

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Teorie filmové a multimediální tvorby

**DISERTAČNÍ PRÁCE**

**Světatorba fikčních světů seriálů z perspektivy fanouškovských studií**

**David Havas**

Vedoucí práce: doc. MgA. Ivo Mathé

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Theory of Film and Multimedia Production

**DISSERTATION**

**Worldbuilding of Serial Fictional Worlds from Fan Studies Perspective**

**David Havas**

Supervisor: doc. MgA. Ivo Mathé

Opponent of the thesis:

Date of vindication:

Awarded academy degree: Ph.D.

Prague, 2021

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma

**Světatvorba fikčních světů seriálů z perspektivy fanouškovských studií**  
**Worldbuilding of Serial Fictional Worlds from Fan Studies Perspective**

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

podpis diplomanta

## **Upozornění**

Využití a společenské uplatnění výsledků disertační práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



**Poděkování:**

Srdečně děkuji panu docentovi Ivo Mathému a Iloně Sejkorové za trpělivé mentorování mého doktorského studia. Heleně Bendové, Tereze Czesany Dvořákové a Leeně Eilittě z Helsinské univerzity za redakční podporu mé publikační činnosti. Heleně Černohorské, Soně Weigertové a Michalovi Krůlovi za korektury a sazbu této práce. A mamince, Janě Břežkové, za vše ostatní.

**abstrakt:**

Interdisciplinární pohled na světatvorbu, který nenásleduje jen charakteristiku již vzniklých děl, ale snaží se být inspirací pro vytváření komplexních dalších fikčních světů, se specifickými pravidly hry. Předmětem práce je také mapování přístupových cest k těmto fikčním světům, u nichž se v období mediální konvergence vžilo označení transmediální narativ. Vracím se k principům stavby utopických konstrukcí, mýtů a archetypů v seriálovém prostředí. Mou hlavní tezí je, že komplexní fikční světy jsou z principu vždy neukončené, spekulativní a žánrově hybridní. Domnívám se, že právě tyto hodnoty jsou v českém prostředí vnímány spíše negativně, přičemž z pohledu fanouškovských studií tomu může být přesně naopak.

**abstract:**

An interdisciplinary view of worldbuilding, which not only follows the characteristics of already created works, but tries to be an inspiration for the creation of complex fictional universes, with specific rules of the game. The subject of the work is also the mapping of access routes to these fictional universes, which in the period of media convergence took the name of transmedia narrative. I return to the principles of building utopian structures, myths and archetypes in a series environment. My main thesis is that complex fictional worlds are, in principle, always unfinished, speculative and genre-hybrid. I believe that these values are perceived rather negatively in the Czech environment, while from the point of view of fan studies, it may be exactly the opposite.

klíčová slova: fikční svět, světatvorba, fanouškovská studia, seriály, quality TV  
key words: fictional universe, worldbuilding, fan studies, series, quality TV

**Pozn. autora k překladům a formální úpravě:**

Pokud není uvedeno jinak, citáty jsou překladem autora disertační práce. Naopak tituly zahraničních audiovizuálních děl nepřekládám s výjimkou těch, která byla v tuzemsku oficiálně distribuována. Popisky a případové studie u fotografií jsou vyvedeny oproti výnosu rektora č. 4 /2006 šedě, pro lepší orientaci čtenáře. V tištěné verzi je však rozdíl v barevnosti téměř neznatelný.

## Obsah:

1. Fan-friendly fikční světy audiovize: Význam fanouškovských studií v období mediální konvergence	3
1.1. Od pasivního diváka k fanouškovi	11
1.2. Metodologická perspektiva: Jak analyzovat fan-friendly fikční světy?	17
2. Světatvorba v českém prostředí: Fikční svět <i>Rychlých šípů</i> zrcadlí svého autora	20
2.1. Společensko-historický kontext Foglarovy světatvorby a dialogické rozvíjení fikčního světa <i>Rychlých šípů</i>	26
2.2. Nostalgie a romantismus jako přirozené textury fikčních světů	35
2.3. Fikční svět jako cíl hravého eskapismu autora i fanoušků	41
3. Od quality TV k světatvorbě: Kompenzace narativních trhlin (nejen) ve fikčním světě <i>Twin Peaks</i>	47
3.1. Komunikace s diváky, aspekt sdílených fantazií	51
3.2. Je fikční svět ideální fanouškovskou utopií?	56
3.3. Motivace k obývání fikčních světů	61
3.4. Narativní trhliny v mapách fikčních světů a jejich kompenzace	63
3.5. Operační estetika a světatvorba ve fikčním světě <i>Twin Peaks</i>	65
3.6. Fanouškovská kompenzace narativních trhlin <i>Twin Peaks</i>	77
4. Chaotický fikční svět Whoniverse v <i>Pánovi času</i>	85
4.1. Ustanovení pravidel hry a brány do fikčního světa	90
4.2. Hlavní „quest“, zalidněnost světa, jeho mapa a rozloha	95
4.3. Textura světa a formální úzus	97
4.4. Reflexe prvotního světa ve fikčním světě (politická kritika)	101
4.5. Transmediální narativ a synergie s fanoušky v restartování fikčního světa	105
5. Závěr: Světatvorba jako hra, fikční svět jako domov	114
5.1. Světatvorba je marketingový nástroj	115
5.2. Neúplnost fikčního světa a vědomá práce s narativními trhlami	119
5.3. Protagonisté garanty celistvosti a kontinuity fikčního světa	125
5.4. Fikční svět jako fanouškovská utopie a nostalgická vzpomínka na neexistující minulost	129
Příloha 1: Bibliografie	134

## 1. Fan-friendly fikční světy audiovize: Význam fanouškovských studií v období mediální konvergence

Audiovizuální díla jsou v současnosti prostřednictvím fanouškovských studií analyzována ve vztahu k diváckým reakcím a fanouškovským praktikám více než v minulosti. Tvůrci samotní pochází z fanouškovských komunit a skrze svou tvorbu navazují na kultovní díla, která sledovali. Pojem kultovní je přitom zatížen historickým kontextem a získává nové konotace spojené s nadužíváním výrazu *quality TV*, což je na druhou stranu koncept s podobně širokým a těžko uchopitelným obsahem.

Autor této práce se proto snaží obě tato označení revidovat jako participační audiovizi, autoreferenční systém existující vně i uvnitř audiovizuálních děl, na který pro akademiky i budoucí filmové tvůrce užitečně upozorňuje poměrně mladý vědní obor fan studies (v českém prostředí akademicky adaptovaný jako fanouškovská studia). Ve svém disertačním výzkumu se soustředím na explanatorní studie fanouškovsky přívětivých fikčních světů, specifické přístupy k jejich světatvorbě<sup>1</sup> a upozorňuji na aspekty, které podporují v divácích touhu po dalším obývání těchto světů. Právě poměrně malý počet specifických fikčních světů v českém terestriálním vysílání mne tak vede k pokusu o sepsání nikoli příručky, ale inspirativního zdroje pro tvůrce pohybující se v české audiovizi, zdroje, který čerpá z akademických studií, jež stojí tak trochu mimo hlavní linii zájmu lokální filmové praxe.

Ve svém výzkumu se věnuji vztahu fanouškovských studií a audiovizuálního průmyslu, který se dotýká nejen PR a distribuce, ekonomické rozvahy producentů nebo legislativních vztahů. Za stejně důležité pokládám filozoficko-psychologické hledisko skryté za vytvářením sekundárních světů, do kterých nás tvůrci audiovizuálních děl zvou, a prvky (postavy, rekvizity, geograficky vymezený prostor atp.), které nás motivují k setrvání v takových světech. Zajímá mne také s tímto jevem ve výzkumech často spojená negativně a pasivně strukturovaná role eskapismu a jak lze promýšlení těchto fenoménů zapojit do dramaturgického uvažování o dílech s vysokou mírou divácké participace. Během výzkumu relevantní literatury z oblasti světatvorby, fanouškovských a utopických studií jsem došel k závěru, že pojmy *kult*, *fanouškovství* i *quality TV* jsou vzhledem k výše uvedenému používány v poněkud samospásném (zvyklostním) kontextu; pokud se chceme zaměřit na podstatu změny role diváka z pasivní na aktivní, která je skryta v současné změně ve způsobu šíření audiovizuálního obsahu. V současném období sbíhavosti mediální krajiny ovlivňující distribuci televizního vysílání a s ní spojeného rozvoje streamovacích služeb jsme svědky zatím nejvyššího stupně participace diváků na jejich obsahu. Diváci mohou svůj postoj k oblíbeným seriálům snadno sdílet s ostatními (i potenciálními) konzumenty a podoby této participace

---

1 Pojem *světatvorba* používám jako překlad termínu *worldbuilding*, mj. v souladu s Radomírem D. Kokešem. Viz: Radomír D. Kokeš. *Světy na pokračování. Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Akropolis, 2016.



se blíží aktivitám, které byly dříve spojovány výhradně s fanouškovskými komunitami. Jak organizované fanouškovské komunity, tak jednotliví diváci navazují kontakt s tvůrci a ti jim často dávají prostor podílet se na podobě připravovaných pořadů, jejich distribuci či propagaci. Všichni diváci totiž získávají přístup k nástrojům, díky kterým mohou vytvářet z již hotových audiovizuálních děl vlastní fanouškovské světy a ty sdílet na sociálních sítích. Stávají se ambasadory tvůrců a vytváří svou vlastní reflexi hotových děl prostřednictvím fanfikce, (video)recenzí, komunitních setkání, citací oblíbených sekvencí, jejich parodií atd. Jde o jev, který není v českém prostředí zatím tak rozšířený jako v zahraničním, ale pro televizní producenty je čím dál důležitější tyto komunity a jejich projevy sledovat. Teoretik fanouškovských studií Matt Hills upozorňuje na fenomén, kdy transmediální narativ a streamovací platformy nenabízejí v současném tržním prostředí produktové řady programů, ale komplexní světy, a právě díky tomu se rozdíl mezi divákem a fanouškem stírá. Tyto fikční světy jsou přitom vždy viděny pouze zčásti. Některým divákům stačí oficiální narativ seriálu, další konzumují navíc bonusové webové epizody a někteří tento fikční svět rozšiřují pomocí své vlastní fanfikce.<sup>2</sup> Na obývání fikčního světa se tak do jisté míry podílejí všichni, jen někteří participují na jeho mapování a rozšiřování více a někteří méně.

Postavy, které se v původním seriálu skrývaly ve stínu jiných, nyní mohou díky kreativitě producentů i fanoušků získat své vlastní příběhy, měnit genderové atributy atd.<sup>3</sup> Stejně tak mohou producenti naše oblíbené postavy z televizních obrazovek vystavit novým výzvám v literatuře, počítačových hrách, spin-offech oblíbených seriálů a filmů. A stejně tak mohou tvůrci fikčních světů vzejtí z fandomu a svou původní fanouškovskou zkušenost reflektovat ve svém originálním uchopení fikčního světa. Fanouškovství tak už neoznačuje specifickou a trochu nepopulární niku diváků, ale jde o nový mainstream. Fanoušky i diváky lze vnímat jednotně, jako „kvalifikovaná publika“,<sup>4</sup> jejichž participace může být hodnotícím prvkem, do jaké míry je fikční svět v rámci transmediálního narativu koherentní a jakým směrem by bylo zajímavé jej rozvíjet. Odborník na PR Robert Kozinets upozorňuje na skutečnost, že povaha současné tržní ekonomiky ve své podstatě nevede k vytváření produktů, ale světů, do kterých zákazníci (a v audiovizuálním průmyslu tedy diváky) zveme, a dochází k závěru, že „rozdíl

2 Matt Hills. „Traversing the ‚Whoniverse‘: Doctor Who’s Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachrony“. In: Marta Boni (ed.). *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017, s. 343–361.

3 Například zatím nedokončený český fanseriál *Zaklínač: Ozvěny zániku* si hrál hned s několika aspekty transmediální narace. Reálná rovina všedních životů fanoušků žijících ve světě bez magie se prolíná s paralelní dimenzí světa Andrzeje Sapkowského. Lze zde přitom nalézt rozdíly v genderovém zobrazení postav i v zaměření na vedlejší postavy (o kterých je v původním díle často pouze zběžná zmínka) do rolí hlavních protagonistů stojících po boku „Geraltů“. Populární je také žánr slash fanfikce zaměřený na romantické nebo sexuální vztahy protagonistů stejného pohlaví, kteří jsou v původním fikčním světě postavami s heterosexuální či blíže neurčenou orientací.

4 Hillary Robson. „Television and the Cult Audience: A Primer“. In: Stacey Abbott (ed.). *Cult TV Book*. London: I. B. Tauris, 2011, s. 211.

mezi komunitou značky [...] a fanouškem [...] se zdá být akademický“.<sup>5</sup> Toto tvrzení podporuje existence rozsáhlých fanouškovských map fikčních světů, které spadají zejména pod webovou a mobilní aplikaci *Fandom*<sup>6</sup> nebo pod archiv fanfikce *Archive of Our Own*, který je oproti *Fandomovým* wiki zřízený neziskovou *Organizací pro transformační díla* (The Organization of Transformative Works) nikoli za komerčním účelem, ale za účelem prezervace fanouškovských děl a také legální pomoci jejich autorům.<sup>7</sup>

K tomu, abych přiblížil, jakou optikou se na zvolené téma dívám, a abych obhájil relevanci svého výzkumu, musím definovat, které seriály lze označit za díla s komplexními fikčními světy a zda je v tomto esteticko-filmovědním mapování možné (mezi mnohdy velmi odlišnými pořady) nalézt styčné body. V následujících kapitolách vycházím z teze, že těmito styčnými body jsou propracovaný transmediální narativ podpořený komplexní světátvorbou, originální operační estetika a Hillsův koncept „hyperdiegeze“, který světátvorbou a transmediální narativ fikčních světů nutně doprovází a který mluví ve prospěch jisté neukončenosti narativu i fikčního světa:

„[hyperdiegeze je] tvorbou rozlehlého a zevrubného narativního prostoru, ze kterého je v textu vždy přímo viditelná jen část [...], ale který, [...] zdá se, funguje podle principů interní logiky a extenze [...] stimulující kreativní spekulativnost a poskytující důvěryhodné prostředí pro afektivní projevy.“<sup>8</sup>

Také literární teoretik Lubomír Doležel hovoří ve vztahu k fikčním světům o jejich neukončenosti:

„Nutným důsledkem toho, že fikční světy jsou lidské výtvořiny, je jejich neúplnost. Aby někdo vytvořil úplný fikční svět, musel by napsat nekonečný text... Neúplnost je obecná extenzionální vlastnost struktury fikčních světů. Musíme však dodat, že textura fikčního textu zachází s neúplností velmi různě a pěstuje ji v různém stupni, a tak určuje nasycení světa.“<sup>9</sup>

5 Robert V. Kozinets. „Fan Creep: Why Brands Suddenly Need Fans“. In: Denise Mann (ed.). *Wired TV: Labouring Over an Interactive Future*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2014, s. 171.

6 Podle informací uvedených v mediakitu jde o platformu s více než 200 miliony návštěvníků měsíčně a sedmi kanceláři po celém světě čerpající příjmy zejména z internetové reklamy a deklarovaných direct marketingových schopností [online]. 2018 [cit. 2. 8. 2020]. Dostupné z: <https://www.fandom.com/mediakit/>.

7 O činnosti Organizace pro transformační díla [online]. 2017 [cit. 2. 8. 2020]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org/about/>.

