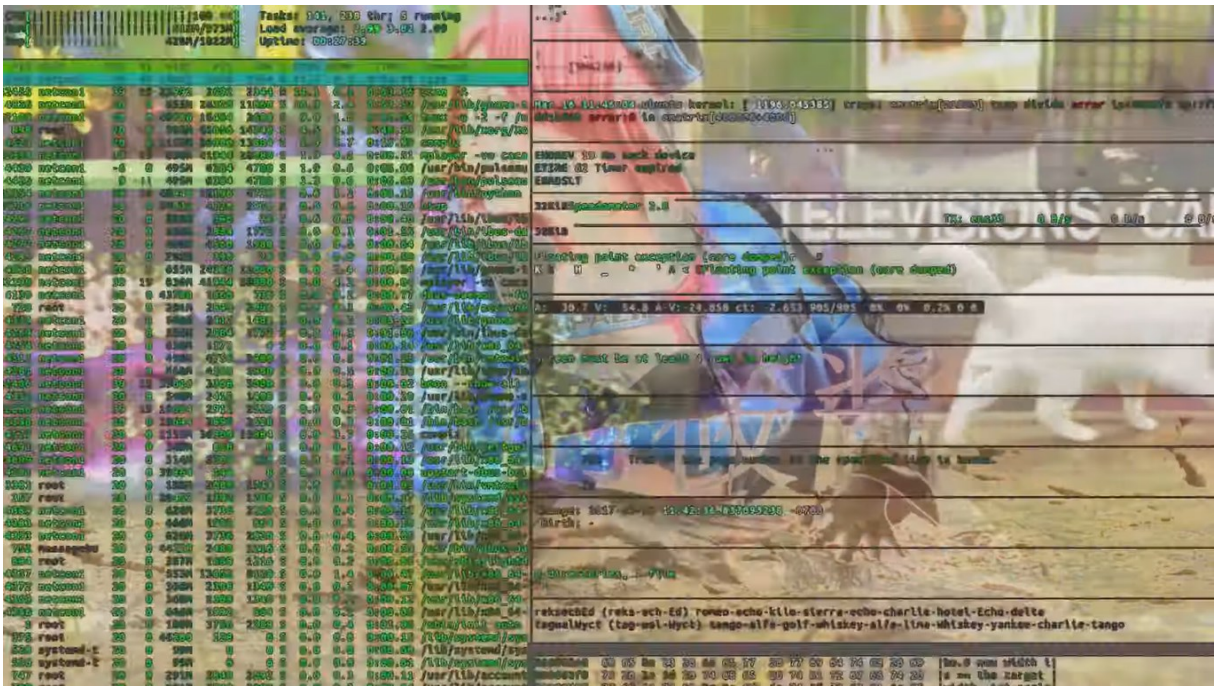
Obr. 11 – Daria Kolosova. Vizualizácia: BLCK BOX.



Obr. 12 – MACHINE GIRL dj set @ Escape 010101 + Bqestia soundsystem pres. Crystal world VR party. Vizualizácia & virtuálny svet: N3t4.



Ob. 13 – Prolaps – Ultra Cycle Part 1: Vernal Birth.



Ob. 14 – Prolaps – Ultra Cycle Part 2: Estival Growth.