8 Matt Hills. *Fan Cultures*. New York: Routledge, 2002, s. 137–8.

9 Lubomír Doležel. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003, s. 171.

Termín *operační estetika* je potom možné označit jako pravidla hry, která si tvůrce pro svůj fikční svět zvolí, a při užívání termínu vycházím z definice Ilky Braschové.<sup>10</sup> Každý text totiž svým způsobem definuje čtenářovu pozici, která závisí na míře jeho ztotožnění s operační estetikou. Ta ovlivňuje nejen způsob, jak divákům informace o fikčním světě tvůrce předkládají, ale také podobu fungování vztahů mezi postavami, jak mezi sebou tyto postavy řeší konflikty, jakými distribučními cestami se k nám fikční svět v rámci transmediálního narativu dostává či do jaké míry autoři zrcadlí realitu prvotního světa diváků. Tyto otázky jsou pro mne v následujících explanatorních studiích klíčové, protože se domnívám, že rozhodujícím způsobem určují, jak hlubokou imerzivní kvalitu daný fikční svět pro diváky má. Je přitom nutné oddělit operační estetiku danou primární distribuční cestou, skrze kterou se k nám fikční svět dostává, a potom samotné mechanismy fikčního světa, přičemž obojí se může vzájemně ovlivňovat. Paradox světatorby fikčních světů tedy spočívá v dichotomii, kdy v pozici diváků podvědomě vnímáme mechaniku operační estetiky a neustále porovnáváme, jak je její kánon nastaven, zároveň se přitom ale necháváme fikčním světem pohltit. Propracovaná operační estetika tedy do jisté míry umožňuje plynulý eskapistický divácký prožitek návštěvy fikčního světa. Jason Mittel potom na operační estetiku upozorňuje zejména ve vztahu k narativu, kdy se narativ díky své komplexnosti a intertextualitě stává sám o sobě atrakcí a zdrojem divácké fascinace.<sup>11</sup>

Pro fanouškovská studia byl dlouho klíčový také pojem kultovního díla a asi bychom jej neměli v rámci snahy o přiblížení vztahu mezi světatorbou a diváckou participací opomenout. Pro definici jakéhokoli kultovního pořadu byl mód recepce vždy důležitější než aspekty realizace a úroveň estetiky daného díla. Kultovním pořadem se tedy teoreticky mohl stát jakýkoli program, který v období svého vzniku (nebo i mnoho let poté) vzbudil živý zájem aktivní a loajální komunity diváků. Pokud mluvíme o kultovním pořadu, volíme tuto klasifikaci se zpětnou časovou platností. Relevance tohoto statutu vychází z dlouholetého aktivního zájmu skupiny diváků, která postupně a často v odlišném dobovém kontextu iniciuje do svého středu další členy. Pokud ale pojmy kult a fanouškovství vztáhneme přímo k obývání fikčních světů bez uvedené dobové determinace a odhlédneme od poněkud insitní kvality skryté v charakteristice obou pojmů, navážeme na termíny, ke kterým mají obě označení blízko, což možná není na první pohled patrné: „to fancy“ (mít zálibu) a „to cultivate“ (kultivovat). Perspektiva této disertace se drží právě této kultivační linie divácké participace na světatorbě vycházející z pocitu blízkosti k určitým atributům fikčního světa než z interpretací fanouškovství soustředících se na jeho fetišizující a fanatické rysy.<sup>12</sup>

10 Ilka Brasch. *Film Serials and the American Cinema, 1910–1940*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018, s. 43–79.

11 Jason Mittel. Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*. 2006, č. 58, s. 29–40.

12 H. Robson. „Television and the Cult Audience: A Primer“, s. 210.

Projevy fanouškovství a zrcadlení fanouškovských afinit i statusu jednotlivých členů fandomu lze sledovat napříč rozdílnými platformami, přičemž tyto projevy nelze vnímat striktně analyticky.<sup>13</sup> Ve svých explanatorních případových studiích se tak zaměřují na jednotlivé performativní projevy fanoušků a následné (ne)dialogické jednání tvůrců vycházející právě z reakce na míru ztotožnění diváků s některými aspekty fikčního světa, které nám jako divákům psychologicky, esteticky či filozoficky konvenují. Hillsem formulované „cyklické fanouškovství“<sup>14</sup>, zahrnující přepisování, znovuobjevování a reinterpretaci fikčních světů, ke kterým se díky webu 2.0<sup>15</sup> můžeme kdykoli navracet, má ještě jeden důležitý rozměr: upozorňuje na cyklický aspekt světatorby, kdy se stejným způsobem vrací a fikční světy restartují samotní tvůrci a diváky tento cyklický proces průběžně emancipuje a připravuje na sledování komplexnějších narativů a objevování fikčních světů s bohatší (chaotičtější) texturou. Kultovní filmy a televizní pořady v tomto ohledu většinou disponují pro nás inspirující promyšlenou světatorbou fikčního světa, kterou ale v současném mediálním prostředí můžeme zpřístupnit širšímu diváckému publiku.

Dramatické televizní pořady v počátcích rozvoje televizního vysílání v první polovině 50. let přirozeně ilustrovaly zejména slavné knihy, formátově navazovaly na rozhlasové hry a divákům spíše ubíraly míru vlastní interpretace, předkládaly poměrně banální skutečnost nebo lehce zdramatizovaný obraz každodenní reality.<sup>16</sup> S vyšším podílem autorské<sup>17</sup> televizní tvorby, spojené se snahou o vlastní emancipaci a diferenciaci v rámci televizního trhu po nástupu kabelových a satelitních televizí v 70. letech, dochází k nárůstu počtu dramatických seriálů, které splňují například Umbertoem Ecem formulovanou definici filmového kultu, několik projektů je možné najít i dříve.<sup>18</sup> Pokud

13 M. Hills. *Fan Cultures*, xii.

14 Matt Hills. „Patterns of Surprise: The ‚Aleatory Object‘ in Psychoanalytic Ethnography and Cyclical Fandom“. *American Behavioral Scientist*. 2005, roč. 48, č. 7, s. 803.

15 Termín web 2.0 poprvé použila Darcy DiNucci v roce 1999 ve svém článku „Fragmented future“ [online]. 1999 [cit. 22. 7. 2020]. Dostupné z: [http://darcy.com/fragmented\\_future.pdf](http://darcy.com/fragmented_future.pdf) a charakterizuje proměnu statického webu v prostor pro sdílení a společnou tvorbu jeho obsahu.

16 Více o změnách daných zejména počátečním konkurenčním bojem a následnou synergií mezi filmovým a televizním průmyslem danou ekonomickou konvergencí ovlivňující podobu dramatických televizních pořadů například viz Vito Zaggarro. „Theseus and Ariadne: For Counter-History of the Cinema-Television Relationship?“ In: Thomas Elseasser – Kay Hoffmann. *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998, s. 85–105 nebo Blair Davis. „Made-from-TV Movies: Turning 1950s Television into Films“. *Historical Journal of Film, Radio and Television*. 2009, roč. 20, č. 2, s. 197–218.

17 Ve významu riskantnější dramaturgie celoplošných stanic i silnější pozice showrunnerů a kreativních producentů, kdy jednotlivé stanice začaly komunikovat jejich hodnotu při vyjednávání s inzerenty a reklamními agenturami přinášejícími důležité investice.

18 Umberto Eco popisuje, že kultovní status (filmu) není spojen s určitou uměleckou formou či estetickou kvalitou, může jít o manifest manýristického herectví, nerealistických dialogů a zvrátů. Na kultovních dílech zdůrazňuje charakteristiky „žijícího vyprávění mimo časový kontext“, „komplexního obyvatelného světa“ a možnost „vyjmutí“ prvků, postav a dějů z celku díla. Ty stojí na čtení archetypů postav, gest, slovních obrátů, vyvolávajících u diváků pocit ikonických dějů. Umberto Eco. „Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage“. *SubStance*. 1985, roč. 14, č. 2, s. 3–12.

se zaměříme na specifické atributy kultu v televizní produkci, nalezneme v současné době i revidované a detailnější studie.<sup>19</sup> Definitivní odklon od nekritického přijímání Nielsenových ratingů<sup>20</sup> a orientace na užší sociodemografické skupiny zejména městských diváků, častých internetových uživatelů s vyšší kupní silou, kteří jsou loajální a tedy zajímaví pro producenty i inzerenty, je faktorem, jenž způsobil, že zahraniční celoplošné (a mnohdy veřejnoprávní) stanice více riskují a programují do dříve zapovězených slotů kontroverzní seriály vyžadující participaci aktivních diváků.<sup>21</sup>

Popularita sociálních sítí, rozvoj interaktivity audiovizuálního obsahu a alternativní distribuce audiovizuálního obsahu (včetně té nelegální) zbavují televizi statutu zdroje ontologické jistoty, o níž mluví Anthony Giddens.<sup>22</sup> Televize musí bojovat o svou společenskou roli a její diváci si na druhou stranu vlivem výše uvedeného mohou s větší svobodou konstruovat alternativní sociální identitu, přesněji a méně idealisticky řečeno: lépe kontrolovatelný veřejný obraz, který vystihuje lacanovské podvědomé hledání autorit, skryté za veřejně deklarovanou touhou po nezávislosti, stejně jako neodbytné nutkání po důsledněji maskovaném zobrazení reality.<sup>23</sup> Čím dál více diváků již není závislých na programovacích slotech a kurátorsky si díky legálním i nelegálním zdrojům volí, které fikční světy navštíví a které jim svou operační estetikou a texturou konvenují. Sekundárně se tak zvyšuje jejich intertextuální povědomí o komplexních fikčních světech i jejich divácký „skill“ (dovednost). Programová oddělení již nemohou

---

19 Z vnějších znaků můžeme zdůraznit důležitost obrazového i zvukového experimentování či výrazné stylizace už v samotné znělce pořadu, která se pro nás stává branou do nového fikčního světa (podobně jako pilotní díly nových seriálů totiž nastavuje specifický diskurz tohoto světa) nebo specifický jazyk postav, z těch strukturálních emocionálně-psychologický diskurz, v jehož rámci tvůrci posunují děj vpřed (např. v detektivním seriálu je hledání vraha cestou k nalezení vlastní identity) a zejména hustotu celého textu zahrnující intertextuální a symbolické významy přisuzované určitým rekvizitám (červený závěs v *Twin Peaks*), postavám (otcovský Gilles v *Buffy, přemožitelce upírů*), množství paralelních příběhových linií atd. Rhonda V. Wilcox. „The Aesthetics of Cult Television. In: S. Abbot (ed.). *The Cult TV Book*, s. 31–39.

20 Stále používaný ratingový systém sledovanosti pořadů pojmenovaný podle Arthura C. Nielsena adaptovaný z rozhlasového trhu pro trh televizní v roce 1950.

21 Mj. *Top of the Lake: China Girl* (navazující na první oceňovanou krimisérii dotýkající se řady kontroverzních společenských témat) režisérky Jane Campion vysílala BBC 2 v hlavním vysílacím čase ve 21:00.

22 Anthony Giddens. *The Consequences of Modernity*. Stanford: Stanford University Press, 1990, s. 92.

23 Slavoj Žižek navazuje na Lacana ve svých filmových rozborech a zejména na paradox na první pohled nové logiky narativu, vyhledávání fantasmat, které postavy často vnímají nejdříve jako únik před nepřátelskou realitou, aby následně „unikly přemíře bujné fantazie“ a dokázaly se vrátit do reálného života. Tento postup však musí být podobně jako psychoanalytická terapie předložen v poměrně komplikované narativní struktuře dávající postavám dostatečný prostor k alespoň zdánlivé emancipaci na nepřítomnosti osudu. Podobný pocit svrchovaného objevování audiovizuálního obsahu nyní cítí i divák. Slavoj Žižek. *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkovskij, Lynch*. Praha: NAMU, 2015, s. 89, 204–205, 213.

plně počítat s izolovaným vzorcem rodiny a jejím patriarchálním uspořádáním, které vedl k preferenci určitých pořadů.<sup>24</sup> Musí se soustředit na individuální diváky<sup>25</sup> a jejich sklon demonstrovat svou nezávislost a někdy také opoziční vztah k průmyslové povaze televizní produkce. Přesto jsou na producentech audiovizuálního obsahu takto kurátorsky zaměřeni diváci stále závislí, a producenti musí s jejich postojem počítat a brát ho v úvahu při vývoji nových projektů, vnímat je jako soubor metatextů.

Nacházíme se v kontrastní době, kdy mediální teorie operuje s výzkumy publik, přičemž autory těchto výzkumů jsou akademici, kteří jsou sami členy fanouškovských komunit.<sup>26</sup> I tvůrci často vycházejí ze stejného fanouškovského prostředí a nacházejí se v ambivalentním postavení zaměstnanců televizních stanic s kritickým postojem k mainstreamové produkci;<sup>27</sup> pokud se snaží ve své tvorbě tento postoj akcentovat, může se jim dostat odpovědi, že takové texty vyhledává pouze úzká skupina diváků. Ta se ale díky globalizaci distribučních cest v současné době výrazně rozšiřuje a je připravena svou kreativitou a aktivní participací přinést producentům zajímavý obchodní model založený na ekonomicky silné a loajální skupině diváků.

Současné seriály si v tomto světle mohou dovolit vytvářet komplexní narativní světy s paralelními dějovými liniemi, jejichž koherenci garantuje showrunner s poměrně velkou kreativní svobodou (často v diskusních fórech a na sociálních sítích komunikuje přímo s diváky), které obývají postavy s rozsáhlými a stále se vyvíjejícími charakterovými archy.<sup>28</sup> K vysvětlení motivací těchto postav, složitých vztahových sítí mezi nimi a vůbec pravidel zcela nového fikčního světa, v němž tyto postavy žijí, napomáhá dramaturgicky objemnější objektivní narativní čas seriálu i virtuální časoprostor (rozsáhlost daného fikčního světa) související s vyšším rozpočtem tzv. quality TV seriálů.<sup>29</sup> Zatímco první kultovní seriály<sup>30</sup> konfrontují diváky s možností úniku do fantazijního světa (často z nutnosti předejít cenzorním zásahům), současná seriálová tvorba oproti tomu využívá podvrtný přístup svých předchůdců méně nápadně a pracuje většinou

24 Srov. John Fiske. *Television Culture*. 2. vydání. London: Routledge, 2010, s. 219.

25 Rhiannon Bury – Johnson Li. „Is It Live Or Is It Timeshifted, Streamed, Downloaded? Watching Television in the Era of Multiple Screens“. *New Media & Society*. 2015, roč. 17, č. 3, s. 592–610.

26 Matt Hills. „Strategies, Tactics and the Question of Un Lieu Propre: What/Where is ‚Media Theory‘?“. *Social Semiotics*. 2004, roč. 14, č. 2, s. 141.

27 Roger Corman akcentuje zapojení principu auteurství v tvorbě kultovních filmů a klade důraz na odvahu tvůrců, nezávislost vycházející z nižší finanční náročnosti projektu, tematickou subverzivitu viz Ernest Mathijs – Xavier Medik. *The Cult Film Reader*. London: Open University Press, 2008, s. xvii–xviii.

28 Jason Mittel. *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015, s. 10–16.

29 Ve smyslu časové i dimenzionální rozpínavosti fikčního světa, kdy zobrazujeme více historických epoch či paralelních světů (sci-fi žánr), odlišných geografických pásem (špionážní žánr) nebo jen uzavřený prostor, který je přesto náročný na výpravu (historický žánr) atd.

30 Často se jedná o seriály s prvky sci-fi, mj. *The Prisoner* (ITV, 1967–1968), *Twilight Zone* (CBS, 1959–1964) či původní *Star Trek* (NBC, 1966–69) s výraznou společensko-politickou reflexí.

s realističtějším módem narace a zobrazování v rámci „reality“ světa autory stvořeného.<sup>31</sup> Fanoušky vyhledávané fikční světy zároveň přinášejí prvek určité nedokonalosti, nedorečenosti – dá se říci i fantastična dle definice Tzvetana Todorova:<sup>32</sup> reálného, tzv. „zázračna“, kdy je nutné revidovat přírodní zákony světa, které jako diváci známe, a přizpůsobovat se novým pravidlům (zázračno potom stojí u Todorova proti „mámení smyslů“, způsobenému realistickými vnějšími faktory, jež pouze zjišťují optiku postav, nikoli svět, ve kterém žijí). Tvůrci takových fikčních světů vycházejí často právě z nejistoty diváka, ve kterém z těchto dvou pojetí fantastična se postavy pohybují, a divák poté zaníceně prozkoumává s postavami jejich svět. Quality TV seriály se v tomto podobají kultovním dílům (vycházíme-li z uvedené Ecovy definice), i když se tyto pojmy zároveň z hlediska historického vývoje svého používání odlišují. Henry Jenkins pro náš účel nachází vhodnější označení „Social Television“. Označuje tak oblast mediální (pop)kultury, která dostatečně stimuluje diváky k jejich aktivnímu obývání oblíbeného (v našem případě audiovizuálního) fikčního světa.

Pokud publiku předložíme takový fikční svět, který se i na půdorysu poměrně tradičního televizního žánru (jakým je například v tuzemsku krimiseriál) řídí specifickými pravidly – zobrazuje všední aspekty našich životů, ale dodává propracovanou mytologii prostředí i postavám a je zároveň ve svém vybočování z konvencí žánru konzistentní, mění genderové stereotypy v charakterizaci protagonistů i ve vztazích mezi postavami, komunikuje s diváky – můžeme docílit vyšší participace diváků též v českém prostředí.<sup>33</sup> Z té mohou domácí televizní stanice profitovat nejen získáním výraznější identity riskujícího vysílatele, ale také čistě obchodně prostřednictvím merchandisingu, dodatečného multimediálního obsahu, vyvíjením spin-offů populárních

31 Realistickým ve smyslu rovnováhy mezi tvůrci zvolenou stylizací světa a všemi jeho složkami (vizuál, sound design, výprava, chování postav, mytologie světa). Jde tedy o lacanovskou Realitu s velkým „R“, obsahující stále fantasmata, ale ve vyváženém vztahu – mód zobrazování tudíž může být naturalistický, syrově realistický, surrealistický atp. Oproti tomu některé starší kultovní pořady, jako například *Sapphire and Steel* (ITV, 1979–1982), vyžadovaly od diváka větší dávku tolerance, protože diskurz hlavního textu fikčního světa a mód jeho zobrazení nebyly v souladu (například vlivem nedostupnosti některých moderních technologií, nižšího rozpočtu daného tím, že televizní stanice nedávala pořadu velkou prioritu atd.).

32 Tzvetan Todorov. Úvod do fantastické literatury. Praha: Karolinum, 2010, s. 25–51.

33 Bylo zajímavé sledovat, jak si ve vytváření nového fikčního světa slibujícího vystoupení z kánonu žánru vedl například seriál produkční společnosti Bionaut *Svět pod hlavou* (volně inspirovaný americkým protějškem *Life on Mars*), kombinující retrostylizaci klasických českých krimiseriálů 80. let s cestováním v čase (viz *Svět pod hlavou* [online]. [cit. 15. 4. 2019]. Dostupné z: <http://www.bionaut.cz/svet-pod-hlavou/>). Celý seriál byl již 2 týdny po odvysílání k dispozici pouze jako placený obsah na Alza Media, nikoli zdarma na webu ČT. Portál Alza je možné vnímat jako místo, kam směřují právě potenciální diváci současné zahraniční quality TV oplývající vyšší kupní silou a kde bude seriál více exponován cílové divácké skupině než na rozsáhlém portálu iVysílání. Od února 2021 je také jako první český seriál dostupný na streamovací platformě Netflix.

seriálů s již existující potenciální skupinou diváků nebo snazšího prodeje výsledného formátu do zahraničí. Subverze a žánrová transgrese jsou ale až na výjimky stále obsaženy pouze v malé míře či jako mimikry překrývající žánrová klišé.<sup>34</sup>

### 1.1. Od pasivního diváka k fanouškovi

Výzkumy vedené v rámci fanouškovských studií se zaměřují mj. na faktory definující recepci audiovizuálních děl fanouškovskými komunitami.<sup>35</sup> Důležitý je v první řadě aspekt objevení seriálu ze strany fanouška – často kontroverzního, ale ne nutně nákladného seriálu s výrazným vizuálem, hudbou, vnější charakteristikou postav a specifickými zákony. Právě v takových pořadech mohou fanoušci hledat konotace, které pro náhodného diváka nejsou viditelné, a tím zesílit svou vazbu na seriál, tolik důležitou pro jeho producenty, a demonstrovat, že je producenti neztratí v dlouhodobé perspektivě; že nejsou pouze náhodnými konzumenty televizního vysílání v daném čase tohoto vysílání.

V tomto ohledu je nutné připomenout, že v současné době již dávno ztratila svou hegemonii v určování vkusu a preferencí veřejnosti televizní kritika a do jisté míry i oficiální PR napojené na nově premiérované tituly. Internetové komunity plní roli arbitra, jenž zbylým divákům doporučuje, které pořady je společensky žádoucí sledovat. Zároveň zastarala definice oddaných fanoušků jako čistě maskulinní skupiny *sběratelů*. Silně feminizované publikum<sup>36</sup> velmi pečlivě sleduje současné společenské trendy včetně módy a vděčně vyhledává odpovídající produkty. Profesionalizaci online amatérské filmové kritiky podporoval například balkánský web *altcine*. V rámci propagace balkánské kinematografie vyzýval k mezinárodní kritické reflexi krátkometrážních filmů z daného teritoria – vítězné texty potom byly oceněny porotou a účastníci zároveň rozhodovali o divácké ceně festivalu *altcineAction!*, která byla považována za hlavní ocenění. Účastníci se publicisté z řad diváků mohli zároveň ovlivnit festivalovou strategií i umělecké směřování soutěžících tvůrců.<sup>37</sup> Festival prostřednictvím platformy

34 Například seriál *Trpaslík* (2017, ČT) Jana Prušinovského a Petra Kolečka zpočátku slibuje poměrně neetickou satiru dotýkající se aktuálních společenských témat, skrytou však za pohádkovým žánrem. Nakonec ale zradí diváka právě pohádkově nelítostným přitakáním normalitě a odmítnutím jakéhokoli společenského excesu v rámci svého světa. Tvůrci odkrývají původní cynismus jako důmyslné mimikry, zdvihají varovný prst a skoro manifestačně zavrhnou jakoukoli naději na subverzi ve veřejnoprávním vysílání.

35 Srov. např. M. Hills. „Strategies, Tactics and the Question of Un Lieu Propre: What/Where is ‚Media Theory‘?“, s. 139–149.

36 Henry Jenkins uvádí, že až 40 % členů fandomu tvoří ženy. Přesto je mezi nevydělečnějšími filmy stále menšina filmů s herečkami v hlavní nebo v jedné z hlavních rolí. V seriálové produkci přitom situace zdaleka tak jednoznačná není. Henry Jenkins. „How Fandom Helps Us to Negotiate the Politics of Diversity and Fosters the Civic Imagination“ [konferenční příspěvek]. *Fan Studies Network Conference*. Interdisciplinary Institute for the Humanities, University of East Anglia, Norwich, 25.–26. 6. 2016.

37 Matěj Nytra. „altcine: Action!“. *Cinepur*. 2016, roč. 22, č. 103, s. 55.



The 5C Project podporoval i následnou profesionalizaci aktivních cinefilů z řad filmařů a amatérských recenzentů. Pět autorů vítězných kritických textů oceněných v rámci Best Critic Award se účastnilo Cine-Caravany, se kterou projeli pět vybraných balkánských metropolí, aby poznali místní kinematografická centra průmyslové i archivní povahy. Součástí Caravany byly uzavřené i veřejné masterclass vedené respektovanými mentory z řad filmových kritiků (v minulosti například Jean-Michel Frodon z *Cahiers du Cinéma*) a zkušených filmařů (mj. Olympia Mitilinaiou – kameramanka snímku *Miss Violence*, který byl oceněn na Benátském filmovém festivalu).<sup>38</sup>

Altcine byl příkladem asi nejvíce do důsledků vedené iniciativy o sjednocení amatérské a profesionální filmové kritiky. I přesto, že již není aktivní, objevily se další programy, které rozvíjí kurátorské schopnosti amatérských kritiků nebo spíš erudovaných fanoušků, poučených diváků. Podle Henryho Jenkinse je nutné nahlížet na fanouškovství jako na čím dál více heterogenní strukturu. Ztratilo původní charakter užší skupiny, která ve společném pocitu souznění a blízkosti komunikuje v rámci univerza uctívaného idolu – počítačové hry, televizního seriálu, filmu atp.<sup>39</sup> Proto tvůrci *Star Treku*, *Pána času* a nové série *Městečka Twin Peaks* komunikují odlišným způsobem než autoři seriálu *Empire* (FOX, 2015 – dosud) či *Vinyl* (HBO, 2016). Míra, kterou se fanoušci hlásí k roli zprostředkovatelů významů jejich oblíbeného textu, vzrůstá s transgresivitou a nejednoznačností obsaženou v jimi oblíbeném fikčním světě.<sup>40</sup> Vztah mezi fanoušky a tvůrci lze nejlépe připodobnit módu „vyjednávání“, kdy obě skupiny hledají vhodnou rovnováhu mezi očekáváním diváka, perspektivou různých skupin fanoušků a jejich rozdílným sociálním postavením.<sup>41</sup> Matt Hills dodává, že v případě obnovení již populárních sérií dochází často k tomu, že tvůrci volí mezi dvěma metodami – znovuvytvářením původního světa, restartem za účasti původního tvůrce, v očích fanoušků důvěryhodného vizionáře, či navazováním na původní sérii zodpovězením otázek, které zůstaly volně viset ve vzduchu, a podobu seriálu nechat nezměněnou. Druhý přístup pracuje více s pocity nostalgie původních fanoušků, oba poté vyžadují stejnou

38 *Altcine.com* [online]. 2014 [cit. 4. 1. 2020]. Dostupné z: <http://www.altcineaction.com/the5cproject/>.

39 Henry Jenkins. „In a Social Networking World, What's the Future of TV?“ [online]. *Huffington Post*. 23. 11. 2009 [cit. 11. 6. 2016]. Dostupné z: [http://www.huffingtonpost.com/henry-jenkins/in-a-social-networking-wo\\_b\\_292014.html](http://www.huffingtonpost.com/henry-jenkins/in-a-social-networking-wo_b_292014.html).

40 V tomto významu je možné použít také jednoslovný anglický výraz „gatekeeping“. Tento projev participační fanouškovské kultury chápou jako teritoriální vymezování prostorů mezi tvůrci, fanoušky a běžnými konzumenty bez výraznějšího zájmu o určité audiovizuální dílo; v některých momentech se tyto prostory protínají a v některých případech zůstávají oběma stranami striktně vymezeny. Producenti si často hlídají ucelenost zejména ekonomického, etického a legálního rámce svého díla, fanoušci potom prostor pro svou interpretaci. Čím více „odlišný“ vizuálně, narativně, castingově vybudovaný svět navštěvují, tím více hermeneutický přístup vyhledávají v komunikaci uvnitř fanouškovského prostoru i ve způsobu, jaký dialog s nimi vedou samotní tvůrci. Více například viz Lynn Zubernis – Katherine Larsen. *Fandom At The Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2012.

41 H. Jenkins. „How Fandom Helps Us to Negotiate the Politics of Diversity and Fosters the Civic Imagination“.

míru otevřenosti tvůrců k tomuto „vyjednávání“.<sup>42</sup> Tvůrci se vzhledem k výše uvedenému snaží předkládat projekty vyznačující se transmediální narací; obklopují fanoušky produkty určenými pro různé platformy právě za účelem generování textu, který má co nejvíce vrstev a nutí diváky k aktivnímu zapojení.

Dobrym příkladem (i když z filmové oblasti) je série *Matrix*. Fikční svět, který vznikl s jasným autorským záměrem, stát se tak intertextuálním a natolik využívajícím transmediální naraci a proměny (nejen) genderových stereotypů jako málokterý projekt před ním. Několikaúrovňová struktura odkazů byla tak precizně připravena, že tvůrci počítali se spin-offy, prequely a dovětky napříč celým spektrem multimediálního průmyslu.<sup>43</sup> Komunikační technologie zároveň fungují v rukou postav často jako zdroj účinného řešení dramatických situací či jejich ohrožení (mobilní telefony ve špionážních thrillerech, sociální sítě v hororech pro teenagery, znalost pravidel počítačové nebo deskové hry ve sci-fi zaměřených na dětské publikum...), tudíž využívání transmediální narace ze strany producentů televizního obsahu i fanoušků je přirozeným prostředkem, jak navázat na jednání postav seriálu nebo filmu. *Matrix* je příkladem, jak velké množství vstupních bran do transmediálního narativu můžeme využít a jak transmediální narativ může sloužit kontrole nad významotvorností obsaženou ve fikčním světě... A jak také nakonec může transmediální narativ světatvorbu fikčního světa téměř spoutat.

„Flexibilní typ transmediální praxe dramaticky zvyšuje produktovou hodnotu franšízy, protože umožňuje existenci více přístupových bodů [...]. [Nicméně] tato transmediální strategie, ve které kontinuita a diskontinuita existují bok po boku, je vždy ohrožena tím, že bude obeznámenými publiky vnímána jako neautentická nebo neatraktivní.“<sup>44</sup>

Mediální teoretik Dan Hassler-Forest takto upozorňuje na skutečnost, že fanouškovské komunity s oblibou reagují na otevřený transmediální narativ a vytváří další napojený obsah, přičemž motivací může být touha po kreativním vybití, networking s ostatními fanoušky a s ním spojená prestiž či uznání od tvůrců původního díla. Jistá míra spekulativnosti a neukončenosti transmediálního narativu může následně být vítanou součástí výzvy tvůrců k participaci na světatvorbě fikčního světa.

Samozřejmě, mohou se objevit i tvůrci napojeného obsahu s obchodním záměrem, ale bez potřebných licencí. Tato nepřehledná dichotomie občas poškozují autory fanfikce i samotné tvůrce. J. K. Rowlingová, George Lucas, sestry Wachovské pat-

42 Matt Hills. „Revisiting Fandom and Ontological Security: Types of Nostalgia, Cult Revivals and Theme Park Memorialisation“ [konferenční příspěvek]. *Fan Studies Network Conference*. Interdisciplinary Institute for the humanities, University of East Anglia, Norwich, 25.–26. 6. 2016.

43 Henry Jenkins. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2008, s. 103–134.

44 Dan Hassler-Forest. „The Walking Dead: Quality Television, Transmedia Serialization and Zombies“. In: Rob Allen – Thijs van den Berg (eds.). *Serialization in Popular Culture*. New York – London: Routledge, 2014, s. 104.

ří mezi tvůrce, kteří tlačí na studia, aby tzv. sekundární kreativitu diváků podporovala, zároveň se ale snaží mít vliv na celkový obraz vlastní franšízy. V důsledku tohoto jevu přichází na řadu soudní spory. V americkém prostředí funguje poměrně liberální, tzv. fair-use doktrína, která posuzuje účel, povahu citace, podíl použitého a nového materiálu a zejména ekonomický vliv na další prodej originálního díla včetně navazujících děl původních autorů.<sup>45</sup> Integrovaný individualismus a transgresivní charakter fanfikce stejně jako uvedená právní doktrína pracují s podporou kreativity a minoritních pohledů fanoušků – podporuje tak rasové a sociální svobody, včetně např. reinterpretace dané odlišnou sexuální orientací autorů. Prvotní motivací je potom podle mediálního teoretika Kurta Lancastera znovunavštívení oblíbeného fikčního světa a opětovné prožití emocí, které v nás prvotní setkání s fikčním světem probudilo: „Snaží se zachytit – skrze participaci a pohlcení – původní okamžik katarze pocíťovaný při prvním setkání s textem.“<sup>46</sup>

Transgresivní charakter, který mohou fanouškovská díla následně získávat, potom tuto katarzi může posílit, protože některé atributy a texturu fikčního světa autor přiblíží své žité realitě nebo jeho individuálním afinitám. Na podobném transgresivním principu potom fungují speciální epizody, ve kterých tvůrci operační estetiku fikčního světa většinou na ploše jedné epizody změní a fikční svět náhle můžeme vidět v jiné textuře, vycházející z odlišných žánrových konvencí, a jeho protagonisté náhle získávají novou (bohatší) vnější charakteristiku, případně intertextuálně navazují na jiné oblíbené popkulturní postavy z jiných fikčních světů.<sup>47</sup>

Kořeny fanfikce můžeme nalézt již v tradici fanouškovství okolo postavy slavného detektiva Sherlocka Holmese. Díla fanoušků přináší větší zájem o originál, který se snáze stává součástí obecného povědomí. Už Arthur Conan Doyle pomáhal s fanfikcí a ještě za jeho života, počátkem 20. století, vznikaly fanziny přesvědčující Doylea k psaní nových případů legendárního detektiva, a to ve chvíli, kdy se on sám chtěl s postavou rozloučit. Podporoval proto fanoušky, kteří psali nové případy Sherlocka Holmese, a účtoval si symbolický autorský poplatek za tvůrčí konzultaci.<sup>48</sup> Dlouhodobý tlak fanouškovských komunit a jejich přízeň pomáhají motivovat i mladé talentované tvůrce k originální adaptaci původní látky. Prokazatelně pomáhají udržet zájem o starší franšízy a jejich novým zpracováním zajistit větší publicitu. Zahraniční producenti proto běžně synergicky spolupracují s fanoušky a z původně kultovních pořadů a filmů

45 Stacey M. Lantagne. „Sherlock Holmes and The Case of the Lucrative Fandom: Recognising the Economic Power of Fanworks and Reimagining Fair Use in Copyright“. *Michigan Telecommunications and Technology Law Review*. 2015, roč. 21, č. 2, s. 283–314.

46 Kurt Lancaster. *Interacting with Babylon 5: Fan Performances in Media Universe*. Austin: University of Texas Press, 2001, s. 155.

47 Například muzikálová epizoda Josse Whedona *Ještě jednou a s citem* ze seriálu *Buffy, přemožitelka upírů* (UPN, 2001) nebo z novější produkce retro epizoda *Tato neobyčejná bytost* ze seriálu *Strážci Damona Lindelofa* (HBO, 2019).

48 S. M. Lantagne. „Sherlock Holmes and The Case of the Lucrative Fandom: Recognising the Economic Power of Fanworks and Reimagining Fair Use in Copyright“, s. 263–267.

se tak stávají někdy i mainstreamově úspěšné tituly s vysokou sledovaností.<sup>49</sup> Pro producenty je potom ale důležité brát v potaz skutečnost, že fanoušci citlivě vnímají, pokud vzájemný vztah začne fungovat striktně na bázi obchodního modelu. Projekt poté může ztratit pečlivě budovanou auru fan-friendly fikčního světa.

Dílo Arthura Conana Doylea může sloužit jako příklad dlouhodobé synergie fanouškovských komunit a z nich vzešlých autorů pracujících s postmoderní reinterpretací známého Doyleova fikčního světa. Úspěšný seriál *Sherlock* (BBC, 2010–17)<sup>50</sup> jde vstříc fanouškovské inklinaci ke spekulacím. Nacházíme se v současnosti, pozadí i genderové charakteristiky postav se mírně liší a na populárních webech fanfiction.net nebo sherlockology.com vznikají alternativní příběhy s populární postavou a detailní popisy jednotlivých sérií. BBC tyto weby sleduje, spolupracuje s nimi v rámci PR pořadu a zároveň vytváří vlastní platformy v podobě blogu Johna Watsona a oficiálních stránek věnovaných „dedukčním vědám“. Aktualizace původní látky stimuluje tvůrčí kreativitu diváků seriálu a například v Číně si získal velmi loajální a rozsáhlou komunitu orientovanou na specifické čtení vztahu dvou titulních postav používající i specifický slovník a přezdívky.<sup>51</sup> Pokud se zaměříme na fanouškovskou tvorbu navazující na zahraniční televizní seriály v českých podmínkách, nabízí se projekt *Star Trek: Diplomacy*. Fanseriál, za kterým stojí trekkies<sup>52</sup> v čele s Janem „Sokarem“ Krátkým a Radkem „Flashem“ Bělinou, si klade za cíl v amatérských podmínkách natočit technicky i obsahově co nejnějnější český ekvivalent legendárního *Star Treku*. Po úvodní krátké epizodě *První tah* následují další tři dvacetiminutové epizody a jedna kratší miniepizoda, které jsou autory dramaturgicky začleněny do první řady seriálu a na jejichž přípravách

---

49 Jistě nejcitovanějším příkladem je *Star Trek* Genea Roddenberryho, který měl na televizních obrazovkách v prime time nahradit klasické televizní westerny, místo toho ale kvůli nižší sledovanosti už během prvního vysílání na NBC (1966–1969) čelil zrušení. Pouze díky dopisové kampani fanoušků nebyl zrušen, ale jen postupně přesouván na méně atraktivní vysílací časy. Přesto si během následného vysílání v rámci syndikace na regionálních televizních stanicích vybudoval rozsáhlejší diváckou základnu podporovanou fanouškovskými setkáními konanými pod Roddenberryho záštitou a dočkal se mnoha dalších seriálových, filmových i herních adaptací. V období rozkvětu quality TV na placených kabelových stanicích můžeme zmínit seriál *Perníkový táta* (AMC, 2008–2013) Vince Gilligana, který po celou dobu vysílání znásoboval divácký rating a pomohl stanici AMC zaměřené na vysílání převzatých filmů ze zakoupených knihoven studií a menších produkčních společností v přeměně na stanici s prestižním originálním seriálovým obsahem.

50 Seriálu *Sherlock* se podařilo získat uznání kritiků velkých britských deníků i původních fanoušků díla A. C. Doylea a zároveň se stal jedním z nejsledovanějších pořadů posledních více než deseti let, viz „Sherlock series three named most-watched BBC drama in a decade“ [online]. *Independent*. 22. 1. 2014 [cit. 20. 6. 2020]. Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/sherlock-series-three-named-most-watched-bbc-drama-in-a-decade-9077574.html>.

51 China blog staff. „Gay Love Theory as fans relish Sherlock in China“ [online]. *BBC News*. 2. 1. 2014 [cit. 12. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/blogs-china-blog-25550426>.

52 Pojem *trekkie* se vžil jako označení pro fanoušky audiovizuálních děl odehrávajících se ve fikčním světě *Star Treku* Genea Roddenberryho. Často se objevuje také označení *trekker*, které etymologicky otevřeněji naznačuje, že se fanoušci této vědeckofantastické ságy označují za vesmírné cestovatele [pozn. autora]. Více viz: <https://memory-alpha.fandom.com/wiki/Trekkie>.

se podílely desítky fanoušků (včetně výroby věrných kulis a kostýmů).<sup>53</sup> Tvůrci vedle „povinných“ odkazů na postavy a zápletky z původních televizních sérií *Star Treku* dílo zasazují i do lokálního kontextu a akcentují své vlastní žánrové afinity. Hlavní postavy představují posádku nejmodernější lodi „U.S.S. Masaryk“ a autoři se hlásí ke konceptu britských komediálních seriálů typu *Černá zmijs* (BBC, 1983–1989) či *Jistě, pane ministře* (BBC, 1980–1988): politickou satiru originálně aplikují jako ideální nástroj k předkládání skrytých podtextů z původních děl.<sup>54</sup>

Na podobném principu žánrové hybridity fungují díky obeznámenosti publik s jinými oblíbenými fikčními světy nebo výraznými audiovizuálními díly také právě výše zmíněné speciální epizody některých seriálů, které na uzavřeném prostoru jedné epizody náhle změň operacní estetiku a využívají estetických a narativních konvencí spojených například s filmem noir nebo filmovými muzikály. Tvůrci *Star Trek: Diplomacy* tak jsou ukázkovým příkladem, že žánrová hybridita je oblíbeným obohacením operacní estetiky nejen v současné oficiální tvorbě, ale také na poli neoficiální fanfikce.



Český fanseriál *Star Trek: Diplomacy*, první epizoda *Vládní rošády* (Režie: Jan „Sokar“ Krátký, 2015)

53 Viz informace o projektu na webu *Star Trek Diplomacy* [online]. [cit. 20. 5. 2019]. Dostupné z: <http://startrekdiplomacy.com/>.

54 Fanseriál zcela vypouští nejen akční sekvence, ale i pro trekkies důležitou technologickou linii architektury a s ní spojené funkcionality vesmírných plavidel. Místo toho akcentuje multikulturalismus světa *Star Treku* a s ním spojené konfliktní situace, které posádka řeší, jak název seriálu napovídá – diplomacií, ale i zákulisní politikou, kterou používají členové posádky i proti sobě. Tvůrci tak mohou realizovat seriál vzhledem ke svým výrobním možnostem a zároveň se soustředí na aspekt původního fikčního světa, který je jim blízký.

## 1.2. Metodologická perspektiva: Jak analyzovat fan-friendly fikční světy?

Má disertační práce je souborem explanatorních případových studií inspirujících inspirativních fan-friendly světů, které demonstrují, do jaké míry jsou vytvářeny fanoušky, autory či společně, synergicky. Jsem si zcela vědom rizika inkoherece závěrů studií. Mým cílem je upozornit na některé jedinečné atributy světů, které nemusí být přenositelné ve své celistvosti, ale mohou být inspirativní v některých detailech, jedinečných vlastnostech. Domnívám se, že pokud bych se snažil vytvořit skupinu zobecnitelných ukazatelů, odklonil bych se od podstaty světatvorby, která spočívá zejména v autenticitě originálního tvůrčího záměru, překračování zažitých pravidel a atributů neukončenosti fikčních světů; hodnotovým veličinám, které stojí v opozici k přeprodávání úspěšných televizních formátů.

Samotná metodologie vhodného výzkumného přístupu v oblasti fanouškovských studií je dlouhodobě předmětem poměrně intenzivní debaty a mnou vybraný přístup v tomto ohledu představuje hybridní kombinaci metodik, kdy vynechávám kvantitativní terénní etnografický přístup přímého zkoumání fanoušků, který se mi dotazníkovou formou nepodařilo realizovat vzhledem k nízkému stupni rezponzivity oslovených subjektů.<sup>55</sup> Zároveň si uvědomuji, že ve středu mého zájmu není terénní antropologický výzkum fanouškovských projevů, ale spíše sběr dat o fanouškovských projevech spadající do sféry digitální etnografie a na ně navazující explanatorní analýza subjektivně vybraných fikčních světů a transmediálních narativů, prostřednictvím kterých je fanoušci mohou konzumovat. Na tento interdisciplinární přístup navazuji prostřednictvím vybrané bibliografie pocházející z poměrně různorodého oborového spektra a kterou konfrontuji s nezbytnou dávkou solipsismu. Právě rozpor mezi vlastní fanouškovskou perspektivou a snahou o objektivní vědecký akademický přístup je dlouhodobě problematizovaným tématem fanouškovských studií. Toto zdvojení perspektiv harmonizuje Henry Jenkins:

„Má práce je psaná z perspektivy aka-fanouška – tedy hybridní bytosti, která je částečně fanouškem a částečně akademikem... Cílem mé práce je potom zacelit trhlinu mezi těmito dvěma světy. Vyzdvihnout kulturní teorii z akademického knižního ghetta a podrobit ji širší diskusi o médiích, na kterých nám záleží z pohledu jejich konzumentů.“<sup>56</sup>

55 Snažil jsem se oslovit fanouškovské komunity na postapokalyptickém festivalu Junktown a na Festivalu Fantazie pořádaném v Chotěboři, podobně také komunitu okolo tvůrců českého fanseriálu *Star Trek: Diplomacy*.

56 Adrienne Evans — Mafalda Stasi. „Desperately seeking Methodology: New directions in fan studies research. Participations“. *Journal of Audience and Reception Studies*. 2014, roč. 11, č. 2, s. 14.

Subjektivní fanouškovská recepce nahlížená z akademické pozice je nezbytnou součástí mého výzkumu a podle Matta Hillse jde o přístup odpovídající do jisté míry autoetnografickému výzkumu, který nevede ke kolonizaci cizích fanouškovských či tvůrčích perspektiv, pouze jimi intertextuálně obohacuje svůj vlastní fanouškovský pohled.<sup>57</sup> Zároveň si jako student tradičně prakticky zaměřené filmové školy uvědomuji limity současné seriálové produkce, takže se záměrně soustředím na poměrně bizarní, texturou excentrické a autorsky svébytně uchopené fikční světy, které jsou k domácí tvorbě co nejvíce v kontrastu. Vedle této subjektivní perspektivy se v případových studiích snažím popisovat také vyjednávání tvůrců a fanoušků o rozvíjení i prezervaci kánonu fikčního světa, který se v průběhu času u zmíněných fikčních světů *Rychlých šípů*, *Městečka Twin Peaks* a *Pána času* poměrně výrazně vyvíjel. Věřím tedy, že do jisté míry zobecnitelné závěry týkající se dialogu mezi tvůrci a konzumenty fikčních světů budu moci rozvést v závěru disertace.

Jako oporu pro své rozhodnutí, kdy si volím poměrně subjektivní a do jisté míry nevyhraněný metodický přístup, mohu zmínit stať výmluvně nazvanou *Desperately seeking Methodology: New directions in fan studies research*<sup>58</sup> autorem Adrienne Evansové a Mafaldy Stasiové, ve které upozorňují na problematiku metodologie v oblasti fanouškovských studií a doporučují přístup, který je obeznámený s možnými metodami, ale který víceméně počítá s tím, „že přehodnocování metodologických vztahů mezi aka-fan subjektivní perspektivou, autoetnografií a digitální etnografií může poskytnout perspektivě fanouška-akademika větší hloubku [...] Navrhujeme přístup, který zahrnuje kritickou diskusi o metodologických volbách [...]“.<sup>59</sup> Věřím proto, že mnou zvolená perspektiva konfrontující přístupy k světutvorbě a transmediálnímu narativu s fanouškovskými studii je na akademické půdě FAMU užitečná už pro samotnou reflexi jejich významu v době, kdy dochází k remodelaci mediální krajiny i kulturního a společenského narativu. Fanouškovská studia vymezují politiku příjemců audiovizuálních produktů, stávají se svébytnou součástí tvůrčí vize a jsou v tomto mapování klíčové; sledují naděje a aspirace, které do nových děl vkládáme, a také prostor interakce a interpretace, který divák i tvůrci mohou vzájemně sdílet. Audiovizuální díla jsou vždy vytvářena v prostředí hegemonie určité ideologie. Ta může být pro společnost neviditelná, a média jsou nejsnazší cestou jejího šíření. Právě polarita kreativních přístupů k audiovizuální tvorbě i jejím příjemcům, vytváření děl schopných v divácích generovat co největší množství metatextů<sup>60</sup> může vést k subverzi této ideologie a větší pružnosti popkultury i umění. Tato polarita může doplňovat či aktualizovat význam jakékoli tvůrčí

57 M. Hills. *Fan Cultures*, s. 51–52.

58 A. Evans — M. Stasi. „Desperately seeking Methodology: New directions in fan studies research. Participations“. *Journal of Audience and Reception Studies*. 2014, roč. 11, č. 2, s. 4–23.

59 *Tamtéž*, s. 19.

60 Můžeme je nazývat jak quality TV, tak kultovními díly.

činnosti a může nás také přivést k námětům, které sami na obrazovkách počítačů, televizorů, mobilů i na filmových plátnech chceme vidět. Díky vnitřní inklinaci, nikoli jen monetizaci vycházející z co nejefektivnějšího distribučního modelu. Má disertace si v konečném důsledku klade za cíl argumentovat, že vědomý pohled na vývoj seriálu jako na světatorbu fikčního světa s co nejvyšším imerzivním potenciálem pozitivně ovlivňuje a rozvíjí:

- inovativní dramaturgickou práci s narativními trhlinami
- originální vnější a vnitřní charakteristiku postav, které následně musí být garanty celistvosti paradoxně komplexního i hravě neukončeného fikčního světa
- marketingový potenciál projektu a jeho pozitivní publicitu
- pluralitu reflexe fanouškovských perspektiv a s ní spojenou ideologickou subverzi (sledovanou spíše fanoušky než zájmy producentů).



## 2. Světatorba v českém prostředí: Fikční svět *Rychlých šípů* zrcadlící svého autora

Na následujících stránkách se zaměřím na subverzi a eskapismus spojený s vytvářením alternativní reality v umění, psychologický rozměr eskapismu a motivy, které vyvolávají touhu po takovém chování, které s fanouškovstvím blízce souvisí. Pokouším se tak obohatit některými výzkumy prezentovaný negativní náboj eskapismu upozorňující na pasivitu, která je s ním často spojována, a vyzdvihnout subverzivní význam popkulturních děl, která jsou určena široké veřejnosti. Následující kapitolu formuluji jako inspirativní případovou studii, která nám může přiblížit, jakým způsobem publika vnímají subverzivní postavení autora vůči oficiální tvorbě, i když fikční svět jím stvořený na první pohled neobsahuje otevřeně subverzivní ideologické koncepty. Jako teoretický rámec této kapitoly navazuji na utopické studie a tvůrčí reflexe C. S. Lewise, Pavla Hoška, Ernsta Blocha a Frederica Jamesona. Pracuji také s psychoanalytickým modelem Vladimíra Vondráčka, který se týká motivace k eskapickým behaviorálním projevům. Abych poukázal na společenský význam utopických konceptů obsažených i v umělecky méně ambiciózních dílech, soustředím se ve studii na světatorbu Jaroslava Foglara, protože ideologická mobilita a subverzivní kvalita fikčních světů je poutavá nehledě na autorem zvolené primární médium transmediálního narativu. Nelze totiž opomenout skutečnost, že jde o v českém prostředí pravděpodobně nejpopulárnější tuzemský fikční svět, na jehož světatorbě autor s fanoušky zároveň dialogicky participoval. Foglar totiž sledoval stejný cíl jako současní showrunneři: šlo mu o zasažení poměrně dedikované a zároveň co nejširší komunity fanoušků. Později byl jeho primárně komiksový fikční svět rozvíjen jako román a televizní seriál, aby vedl další spisovatele, divadelní autory i jiné umělce k jeho citování a tvorbě multižánrových pastišů.



K osmdesátému výročí *Rychlých šípů* vznikl Tomášem Prokúpkem kurátorovaný pastiš *Rychlé šípy a jejich úžasná nová dobrodružství*, kde generace současných talentovaných výtvarníků originálně navazuje na Foglarův fikční svět a doplňuje jej intertextuálně o dříve tabuizovaná témata a postavy: objeví se nacisté i Batman. Některé epizodní postavy navíc získají rozsáhlejší narativní prostor.<sup>61</sup>

Ve Foglarově originálním přístupu ke světatorbě nacházíme spojitost mezi eskapismem, světatorbou fikčních světů a rekonstrukcí kolektivní paměti. Unikátní je na české poměry i poměrně bohatým transmediálním narativem a v neposlední řadě je příkladem (podobně jako některé velmi populární seriály), že i apolitický a na první pohled prvotní realitu čtenáře nereflektující fikční svět může být čten jako politicky či společensky subverzivní, což může vést k jeho kultovnímu postavení v očích fanouškovské základny. Instituce, vůči kterým se autor (potažmo jeho dílo) ocitnou v opozičním postavení, přitom mohou reprezentovat ideologii pouze udržující status quo, nemusí jít o otevřeně represivní režim.<sup>62</sup>

61 Tomáš Prokúpek. *Rychlé šípy a jejich nová úžasná dobrodružství*. Praha: Akropolis, 2018, 152 s.

62 J. Fiske. *Television Culture* 2010, s. 37–47.



*Atlanta*, první řada – šestá epizoda *Value* (FX, 2016)

Americký seriál Donalda Glovera *Atlanta* podobně subverzivně pracuje s texturou na první pohled realistického fikčního světa i žánrovou hybridizací a do jisté míry podobně jako u Foglara relativně antiklimatickým narativem. Timing i způsob záběrování odpovídají hlavnímu tématu seriálu, který se na první pohled tváří jako klasický sitcom: z Atlanty není úniku. Postavy to tuší, děj nepostupuje a u diváka dochází k podivuhodné transformaci klasické televizní zkušenosti. Téměř hrdá neměnnost postav navzdory požadavkům, které na ně klade okolí, je divácky přitažlivá a my si uvědomujeme, proč tomu tak je: protože sledujeme existenciální drama, které se jen na první pohled tváří jako komediální popkulturní seriál s atraktivním hiphopovým soundtrackem. S každým dílem přitom přichází smutné konstatování: tento normalizovaný cool kulturní obraz afroamerické komunity je jen dalším klíše spojeným s vnímáním tohoto etnika.

Gloverův svěží a provokativní pohled je emocionálně odzbrojující, satiricky nemilosrdný, zábavný a originálně se dívá na dosud tabuizovaná témata. Ať je to stylizované pirátské vysílání „Black TV“ v epizodě *B. A. N.*, nebo Alfredovo nezlomné přesvědčení, že je duší stále spíš dealer než rapper. Jednotlivé díly se téměř zpravidla odehrávají v uzavřených subsvětích se specifickými pravidly, která objevujeme spolu se stejně konsternovanými postavami, jako jsme my, a které zdaleka neodpovídají realistické textuře současné Atlanty, jíž tvůrci pouze zdánlivě vybavili fikční svět. Ať už je to hon na podvodného promotéra v labyrintově uspořádaném hudebním klubu, zmíněná dokumentární stylizace vysílání „Black TV“ nebo večírek etnický smíšeného páru z vyšší společnosti. Vrcholem druhé série je potom epizoda *Teddy Perkins*, kdy titulní postavu stíženou zvláštní, ale tak trochu notoricky vysmívanou chorobou pigmentu hraje bez uvedení v titulcích právě Donald Glover. Hororově laděná epizoda symbolicky upozorňuje na osudy celé generace afroamerických muzikantů, pro jejichž přísné rodiče byla hudba jedinou vstupenkou do liberální americké společnosti. Přes tuto komplexní mnohovrstevnatost fikčního světa a operační estetiky (nebo naopak právě díky nim) se *Atlanta* stala nejsledovanějším komediálním seriálem televizní stanice FX.<sup>63</sup>

63 viz: Nellie Andreeva. „Dave‘ On Track To Surpass ‚Atlanta‘ As FX’s Most Watched Comedy Series As It Awaits Season 2 Renewal“ [online]. *Deadline.com*. 1. 4. 2020 [cit. 19. 9. 2020]. Dostupné z: <https://deadline.com/2020/04/dave-ratings-on-track-surpass-atlanta-fx-most-watched-comedy-series-season-2-renewal-1202898007/>.

Tyto protikladné konfliktní vazby mění média a produkty zábavního průmyslu v artefakty, které nám pomáhají identifikovat náš vlastní společenský status, kdy nejsme pouze konzumenty, ale také hrdými ctiteli určitého díla. Fanouškem, který není specifickým průmyslovým odvětvím identifikován jako ideální cílová skupina, ale toto odvětví do určité míry formuje a používá jeho produkty jako nástroje pro vlastní nezávislejší sebevyjádření. Toto následování kultu, zjednodušeně fanouškovství, obnáší určitý arbitrární rys. Fanoušek si vědomě volí svému sociálnímu statutu konvenující fikční světy a volnočasové aktivity a od tohoto kurátorování svého vlastního narativu není daleko k vlastní tvorbě, jako tomu bylo v případě Foglarových klubových aktivit, které předcházely jeho autorské tvorbě. V podobném duchu sociolog Paul DiMaggio upozorňuje, že sociostrukturální změny vždy přichází z míst, která jsou mimo oficiální umění, a Foglarova autorská tvorba a komunikace se čtenáři v Československu před rokem 1989 je zajímavým příkladem esteticko-filozofické mobility popkulturních produktů.<sup>64</sup>

Komiks byl v českém prostředí přitom dlouho vnímán jako výhradně dětský literární žánr přinášející tradiční pohádkové příběhy v atraktivní obrazové formě. Tato perspektiva se vlivem specifického sociálního statutu nejvýraznějších autorů měnila pozvolna. Mladý stát se snažil propojit děti z různých sociálních tříd podporou skautingu a woodcraftingových turistických klubů. Autoři jako Zdeněk Burian nebo Jaroslav Foglar se těchto volnočasových aktivit sami účastnili. Další autor, Otakar Batlička, byl nadšeným radioamatérem a udržoval kontakt se vzdálenými amatérskými radiostanicemi v Austrálii a ve Spojených státech. Mnoho zástupců této generace se později potkalo v nakladatelství Melantrich a stalo se oblíbenými autory napříč mnoha generacemi čtenářů.

Otakar Batlička pro Melantrich psal dobrodružné novely odehrávající se v nejvzdálenějších koutech světa, a to s autenticitou, která mu propůjčila auru světoběžníka, přestože se vzdálenými kontinenty udržoval pouze rádiový kontakt. Jaroslav Foglar se bohatě inspiroval svými zážitky skautského vedoucího a začal psát příběhy o chlapeckém klubu *Rychlých šípů*, také založené na autentických základech s jasným záměrem vyvolat ve čtenářích dojem, že takový klub opravdu existuje a že by jeho čtenáři měli podobné kluby sami zakládat. Foglar vycházel z táborových vyprávění a městských legend, pracoval intertextuálně, i když inspirační zdroje často neuváděl a vnímal je jako inspiraci pro svá didaktická poselství, která často záměrně (přes zdánlivě fantastické zbarvení příběhu) vycházela z jeho realistického rozuzlení.

---

64 Paul DiMaggio. „Cultural Boundaries and Structural Change: The Extension of High Culture Model to Theater, Opera and Dance 1900–1940“. In: Michel Lamont – Marcel Fournier. *Cultivating Differences: Symbolic Boundaries and Making of Inequality*. Chicago: University of Chicago Press, 1991, s. 21–57.

„Podobně jako ve své literární tvorbě nevytvářel věci zcela nové, ale dokázal sestavit existující prvky do atraktivnějšího vzorce, který se pak často ujal i mimo kontext, pro který byl původně zamýšlen, a vracel se do folklorní a popkulturní cirkulace.“<sup>65</sup>

Se vznikem protektorátu, ale následně i v poválečném období, vlivem únorového komunistického převratu, Foglar ztratil možnost publikovat (s malými přestávkami) na dalších čtyřicet let. Během tohoto období mimo jiné psal společně s ilustrátorem Kájou Saudkem příběhy odehrávající se v jeskyních a na tocích podzemních řek pro speleologický magazín, kde byli oba autoři téměř metaforicky skryti před zraky širší veřejnosti. Přesto Batlička i tito ostatní, svým čtenářům věkově poměrně vzdálení autoři, dál probouzeli zájem fanoušků různých generací. Děti zvyklé číst jejich příběhy a pozvolna oceňující osobní integritu oblíbených autorů brzy dospěly a začaly formovat podobné spolky a vlastní imaginativní prostory pro výpravy a komunitní hry. Foglarova městskými legendami inspirovaná tvorba se proměnila v performativní transmediální narativ odehrávající se ve veřejném prostoru. Objevování starých částí Prahy se stalo rituální součástí znovobjevování a re-evaluace (domněle) ztraceného kulturního narativu, který postrádala mladá generace čtenářů zasažená rozpadem předválečného demokratického Československa.<sup>66</sup>

Jaroslav Foglar byl po celou dobu, během protektorátu i po převratu, aktivním členem různých oddílů, které často nuceně měnily své názvy, a je možné jej považovat za symbol zmíněné re-evaluace kulturního narativu. Foglar strávil mládí na Novém Městě a často navštěvoval starší pražské čtvrti, zejména židovský Josefov.<sup>67</sup> Později začal psát krátké příběhy pro redakci *Mladého hlasatele*. Za svůj hlavní cíl prohlašoval (po vzoru Julese Vernea a Edmonda de Amicis) to, že užitečnost knihy v rámci výchovy a čtenáři k čtenosti je důležitější než její umělecká hodnota. Právě toto přesvědčení se stalo výchozím bodem pro Foglarovu snahu vytvořit fikční svět a hravý narativ, ve kterém by jeho čtenáři mohli prožívat dobrodružství a zároveň si přisvojovat etické vzory budované Foglarem nadále i v politicky represivních dobách, v období protekto-

65 Jan Pohunek. „Jestřáb na podivné stopě: Folklorní, mysteriózní a záhadologické motivy a inspirace v životě a díle Jaroslava Foglara“. In: *Studia Ethnologica Pragensia*. 2018 (2), s. 71.

66 Po atentátu na Reinharda Heydricha a následných represích, kdy z očí veřejnosti zmizelo mnoho do té doby aktivních umělců a spisovatelů (včetně Otakara Batličky), dalo kolektivní vědomí život „Pérákoví“, který se symbolicky, v podobném módu geneze, stal nejprve městskou legendou pronásledující vojáky SS a následně důležitou popkulturní figurou. Foglarova postava Širokka, kreslícího na zdi šifry a mizejícího na střeších klikatých pražských uliček, se objevuje v téže době.

67 Pražské židovské ghetto bylo jedno z největších na světě. Na konci 19. století pražské zastupitelstvo rozhodlo, že kvůli zhoršující se hygienické situaci bude ghetto sanováno. Podle autentických dobových svědectví docházelo mezi chlapci z Josefova a přilehlých čtvrtí k potyčkám, které připomínaly *Knoflíkovou válku* Louise Pergauda. Tento uzavřený svět se specifickými pravidly a hierarchií byl Foglarovi velkou inspirací, viz Miloš Dvorský. *Mýtus zvaný Stínadla*. Praha: Nakladatelství Zdeněk Bauer, 2011, s. 97–115.

rátu a po komunistickém převratu v roce 1948.<sup>68</sup> Původně výchovný stimul se postupně stal hravým elementem jeho komunikace s fanoušky. Příběh založený na modelovém klubu *Rychlých šípů* objevujícím nepsaná pravidla a vontskou hierarchii mystických Stínadel totiž Foglarovi poskytoval ideální prostor, kde mohl svou vášeň pro mapování tajemných uliček a domů skloubit se svým vzdělávacím autorským záměrem. Spletité uličky evokující starou Prahu nebyly v jeho příbězích přesně identifikovatelné: Foglar je označoval povědomými přezdívkami, aby čtenářova fantazie mohla nerušeně pracovat, a sekundárně tak docílil také toho, že zůstaly mimo zorné pole státních autorit. Tímto způsobem zaváděl své čtenáře do nekonečných diskusí o skutečných místech, kde se příběhy odehrávají, a tato rovnováha mezi realitou, do které vniká jiný časoprostor, terra incognita otevřená jakékoli re-interpretaci, byla Foglarem pro čtenáře precizně vystavěnou branou do jeho bohatého fikčního světa.



*Záhada hlavolamu*, díl třetí (ČST, 1969)

Hynek Bočan, režisér televizní adaptace *Záhady hlavolamu*, patřil mezi Foglarovy fanoušky, kteří se jen spekulativně domnívali, kde se předobraz fiktivních Stínadel opravdu nachází. Foglar až na Bočanovo naléhání poprvé blíže formuloval jejich umístění, takže rozhovory s tvůrci seriálu se staly po odvysílání minisérie dalším důležitým zdrojem mapování fikčního světa a iniciovaly fanouškovské vycházky.<sup>69</sup>

68 Jeden z oddílů vedených Jaroslavem Foglarem měl svou klubovnu na opuštěné lodi, místě symbolickém pro cesty do skrytých zákoutí chlapecké fantazie i místem ideálním pro skrývání se v dobách, kdy byly podobné oddíly zakázané.

69 *Události, komentáře: 45 let seriálu Záhada hlavolamu* od 0:41:40 [online]. Česká televize.cz. 11. 4. 2013 [cit. 27. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096898594-udalosti-komentare/213411000370411/titulky>.

Už dva měsíce po publikování příběhů *Rychlých šípů* čtenáři založili na dvě stovky klubů napříč celou zemí a Foglar s nimi udržoval čilou korespondenci; svou mystifikaci, že *Rychlé šípy* opravdu existují, nikdy zcela nevyvrátil a dával chlapcům a dívkám různá vodítka, aby mohli svá Stínadla hlouběji prozkoumávat. Když bylo vydávání *Mladého hlasatele* oficiálně pozastaveno v roce 1941, redakce evidovala v protektorátu 24 600 registrovaných klubů.<sup>70</sup> Podobný rozkvět fanouškovské klubové kultury v československém prostředí proběhne opět až během 80. let, a to zejména díky fanzinové kultuře hudební a vědeckofantastické.<sup>71</sup>

## 2.1. Společensko-historický kontext Foglarovy světatvorby a dialogické rozvíjení fikčního světa *Rychlých šípů*

Je důležité si uvědomit, že Jaroslav Foglar svůj fikční svět tvořil od počátku ve vládou bedlivě sledovaném či přímo otevřeně regulovaném prostředí literatury pro mládež a svou světatvorbu musel adaptovat poměrně flexibilně státnímu aparátu po celou svou (přerušovanou) kariéru.<sup>72</sup> Od roku 1948 byly zakázány reprinty zahraničních komiksů a české ilustrované příběhy nesměly po formální stránce obsahovat klasické textové bubliny ani nést označení komiks, které bylo příliš pevně spjaté se západní brakovou literaturou, podobně jako s americkými vojáky, kteří paperbecky a komiksy na československé území přivezli, než byli sami vymazáni z oficiálních dějin druhé světové války. Od této chvíle ilustrované příběhy obsahují textová pole ve spodní části každého ilustrovaného okénka.

Až v 60. letech dochází k návratu zahraničních komiksů na československý trh, ale hrdinové jejich fikčních světů prochází proměnou a lokalizací pro místní trh. Flash Gordon se tak například stává Rexem Starem a dějové linky jsou podrobeny úpravám. Italský literární kritik a autor Marcello Argilli je jedním z mála hlasů, které upozorňují na to, že ilustrované příběhy ve východním bloku nelze vnímat jako zásadně nekvalitní a neoriginální napodobeniny západních vzorů.<sup>73</sup> Jaroslav Foglar patřil mezi originální tvůrce právě díky svébytnému pohledu na kolektivní povahu imaginativní světatvorby, která vzniká ve spolupráci s jeho čtenáři, nehledě na typ média, skrze které k nim ho-

70 M. Dvorský. *Mýtus zvaný Stínadla*, s. 198.

71 Více viz: Miloš Hroch (ed.). *Křičím: „To jsem já“*. Praha: PageFive, 2017, 229 s.

72 Už v období demokratického zřízení první republiky (1918–1938) byla literární revue *Úhor* silně kritická k formátu ilustrovaných příběhů evokujících zahraniční komiksy. Následně, od roku 1939, byla činnost všech nakladatelství a tiskáren kontrolována protektorátní vládou a ministerstvem informací. Cenzura a nedostatek papíru po druhé světové válce vedly k strukturálním změnám v mediálním prostředí. Nakladatelé spadali pod centralizovaný Svaz pro spolupráci s armádou nebo Socialistický svaz mládeže. Přesto se vláda i po převratu v roce 1948 snažila čtenářům nabídnout poměrně širokou a zároveň ideologicky neškodnou časopiseckou kolekci. Viz: Tomáš Prokůpek – Pavel Kořínek – Martin Foret – Michal Jareš. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis, 2015, s. 303.

73 *Tamtéž*, s. 149.

voří. Výše uvedená formální omezení a skutečnost, že se termín *komiks* opět objevil v českém prostředí až v roce 1969, proto pro jeho tvorbu zdaleka nebyly klíčové.<sup>74</sup>

Fikční svět *Rychlých šípů* vznikl původně jako ilustrovaný strip, který byl publikován od prosince 1938 v *Mladém hlasateli* ve formě dvanácti stejně velkých čtvercových polí, která obsahovala krátká dobrodružství *Rychlých šípů* obsahující didaktická exempla s instrukcemi, jak založit a vést modelový čtenářský klub. Stvořením „prvního vlivného a rozsáhlého československého komiksového stripu“<sup>75</sup> Foglar poskytl čtenářům hravý narativ obohacený o etický kodex v období nacistického protektorátu i po komunistickém převratu v roce 1948.



*Záhada hlavolamu*, díl první (ČST, 1969)

Do televizního vysílání se fikční svět dostal prostřednictvím již výše zmíněné devítidílné minisérie Hynka Bočana (ČST, 1969), která doplnila transmediální narativ Foglarova komplexního fikčního světa. Seriál čekal podobný osud jako subverzivně vnímanou předlohu. Do vysílání se dostává po srpnové okupaci a po prvním odvysílání je zakázán.

Stripové příběhy *Rychlých šípů* se často odehrávaly v přírodě, ve venkovském prostředí a jejich děj zrcadlil pouze mírně atraktivnější a dramatizovanou podobu činností oddílů, jichž byli čtenáři i Foglar členy. Foglar začal brzy fikční svět *Rychlých šípů* dále rozvíjet a od roku 1940 v *Mladém hlasateli* publikoval na pokračování románovou podobu dobrodružství populárního klubu s názvem *Záhada hlavolamu*. Až zde se děj přesouvá do temných městských uliček Stínadel, kde se Rychlé šípy snaží vypátrat ježka v kleci a ob-

74 *Tamtéž*, s. 563.

75 *Tamtéž*, s. 233.



jasnit tragickou smrt Jana Tleskače. Stínadla jsou vykreslena jako čtvrt' fungující mimo městskou samosprávu, kterou supluje alespoň z chlapecké perspektivy tajemná vontská organizace. V mapování tajemných uliček, kostelů a náměstí používá Foglar povědomé, ale lehce upravené názvosloví, a stimuluje tak imaginaci svých čtenářů.



*Záhada hlavolamu*, titulní znělka (ČST, 1969)

Znělka seriálu graduje zobrazením dvou nejfantastičtějších aspektů fikčního světa: tajemného maskovaného Širokka držícího v rukou ježka v kleci. Protagonisté *Rychlých šípů* jsou v titulkové sekvenci v rámci hlubší imerze do fikčního světa označeni pouze jmény postav, nikoli herců.

Foglarova originální myšlenka vytvoření fikčního světa otevřeného čtenářské participaci a vůle se čtenáři intenzivně komunikovat byla zároveň v souladu se záměrem Melantrichu rozšířit svou čtenářskou základnu a získat atraktivní příběh, který bude pravidelnou součástí *Mladého hlasatele*. Foglar zároveň od počátku věděl, že jeho komunikace s reálnými čtenářskými kluby bude pro úspěch *Rychlých šípů* klíčová, a právě proto uvedl, že předobrazem *Rychlých šípů* je autentický klub. Přestože jednotlivé postavy *Rychlých šípů* byly inspirovány různými členy oddílů, které Foglar vedl, nikdy nepřestal tvrdit, že klub byl reálný, protože věděl, že tak stimuluje představivost čtenářů a bude je také motivovat, aby podobné kluby sami založili. V epizodě nazvané *Rychlé šípy píší do redakce* tak oblíbený klub píše přímo Foglarovi editorské poznámky k způsobu, jakým vykresluje jejich dobrodružství, a dramatické napětí vychází z nemilosrdně se blížící redakční uzávěrky *Mladého hlasatele*. *Rychlé šípy* také *Hlasatele* pravidelně v jednotlivých příbězích čtou podobně jako běžní čtenáři.



Některé speciální epizody zahraničních televizních seriálů vystavují své fikční světy podobnému typu zrcadlení. Vánoční speciály populárního seriálu *Kancl* (BBC, 2001–3) nám sice otevřeně nepředstaví Rickyho Gervaise jako skutečného autora seriálu, ale diváci se s postavami setkávají v momentu, kdy díky úspěchu dokumentu o jejich pracovišti získají přinejmenším lokální věhlas.

I když Foglar sám nebyl autorem grafické podoby dobrodružství, dle jeho osobní korespondence s ilustrátorem Janem Fischerem byly jeho scénáře velice precizními storyboardy fikčního světa: popisoval oblečení postav, dekorace, lokace, čtenářovu perspektivu i atmosféru.

Během své kariéry byl Foglar běžně, i přes své veřejně deklarované apolitické přesvědčení, obětí cenzury a spolky, ve kterých působil, byly často rozpouštěny. Dobová kritika obálky Foglarem redigovaného *Junáka*, která se *Rychlých šípů* paradoxně netýkala, nám může být užitečná jako příklad budování atmosféry jeho fikčních světů i ideologické mobility Foglarova transmediálního narativu a vlivu jeho nejúspěšnějšího díla na Foglarovu další tvorbu.



TÝDENÍK JUNÁCKÉ MLÁDEŽE

# Junák

ROČNÍK 28  
ČÍSLO 16  
21. III. 1946  
CENA Kčs  
2·50



Večerní vzduch je nabit podivným kouzlem. Všude je plno stínů a v tajemném šeru se rodí Nebezpečí. Pozor, pozor! Opatrně, ale statečně kupředu. Dobrodružství čeká, dobrodružství volá! Kdo z velkých lidí nás — hochy — může pochopit?

Na obálce vidíme asi desetiletého chlapce s lucernou. Jeho pohled naznačuje, že není aktivním účastníkem dialogu, spíše naslouchá dobrodružnému vyprávění. Je obklopen lucernou a dalšími rekvizitami typickými pro dobrodružný literární žánr. Obrázek je doprovázen textem „Večerní vzduch je nabit podivným kouzlem. Všude plno stínů a v tajemném šeru se rodí Nebezpečí. Pozor, pozor! Opatrně, ale statečně kupředu. Dobrodružství čeká, dobrodružství volá. Kdo z velkých lidí nás hochy – může pochopit?“ Foglar obratně doplňuje poměrně pasivně vyobrazenou tvář chlapce dramatickým textem, kde lze najít kromě romantického vykreslení atmosféry obrazu klasické foglarovské „ontémy“ jako personifikované a kapitálkou uvedené „Nebezpečí“ nebo řečnic-kou otázku „Kdo z velkých lidí nás – hochy – může pochopit?“

Některé kritické ohlasy poplatné době vidí v této ilustraci propojení se světem Stínadel, který rozvinul ve své prozaické tvorbě, a nikoli přímo v komiksovém zpracování *Rychlých šípů*:

„Rafinovaná propagace apolitičnosti kultury našla své horlivé stoupence i v dětské literatuře... Seriály a knížky Foglarovy se spokojovaly s vymrskanými kýčovitými prostředky falešné americké romantiky [...] Dokázaly využít zvláštních mentálních rysů pubertální mládeže k tomu, aby jí očkovaly nebezpečnou ideologii skautské elitnosti a pohrdání hrubou dělnickou mládeží [...] Příznačná pro jeho metody byla obálka časopisu Junák, na které byl zobrazen chlapec s vytřeštěným očima [...].“<sup>76</sup>

V obecnější rovině kritizuje Foglarovu tvorbu mladý spisovatel a pozdější režimem také pronásledovaný autor Ivan Klíma, pracuje přitom s podobnou interpretací Foglarova díla jako celku:

„Chlapci [ve Foglarových knihách, pozn. autora] nemají zájem o skutečnost, o svou práci, o všechno, co se děje kolem nich [...], ale utíkají vůbec od lidí a prožívají nejnesmyslnější dobrodružství plná hrůzy, hloupých strašidel [...] kolik hloupé dobrodružnosti a tajemnosti je v nich [...] Proč Foglar líčí mládež vždy rozeštvanou a mezi sebou válčící? Je v tomto jeho rozdělení nějaký třídní pohled? Ano. Ušlechtilí bývají synové z lepších rodin, junáci, zkrátka typy chlapců, které vyžadovala buržoazie, zatímco všichni darebáci, zlí a sprostí chlapci jsou obyvateli těch nejchudších čtvrtí, tj. i když to není otevřeně řečeno, dělnických čtvrtí.“<sup>77</sup>

Foglarovi je v kritice vytýkán třídní pohled na společnost a podpora stereotypu skautů jako dětí z lepších rodin a její autor také deklaruje jistou averzi vůči Foglarově abstraktnímu romantismu a domnělému budování kultu osobnosti. Zde je důležité upozornit na přes určitou dynamičnost poměrně realistické vyobrazení Foglarova ilustrovaného stripu o *Rychlých šípech*. Oproti stripům má Foglarovo románové ztvárnění jejich příběhů daleko otevřenější romantizující a mýtotvornou auru, kterou první uvedená kritika vytýká právě této obálce, ale ve vztahu k Foglarovi i veškeré jeho další tvorbě.

76 Václav Stejskal. *Moderní česká literatura pro děti*. Praha: SNDK, 1962, s. 204–205.

77 Ivan Klíma. *Odhaluji tajemství Chaty děsu*. Praha: Mladá fronta, 1952.



*Záhada hlavolamu*, díl první (ČST, 1969)

Hynek Bočan na Foglara pozorně navazuje a buduje dvoudomý fikční svět Stínadel a méně stylizovaného prostoru mimo tuto tajemnou čtvrť. První epizoda, kdy *Rychlé šípy* vidíme nejdéle v jejich domovském prostředí mimo Stínadla, je tak nejrealističtěji snímaná a touto epizodou také nejvíce prostupuje denní světlo. Na jejím začátku sledujeme téměř dokumentární žánr postupu práce „Jak zařídit modelovou klubovnu“. S pronikáním do temných uliček Stínadel se denní světlo ze seriálu postupně vytrácí a postavy se bez Foglarem oblíbených rekvizit v podobě svítilny či lucerny téměř neobejdou.

Právě mystičnost Stínadel a vontského bratrstva rozvíjená románovou trilogií vyvolává snahu oficiální kritiky o zamezení rozšiřování něčeho, co můžeme nazývat Foglarovým fikčním světem *Rychlých šípů*. Foglarova tvorba je zde vnímána jako konkurenční manifest mimo oficiální ideologický systém. Její subverzivní charakter se stává pro určitou generaci Foglarových čtenářů atraktivním. Nám zároveň pomáhá zpochybnit fanouškovský eskapismus jako pasivní konzumerní mód. Kritika Foglarovy manipulace dětské fantazie vyznívá o to paradoxněji, pokud si uvědomíme, že většina komiksových příběhů *Rychlých šípů* končí již výše zmiňovaným antiklimaxem: chlapci vybájené mystérium rozluští ve prospěch realistické pointy, která vyvrací předchozí chlapecké fantazijní domněnky.



*Záhada hlavolamu*, díl pátý (ČST, 1969)

Téměř polovina pátého dílu televizního seriálu je věnována antiklimatickému prozkoumávání kanalizačních chodeb, aniž by došlo k setkání s živými bytostmi. *Rychlé šípy* se přitom i v literárním omšelém fikčním světě pohybují často osamoceně, odtrženě od jakéhokoli dění či všedních povinností. Tento aspekt narativu a estetické textury souzní s poetickým eskapismem většiny Foglarových dobrodružství odehrávajících se i mimo fikční svět Stínadel.

V souladu s Foglarovou pedagogickou praxí i motivací k literární činnosti příběhy *Rychlých šípů* často končí v rozporu s jejich původním záměrem. Postavy nejsou schematické jinak než svým vzezřením a pečlivým barevným odlišením, a to i přesto, že zastupují jasně dané charakterové typy (přirozený lídr, moudrý pobočník, nadšený dobrodruh, smíšek), a pro čtenáře jsou tak důvěryhodnější než oficiální režimní literatura. Fikční svět *Rychlých šípů* je také ve velké míře světem dětí nezávislých na osudech a vůli svých rodičů.



*Záhada hlavolamu, díl třetí (ČST, 1969)*

Dospělé postavy obývají téměř výlučně prostor mimo fikční svět, a pokud se objeví, tak jen jako pasivní postavy žijící v jiné realitě v druhém plánu, které jen slyšíme v postsynchronu. Ve třetí epizodě se například Mirek musí zeptat lazebnice, kde ve Stínadlech leží červené schody: vstoupí proto do kadeřnictví a bez postsynchronu vidíme jen jejich siluety, stejně jako zbylí chlapci. Až od páté epizody se začnou objevovat dospělé postavy s replikami, částečně důležité pro děj a s výraznou vnější charakteristikou – často nosí excentrické brýle, působí deformovaně nebo mají sípavý dech jako tajemný „M“.

## 2.2. Nostalgie a romantismus jako přirozené textury fikčních světů

I přes poměrně realistické ztvárnění Foglar s kreslířem Fischerem už v komiksových stripech důsledně evokují vlastní nostalgický vztah ke starým pořádkům; *Rychlé šípy* (a konečně i chlapec na výše uvedené obálce) jsou obklopeni většinou retro-stylizovaným prostředím odpovídajícím první republice, a nikoli výdobytky soudobé, pokrok vzývající prosovětské kultury. I v současné době nacházíme stále více nostalgicky zbarvených retro-stylizovaných fikčních světů.



*Sexuální výchova* (Netflix, 2019–dosud)

Ve fikčním světě seriálu *Sexuální výchova*, disponujícím texturou romantické (téměř utopicky panenské) velšské krajiny, nacházíme v roli popkulturních archeologů vše, co z popkultury známe, co jsme už někde viděli a měli rádi; od zvukové stopy přes výpravu po citace kultovních literárních děl.

Lingvista a semiotik Massimo Leone přirovnává nostalgii z uživatelské perspektivy k turismu,<sup>78</sup> k touze po určité kvalitě domněle spojené s určitým časovým obdobím, kterou například Foglar přirozeně hledal v čase vlastního dospívání, a texturu fikčního světa tak přizpůsobil právě této době.

V této definici opět cítíme eskapistickou kvalitu, ale hlavně posun od fyzického stesku po domově či konkrétní lokaci k psychologické snaze navázat, napojit se na určitou ideální epochu situovanou v minulosti, která možná nikdy neexistovala, ale my si ji pro sebe vykládáme jako svým způsobem dokonalou utopii, tedy tak trochu jako ideální fikční svět. Ať už ale jde o kalkul, nebo svezení se na vlně „retro je cool“, stejně

78 Massimo Leone. „Longing for the Past: A Semiotic Reading of the Role of Nostalgia in Present-Day Consumption Trends“. *Social Semiotics*. 2015, roč. 25, č. 1, s. 10.



se musíme ptát, co je tím aspektem, který fanoušky vábí k retro-textům. Když to zjednodušíme, tak lidské bytosti mají přirozeně sklon k narativizaci své existence. Anna Line Dalsgardová píše vyloženě o antropologicky zakořeněné touze po čase, který obsahuje narativní situace: jinými slovy, poptáváme narativní zážitky a jako fanoušci vyhledáváme alternativní světy s narativy, které rozšiřují ten náš, omezený našimi biologickými možnostmi.<sup>79</sup>

Massimo Leone potom pragmaticky dodává, že čím více je text schopný vyvolat iluzi dočasného rozšíření našeho světa, tím více lidí bude za toto rozšíření ochotno platit. Prostorový rozměr eskapismu se dá snadno vyhledat v oblasti průmyslového fanouškovského turismu s propracovanou infrastrukturou, kdy diváci například dodnes navštěvují lokace reálného městečka Forks ve státě Washington, kde se natáčela filmová série *Stmívání*.<sup>80</sup> Na tato místa ale nejezdí pouze za účelem, aby viděli, do jaké míry se imaginární Forks liší od toho autentického. Pokud aplikujeme Leoneho závěry, hledají stopy v textu obsaženého „sémantického času“, který jim přivedl dříve určitou slast.

„Takto textem stvořený čas, kteří čtenáři zakouší při interakci s textem, je iluzorním výsledkem schopnosti textu produkovat dočasné rámce a možné světy.“<sup>81</sup>

Zajímavé také je, že máme v sobě přirozený a zakořeněný sklon sdílet tyto nostalgicky zabarvené fikční světy s dalšími lidmi, není to něco, co bychom hledali výhradně kvůli vlastním psychologickým potřebám. Roli hraje samozřejmě i určitá beznaděť postmoderní doby, kdy se pokoušíme nalézt určité emocionální ukotvení i přesto, že není snadné charakterizovat naši dobu jako nostalgickou, či naopak futuristickou, jak tomu bylo například v 50. a 60. letech.

---

79 Viz Anna Line Dalsgard (ed.). *Etnographies of Youth and Temporality: Time Objectified*. Philadelphia: Temple University Press, 2014.

80 Město podobný typ turismu aktivně podporuje, jak je vidět na oficiálních stránkách města zmiňujících filmové sérii dedikovaný festival nebo lokace, kde natáčení probíhalo [online]. [cit. 28. 11. 2020]. Dostupné z: <https://forkswa.com/twilight/>.

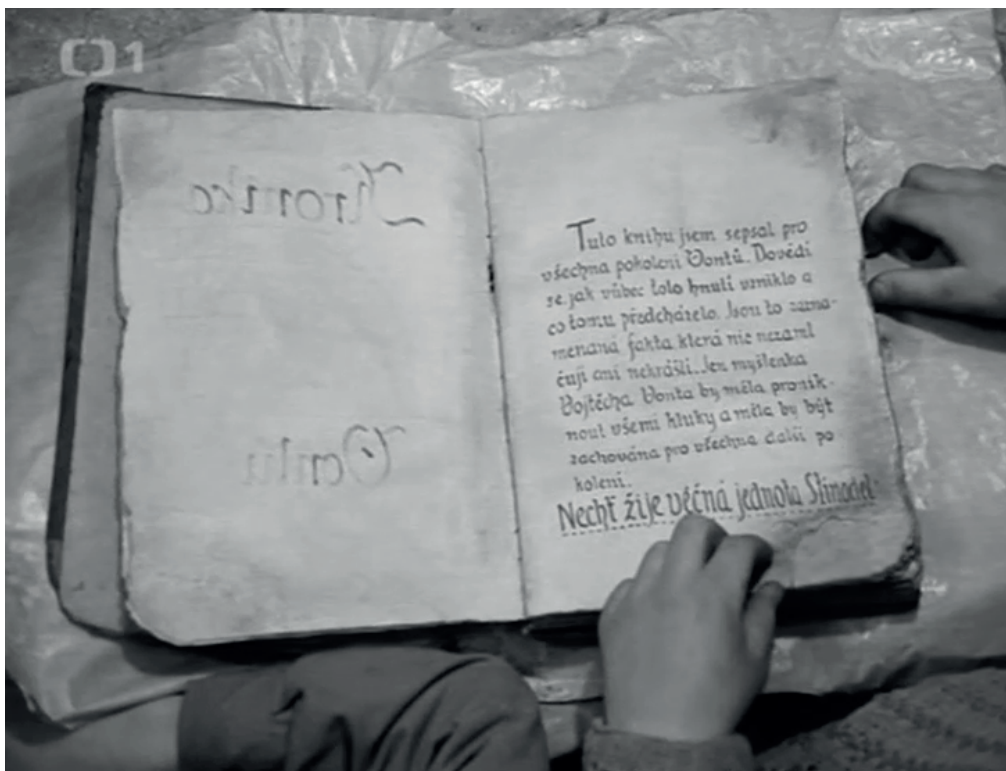
81 M. Leone. „Longing for the Past: A Semiotic Reading of the Role of Nostalgia in Present-Day Consumption Trends“, s. 5.



*Stranger Things* (Netflix, 2016–dosud)

Populární seriál *Stranger Things* se odehrává v 80. letech a stává se fanouškovským pastišem narativů, které do jisté míry utvářely mediální obraz tohoto období (minimálně ve vzpomínkách jeho tvůrců Matta a Rosse Dufferových<sup>82</sup>); více či méně originálním způsobem tak cituje *E. T. Mimozemšťana*, literární tvorbu Stephena Kinga nebo fanouškovský fenomén deskových her. Soundtrack seriálu potom divákům připomene kultovní kapely New Order, Joy Division, Clash, The Smiths a další.

Foglarův utopický romantismus pracuje se slangovým aparátem plným novotvarů, kterými označuje vynálezy a různá zlepšení *Rychlých šípů*, a kterým zabarvuje i ve stripech běžnou komunikaci mezi postavami: tento specifický jazyk hraje důležitou roli v zesíleném romantizujícím vnímání jeho díla oficiální kritikou. V prostoru nesvobodné společnosti, kde je používán politicky formalizovaný jazyk, není prostor pro jiné (poetičtější) šifry a hesla.



*Záhada hlavolamu*, díl třetí (ČST, 1969)

Minisérie Hynka Bočana navazuje na romantizující výpravnost románu a pracuje s estetikou, kterou nelze snadno historicky vymezit. Přesněji řečeno, není snadné dešifrovat, jak dlouhá doba uplynula mezi tragickou smrtí Jana Tleskače a detektivním pátráním *Rychlých šípů*. Vontská kronika vypadá jako artefakt ztracený několik desítek let. Flashbacky z historie vontského hnutí přitom evokují minulost spíše nedávnou.

Dnes je možné konstatovat, že nezávislost čtenářských klubů i textura fikčního světa tvořily utopickou alternativu, která byla v jasném rozporu s cílem komunistické strany mít neomezenou kontrolu nad jakýmkoli sdružováním občanů, ke kterému mělo docházet pouze v režimem podporovaných spolcích, jakými byly pionýrské oddíly, komunistická strana, lidové milice a další. Foglarův vlastní eskapismus se zcela nezávisle na autorovi stal kulturním narativem v opozičním vztahu k režimu.



*Záhada hlavolamu*, díl první (ČST, 1969)

Stylizovaná Stínadla byla postavena v největším barrandovském ateliéru číslo šest. Pokud se v některých epizodách objevují realističtější exteriérové scény, potom nečekaně obsahují fantastický prvek. V prvním dílu Rychlonožkův let ze skály za pomoci deštníku, později flashbacky epické bitvy Vontů nebo Tleskačova prvního (ne)úspěšného letu. Tyto sekvence jsou tak s ateliérovými propojeny spíše než jednotnou estetikou výpravy celkovou operační estetikou. Flashbacky doprovází voiceover v podobě dychtivého chlapeckého čtení jako vystřiženého ze šestákových románů, hudební kulisa starých varhan, tma a detaily na šeptající ústa. Tyto formální detaily spolu s fantaskní a letitou aurou každodenních artefaktů svou stylizací povyšují jinak komorní výpravu na legitimní součást epického fikčního světa, z něhož vidíme pouze jeho část.

Eskapicky motivovanou světatorbu pěstoval Foglar i jako oddílový vedoucí a podle dobových svědectví se bez pomoci svého rámcového příběhu na místě vychovatele v žákovském domě dostával s chlapci do sporů.<sup>83</sup> Když Foglar odpovídá na otázky Státní bezpečnosti týkající se používání kódů, map, přezdívek a romantizujících názvů klubových aktivit, vysvětluje:

„Je pravda, že všechny branné prvky svých her halím do různých dobrodružných názvů, nebo alespoň jejich část, to ale vzhledem k věku chlapců v oddíle je podle mé třicetileté zkušenosti jen správné [...]. Jsem přesvědčen, že dříve či později se oficiální vychovatelé vrátí k barvitějšímu

způsobu práce s mládeží, tak jako se už vrátili – takřka přes noc – po šesti letech k dobrodružnosti v mládežnické literatuře.“<sup>84</sup>

Krátkému období opětovné popularizace díla Jaroslava Foglara napomohl v roce 1964 Petr Sadecký<sup>85</sup> svou polemikou ve *Zlatém máji* „Proč mlčí Jaroslav Foglar“, kdy z pozice fanouška vrátil do veřejného prostoru oblíbený (a do jisté míry utopický) popkulturní narativ, který také z pozice fanouška blíže analyzuje:

„Západní romantika asi ztělesňuje nejpřitažlivější romantické rysy. Proto samí šerifové, Billové, Silver Stary. Šerifové a ne politrucci [...] Foglar záměrně vybírá pro tábor místo zcela izolované od civilizace. [...] Tato izolovanost vyvolává nutnost spoléhat se jen na sebe, vlastní síly, nutnost maximálního uplatnění v zápase s divočinou. [...] Foglar dokázal přiblížit chlapcům jejich přírodní robinsonský sen a z něho vytěžit vše pro praktický život ve společnosti [...] Foglar bez slova, bez frází o tom vychovává ty nejlepší lidi pro budoucnost. Nehovoří o komunistické výchově. On prostě vychovává všestranně rozvinutého člověka. Je to výchova únikem.“<sup>86</sup>

Eskapistický aspekt popisovaný Sadeckým Foglarovi pomáhá utvářet poetiku jeho edukačních metod prostřednictvím romantizujícího pohledu na každodenní realitu a hyperbolizace fanouškovských tužeb. Foglarovy oddílové hry jsou vždy doprovázeny v jeho poznámkách „A vy své hrdiny napodobíte takto...“. Podobně Foglar pracuje i ve své komunikaci fikčního světa *Rychlých šípů* se čtenářskými kluby. Snaží se uchovat romantickou texturu příběhů nezávisle na politickém tlaku a naplňuje tak utopický koncept pracující s pluralitou možného. Foglar se tak ve své světotvorbě stává daleko efektivnější autoritou než rigidní režimní instituce. Vychází vstříc přirozené fanouškovské performativitě, které se akademici začínají věnovat až o pár desítek let později.

84 Osobní texty a korespondence. Památník národního písemnictví, Praha, Česká republika.

85 Mladému studentovi filmové teorie Sadeckému a blízkému příteli obou nejslavnějších ilustrátorů nejen dobrodružných knih pro mládež, Bohumila Konečného a Zdeňka Buriana, se později podařilo uskutečnit fyzický útek do SRN, kde zamýšlel prodat jejich společný koncept komiksu nazvaného *Amazona*. Když se mu koncept nedařilo prodat, začal se za oba kreslíře vydávat, protože falešné autorství vyvezených kreseb bylo jeho jediným aktivem a silnou osobní vazbu k těmto suvenýrům ze svého domova nemusel ani příliš předstírat. Přesto i poté nalezl pouze krátkodobé ocenění, když Amazonu proměnil v bojovnou revoluční hrdinku *Octobrianu*, kterou s velkou publicitou slavně prohlásil za dílo sovětské undergroundové umělecké skupiny PPP; aby nečekaně hluboce ovlivnil západní popkulturu stvořením moderního mýtu vycházejícím z vlastní transformativní fan fikce. Sadecký také médiím dodal fotografie PPP, které nebyly nikdy průkazně označeny jako autentické.

86 Osobní texty a korespondence. Památník národního písemnictví, Praha, Česká republika.

### 2.3. Fikční svět jako cíl hravého eskapismu autora i fanoušků

Kořeny Foglarova nezáměrného konfliktu s oficiální státní ideologií lze najít v pohledu na světatorbu opravdu komplexních fikčních světů (perspektivou Ernsta Blocha) jako na vytváření utopických konceptů, a zvláště v jeho pohledu na pravdu v umění jako na „laboratoř a oslavu realizovaných možností“.<sup>87</sup> Zpětně tak vidíme Státní bezpečnost jako represivní instituci citlivě reagující na v kulturních artefaktech často přehlížený ideologický obsah v duchu Blochovy teorie. Fanoušci mohou hledat své naplnění nejen v občanských projevech, ale také v konzumním prostředí. Zároveň i přes přirozenou touhu po sebeurčení a nezávislosti v utváření vlastního společenského statutu dle Lacana<sup>88</sup> podvědomě hledají modelové vzory. Foglar byl se svou fanouškovskou základnou symbolem a vyhledávanou autoritou jak subverzivních, tak konzumních atributů obsažených ve sdílení imaginativních konceptů jako nástroje seberealizace čtenářů, kteří ji nenacházeli jinde.

Přesvědčivým důkazem této kontradikce, týkající se existence alternativních možností vycházejících z utopických studií, je skutečnost, že Státní bezpečnost kritizovala nostalgickou a romantizující atmosféru Foglarových fikčních světů, která čtenáře odvádí od statutu quo daného oficiální ideologií, která mystifikuje, není aplikovatelná na všechny situace, i když se tak tváří, je rigidní, ale zároveň v sobě slibuje utopickou vizi možnosti změny. Je všudypřítomná; objevuje se proto často i v na první pohled opozičních kulturních proudech a artefaktech, které se mohly v 60. letech na krátkou chvíli znovu objevit ve veřejném prostoru. Blochovým přínosem je, že nám připomíná, že názorově nepluralitní ideologie jsou lživé, a jeho kulturní kritika nám pomáhá utopické aspekty, které jsou povrchní, blíže identifikovat a vede nás k tomu, abychom vyhledávali promyšlené alternativy.

V ostrém kontrastu s předchozí korespondencí ukončil Foglar po komunistickém puči a následném dalším zákazu publikování se čtenáři dříve vyčerpávající komunikaci.<sup>89</sup> Klubům tedy nezbylo nic jiného než začít své vlastní komunitní obrození. Toto volné hnutí dosáhlo vrcholu v 80. letech, kdy došlo k manifestačnímu (i když fiktivnímu) objevení hrobu vynálezce Jana Tleskače. Foglarův enigmatický let go přístup částečně vynucený strachem ze Státní bezpečnosti<sup>90</sup> byl finálním krokem k tomu, aby se jeho dílo stalo příkladem živoucího transmediálního narativu ve veřejném prostoru. Foglarovi čtenáři se sami vrací k narativu, který pro ně zůstává účinným eskapistickým

87 Ernst Bloch. *The Principle of Hope*. Cambridge: MIT Press, 1986, s. 216.

88 O. C. McSwite. „Jacques Lacan and the Theory of the Human Subject“. *American Behavioral Scientist*. 1997, roč. 41, č. 1, s. 43–63.

89 1948–62, 1969–89.

90 Můžeme jen spekulovat, do jaké míry sledovaný vlastním autorským zájmem Foglara.

nástrojem. Bližší revize eskapismu, který je často s fanouškovskými projevy a touhou po obývání fikčních světů spojován, je nyní na místě. Zde jsou některé jeho všeobecné definice:

„Osvojení si imaginativního nebo emocionálního způsobu vyjadřování jako způsobu, kterým se vyhýbáme nepříjemnému nebo nudnému životu, zejména sněním, četbou (... atd.) o více vzrušujících, ale nemožných aktivitách.“

„Notorické odklonění mysli k čistě imaginativní aktivitě nebo zábavě jako únik z reality nebo rutiny.“

„Tendence vyhledávat rozptýlení a uvolnění od nepříjemných všedních starostí zapojením fantazie.“<sup>91</sup>

Z těchto vybraných definic cítíme, že eskapismus nemusí být nutně pasivní aktivitou, ale je jimi vytěsňen mimo námi zakoušenou realitu. Může vést k akcentování *fantasmatických*<sup>92</sup> opor reality, ale pokud opustíme tuto niterně psychoanalytickou linii, potom postrádá určitou větší relevanci ve vztahu k realitě.

Proto zmiňuji příklady, kdy autoři položili základy k aktivnímu (občanskému) životu československé mládeže v poměrně subverzivním vztahu k oficiálním mocenským strukturám. Také je mu možné přidělit určitou aktivní performativní kvalitu vzhledem k navazujícímu rozvíjení fikčního světa samotnými fanoušky.

Psycholog Vladimír Vondráček definuje následující situace, které mohou vyvolat eskapistickou reakci:<sup>93</sup>

1. Trpící rezignuje, akceptuje zlo jako nezbytnou součást své situace, aby na sebe vzdorem nepřivolal zlo ještě větší. Odpovídající přístup, pokud nemáme k dispozici žádný prostředek, jak zlo přemoci. Neměli bychom se k němu uchýlovat ale paušálně v každodenním životě.
2. Akceptujeme, že trpíme z rozhodnutí vyšší vůle, rozhodnutí často nábožensky motivované – dle Vondráčka společnost pokládá tento přístup za masochistický.
3. Asketická reakce – opouštíme společnost, žijeme v odloučení.
4. Heroická reakce – utrpení paradoxně zvyšuje sebevědomí. Překračujeme své i společenské hranice.

91 V (odpovídajícím pořadí): Cambridge Dictionary, Merriam Webster Dictionary, Oxford Dictionary.

92 V Žižekem používaném významu fantastických opor skutečnosti, které nám pomáhají unést lidskými smysly nepojímatelnou skutečnost (viz například Žižek 2015).

93 Vladimír Vondráček. *Úvahy psychologicko-psychiatrické*. Praha: Avicenum, 1978, s. 77.

5. Příklon k excesivnímu chování, které nám pomůže prolomit bariéru danou složitou situací. Vymanění se z koloběhu všedního života. V komiksu hrdina například získá nadlidské schopnosti, v běžném životě lze jako příklad uvést aktivní participaci ve fanouškovských komunitách a vlastní uměleckou tvorbu.

Na rozdíl od striktně psychologického pohledu na denní snění, ve kterém saháme po nedosažitelných cílech,<sup>94</sup> Vondráček upozorňuje na element hry, který je eskapismu bytostně blízký, kdy děti nám dospělým poskytují bezelstnou a vnitřně pravdivou interpretaci jejich pohledu na svět dětské hry, která se s běžnou evaluací reality jasně rozchází, ale my (v okamžiku hry) přesto tuto interpretaci přejímáme a vstupujeme s nimi do nových fikčních světů, které si pro sebe mapujeme a osvojujeme, nehledě na jejich logickou irelevanci vůči kultuře či společnosti, ve které žijeme.<sup>95</sup>

Jaký pocitový stimul nás může přenést do takového hravého vnímatelného prostředí, které si často spojujeme s dětskými hrami, když si ale s dětmi už nehrajeme? Během nacistické okupace Foglarovy *Rychlé šípy* hledají symbolického ježka v kleci ukrývajících konstrukčních plánů k létajícímu kolu – vynálezu, jehož prostřednictvím chtěl Jan Tleskač dosáhnout plně nezávislého dospělého života. Tento hon za nezávislostí získal zase jiné konotace v době vysílání televizního seriálu Hynka Bočana navazujícího na sovětskou okupaci a pouze krátké období, kdy mohl Foglar znovu svobodně publikovat.

V obou případech mládež udržovala kluby v chodu, pořádala letní tábory nezávisle na státních organizacích a hrála hry, jejichž pravidla Foglar popisoval ve svých knihách; stále hledala místa z novel a obrázkových seriálů a formovala městské rady alternativní k oficiální samosprávě.<sup>96</sup> Foglarovi čtenáři performativně navazovali na atributy fikčního světa formulované vhodně zvolenou stylistikou a naratologickými postupy. Jak bylo řečeno v úvodu studie, Foglar sice disponoval precizní vizí estetické textury svého fikčního světa, ale psal bez subjektu. Svou světatorbu tak otevřel subjektivní perspektivě jednotlivých čtenářů, aby ti mohli jeho fikční svět dál rozvíjet a sdílet.<sup>97</sup> Důležitost odstupu od vlastní perspektivy a stylistika pracující se zjištěnou perspektivou dětských protagonistů, kteří zároveň zrcadlí Foglarovu čtenářskou skupinu, naplňuje předpoklad Niklase Salmose, že nostalgická kvalita není obsažena přímo v textu, ale vždy vzniká konfrontací textu se čtenářem.<sup>98</sup>

94 „Nemohou klást svou existenci na neuspokojivé základy vycházející z reality. Bez podpůrných [fantazijních – pozn. aut.] konstrukcí se zkrátka neobejdeme [...]“ Sigmund Freud. *Introductory lectures on Psychoanalysis*. London: Penguin, 1991, s. 419.

95 V. Vondráček. *Úvahy psychologicko-psychiatrické*, s. 150–151.

96 Ježek v kleci je v rukou tajemného Širokka, který mrštně skáče po střeších nad úzkými pražskými uličkami. Nakonec se Ježek dostane do rukou dětí jen na pár minut – aby opět zmizel v temné stoce. A zůstal nedosažitelným symbolem, který bude možné jednou znovu uchopit.

97 Fredric Jameson. *Archeologies of the Future*. New York: Verso, 2007, s. 46–49.

98 Niklas Salmos. „A past that has never been present: The literary experience of childhood and nostalgia“. *Text Matters*. 2018, roč. 8, č. 8, s. 348.



V kontrastu k vlastní tvůrčí izolaci kladl Foglar důraz na důležitost kolektivního charakteru zakoušení fikčního světa a jeho fanoušci na tuto výzvu reagovali částečně z důvodu pocitu vnějšího ohrožení,<sup>99</sup> ale také z přirozené kolektivní povahy fanouškovství a potřeby sdílet své oblíbené atributy fikčního světa v době, kdy fanouškovská studia ještě zdaleka nedisponovala teoretickým rámcem a fikční svět jim poskytl alternativní ideologický a hodnotový systém.<sup>100</sup>

Michael Chabon zmiňuje původní lingvistický význam slova „entertainment“, pojící se s popkulturními produkty; odkazuje k rovnováze, vzájemné opoře.<sup>101</sup> Taková opora nám může pomoci, abychom mohli rozšiřovat svou společenskou, sociální a kulturní percepce, a jak jsem se snažil výše uvést, eskapistická i performativní rovina úniku do fikčního světa i fanouškovství jako takového nám může takovou oporou být. Mnoho současných analýz, i když často zaměřených na eskapismus v počítačových hrách (zejména MMORPG<sup>102</sup>), poukazuje na negativní aspekty eskapismu nebo s eskapismem spojených aktivit. Výzkumy jsou ale často postaveny na negativním strukturování nebo formulaci otázek odkazujících výhradně na psychický diskomfort, deprese nebo návykovost, tudíž závěry těchto výzkumů jsou obtížně aplikovatelné na eskapismus ve všech jeho odstínech.<sup>103</sup>

Cílem této kapitoly bylo vyzdvihnout skutečnost, že světatorba a eskapismus s ní spojený obsahují element aktivního hledání subverzivní alternativy žité reality přirozeně vycházející z našeho kritického myšlení. Upozornit na skutečnost, že v participčních skupinových aktivitách vycházejících z popkultury je vždy element aktivního hledání. I v období společenského útlaku, kdy je tento element patrný ještě víc. Těkající touha po objevování pronásleduje každé dospívání a autoři jako Foglar nebo Sadecký cítili tuto potřebu po sounáležitosti a dělení se o své vnitřní pocity i v pokročilém věku. Stali se konzumenty vlastních eskapistických fantazií na jedné straně a tvůrci fikčního prostředí suplujícího nevládnou realitu pro mnoho generací na straně druhé. Foglar formuloval instruktážní roli literatury, která poskytla prostor pro aktivní eskapismus nyní často uváděný v mediálním výzkumu jako kompenzace konfliktního stavu

99 V návaznosti na Sarterovu teorii kolektivity viz Adam Moeller. *John-Paul Sartre's Theory of Collective Action: Reconsidering Hegel and Marx*. Disertační práce, s. 103–104 [online]. 2006 [cit. 16. 2. 2018]. Dostupné z: <https://legacy-std.library.emory.edu/view/record/pid/emory:pj0pj>.

100 F. Jameson. *Archeologies of the Future*, s. 83.

101 Michael Chabon. *Mapy a legendy*. Praha: Plus, 2011, s. 44.

102 Zkratka MMORPG označuje tzv. masivně hrané multiplayerové hry na hrdiny [pozn. autora].

103 Například: David Hagström – Viktor Kaldo. „Escapism Among Players of MMORPGs – Conceptual Clarification, Its Relation to Mental Health Factors and Development of a New Measure“. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*. 2014, roč. 17, s. 19–25 nebo Dongdong Li – Albert Liao – Angeline Khoo. „Examining the Influence of Actual-Ideal Self Discrepancies, Depression and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers“. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*. 2011, roč. 14, s. 535–539.

nesouladu aktuálního – ideálního já.<sup>104</sup> Extratextuální aspekty původního díla mohou hrát velmi důležitou roli v adopci aktivního eskapismu fanouškovskou komunitou, která jej konzumuje, a doplňují tak Ecovy formulace týkající se kultovního života díla.<sup>105</sup>

„Autorova ‚přítomnost‘ mimo text je zčásti budována samotnými fanoušky, ale pro její ‚legitimizaci‘ skrze zapojení fanoušků jim musí být předložena jako oficiální extratextuální / otevřený narativ [...]“<sup>106</sup>

Religionista Pavel Hošek upozorňuje, že návštěvy fikčních světů a utopií nám pomáhají odhodit „plášť poznání“ zmiňovaný C. S. Lewisem v jeho esejích,<sup>107</sup> abychom dosáhli poznání, že ze zvyku akceptované socioekonomické vztahy, ve kterých žijeme, mohou být pokřivené. Vzájemný inspirativní vztah mezi autorem a fanouškem může obsahovat obohacující schopnost společné imaginativní světatvorby, která vede k rozvoji kritického myšlení a utopických konceptů alternativních k vědeckému a fenomenologickému přístupu stojícímu za základy moderního společenského blahobytu:

„... začneš-li zkoumat povahu hmoty, nenajdeš nic podobného tomu, co představivost vždy považovala za hmotu [...]. Z té nepředstavitelné fyzické reality vyberou moje smysly pár podnětů [...]. Počítky potom svazuje moje asociativní schopnost, do značné míry řízená mými praktickými potřebami a ovlivněná sociální výchovou, do malých svazků, kterým říkáme věci.“<sup>108</sup>

Subverzivitě popkulturního narativu napomáhá právě určitá okamžitě poznatelná naivita, přirozeně přehlížená silami politické hegemonie, která do jisté míry mohla formovat i právě naši sociální výchovu. Aktivní fanouškovství není o víře v určitý specifický paralelní fikční svět, ale o otevřenosti k pluralitě možností, víry a skrytých přání; o hledání bezpečné zóny, která nám poskytne nezbytnou distanci fyzickou, filozofickou i emocionální. Můžeme jej pokládat za přitakání životu v prostředí, které vnímáme jako přátelské a blízké, které nám poskytuje prostor k růstu bez toho, abychom se museli přetvařovat. Naopak jej nelze označit v celé jeho pestrosti za přístup k životu vedoucí k izolaci. Přístup k světatvorbě, vnímání propojení fanouškovské perspektivy při vytvá-

104 D. Li – A. Liao – A. Khoo. „Examining the Influence of Actual-Ideal Self Discrepancies, Depression and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers“, s. 535–539.

105 Foglar a ostatní zmiňovaní autoři se snaží vytvořit kompletně vybavený narativní svět, který má svou vstupní bránu zakotvenou v realitě čtenářů; ta může být otevřena skrze přejímání autory nastíněných performativních vzorců chování generacemi čtenářů i mnoho let po prvním zveřejnění díla (viz Eco 1986: 198–199).

106 M. Hills. *Fan Cultures*, s. 133.

107 Pavel Hošek. *Cesta do středu skutečnosti*. Brno: CDK, 2014, s. 60–62.

108 *Tamtéž*, s. 69.

ření operační estetiky fikčního světa a transmediálního narativu, kterým bude komunikován, z Foglara činí příklad Ilkou Braschovou definované nutnosti vnímání operační estetiky jako fenomenologické zkušenosti čtenáře či diváka, která zároveň mění jeho vnímání reálného světa, ve kterém žije.<sup>109</sup>

### 3. Od quality TV k světatorbě: Kompenzace narativních trhlin (nejen) ve fikčním světě *Twin Peaks*

Quality TV je poměrně široký pojem označující specifický typ současné televizní produkce. Je zřejmé, že v případě televizních seriálů se za touto značkou skrývá mnoho žánrů a velice různorodých tvůrčích postupů. Pojďme přesunout pozornost od tohoto pojmu k motivaci k obývání fikčních světů televizních seriálů nejen z pohledu fanouškovských studií. Právě utopický aspekt audiovizuálních světů, světatorba originálního prostoru spjatého se specifickou mytologií, atmosférou a komplexními postavami je pro současnou televizní seriálovou tvorbu klíčová. V této kapitole se zaměřuji zejména na seriál *Twin Peaks: The Return* jako příklad společného transmediálního narativu a vyjednávání konkrétní operační estetiky výrazného fikčního světa mezi tvůrci a fanoušky.

Pojem quality TV, který jsem zmínil v úvodu, ale kterému se programově také tak trochu vyhýbám, se začal intenzivně používat v době rozkvětu amerických kabelových televizí na konci 90. let s vysíláním seriálů jako *Rodina Sopránů* (HBO, 1999–2007) nebo *Oz* (HBO, 1997–2003).<sup>110</sup> Abychom se plynule mohli přesunout k světatorbě fikčních světů v současné seriálové produkci, měl bych trochu přiblížit jeho genezi. Díky menšímu omezení a tlaku ze strany cenzurních orgánů, než jaký tradičně pociťovaly celoplošné neplacené televize,<sup>111</sup> ale i díky přirozenému zaměření na užší demografickou skupinu diváků, začaly růst ambice televizních producentů předkládat narativně, esteticky i tematicky kontroverznější a objektivně v těchto směrech inovativní seriály. Rámec quality TV a posléze také complex TV<sup>112</sup> ale ve svém širokém záběru nikdy nebyl (a vzhledem ke svému hodně obecnému pojmenování ani nemohl být) právě narativně, esteticky nebo žánrově přesně vymezen.

Nová koncepce televizní tvorby se od počátku dotýkala také výlučnosti diváků. Velká část diváků seriálů z produkce quality TV totiž tyto seriály sleduje přesto, že jinak nejsou konzumenty běžného televizního vysílání.<sup>113</sup> Z části konzumentů se stávají

110 Počátky tohoto pojmu je možné vysledovat již dříve, například v iniciativě Viewers for Quality Television fungující v americkém prostředí v 80. letech. V tomto období kabelové televize teprve získávaly potřebnou technickou infrastrukturu a svou činnost zaměřovaly na dramaturgii celostátních televizních stanic šířených terestricky. Pro více informací o Viewers For Quality Television viz Cornel Sandvoss. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005, s. 35–36.

111 Kabelové vysílání je díky registraci a diferenciaci plátců v USA dlouhodobě méně limitované cenzurními omezeními Federal Communications Commission. O tématu mj: Erik Barnouw. *Tube of Plenty*. New York: Oxford University Press, 1990, s. 493–495.

112 Pojem complex TV Jasona Mittella umožňuje konkrétnější vymezení atributů vyprávění, narativní komplexnosti i povahokresby, protože Mittell nahlíží tento fenomén spíše prizmatem dramaturgie. Blíže viz: Jason Mittell. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015.

113 *Tamtéž*, s. 34.

zainteresovaní fanoušci, kteří vnímají výraznou autorskou pečeť tvůrců<sup>114</sup> a z pohledu fanouškovských studií se věnují často aktivní participaci na vytváření napojeného obsahu – fanfikce,<sup>115</sup> zakládání spekulativních diskusních fór nebo cosplayi.<sup>116</sup> Může jít také o velmi loajální diváckou skupinu, která pozorně sleduje další projekty tvůrců i bez ambic vytvářet jakýkoli napojený obsah a jež je pro tvůrce nepostradatelná v prosazování dalších, na první pohled kontroverzních tvůrčích projektů.<sup>117</sup> Do jisté míry jde o přirozenou emancipaci diváků, kteří i díky rozsáhlejší programové nabídce podobně odvážné projekty vyhledávají a jejichž požadavky na komplexnost těchto seriálů mohou růst.

Právě diváci a jejich participační aktivity nám mohou být vodítkem pro další analýzu současné televizní tvorby a přesnější označení atributů, jež v divácích tuto oddanost vyvolávají a tvůrcům mohou být zajímavým inspiračním zdrojem. Vyprávění příběhu (storytelling) ve své podstatě obsahuje přirozenou dialogičnost. Kánon daný tvůrci se spontánně, v duchu teze Stuarta Halla<sup>118</sup> reinterpretuje, a třeba právě fanfikce nás upozorňuje na přirozenou touhu diváků po spoluúčasti na světatorbě audiovizuálního fikčního světa. Vnímání fanouškovská studia pouze jako příležitost pro antropologický výzkum, a nikoli jako cenný inspirační zdroj a pevnou součást audiovizuálního průmyslu, by znamenalo ztratit příležitost, protože v takovém případě bychom se pravděpodobně ochudili o důkladnější pochopení principů světatorby. Považovat fanfikci jen za amatérskou, kvalitativně podřadnou tvůrčí činnost, by bylo také chybou. Internetový gigant Amazon její kvality reflektoval jako jeden z prvních a pět let provoz-

114 *Tamtéž*, s. 97. John Caldwell přirovnává výraznou (zejména formální) autorskou pečeť některých televizních programů k „boutique television“, tedy k prestižní značce evokující záruku kvality, ale zároveň umožňující producentům předkládat divákům i nečekaně provokativní obsah. Srov: John Caldwell. *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television*. New York: Rutgers University Press, 1995, s. 110.

115 Pojem fanfikce používáme pro široké označení sekundárních textů a dalších děl různé povahy a formy vznikajících z původních uměleckých děl, které se užíváním reálií z původních děl pohybují na tenké a neznatelné hranici mezi amatérskou fanouškovskou tvorbou a díly novými. K tématu viz např: Henry Jenkins – Sam Ford – Joshua Green. *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press, 2013, s. 33.

116 Cosplay je performativním chováním, resp. koníčkem některých fanoušků, kteří se oblékají do (často ručně vyrobených) kostýmů hrdinů svých oblíbených fikčních světů. Cosplay zahrnuje samozřejmě i líčení a – což je daleko zajímavější – adaptaci gest, hlášek i dalších charakteristických rysů postav. Někteří cosplayeri se stávají ve fanouškovské komunitě veřejně známými celebritami, často na základě vítězství v mezinárodních cosplayových kláních apod. Matt Hills a další teoretici dále upozorňují na existenci aka-fanoušků, tedy fanoušků-akademiků, kteří zároveň otevřeně deklarují příslušnost k některému z existujících fandomů. Matt Hills. *Fan Cultures*. New York: Routledge, 2002, s. 2.

117 Do této skupiny můžeme mimochodem zahrnout i početnou akademickou obec filmových, mediálních a dalších spřízněných studijních oborů.

118 Stuart Hall hovoří o tom, že diváci mohou dokonale vnímat tvůrce zamýšlené sdělení, ale přesto jej mohou dekodovat zcela odlišně. Propojuje tak originálně sémiotiku s důležitostí společenského kontextu, ve kterém se k textu dostáváme. Srov: Stuart Hall. „Encoding, Decoding“. In: Simon During (ed.). *The Cultural Studies Reader*. London: Routledge, 1999, s. 90–103.

val web *Kindle Worlds* zaměřený na její publikování.<sup>119</sup> Do jisté míry tak předběhl svou dobu a právní spory ohledně copyrightu stojící za nedávným koncem *Kindle Worlds* naznačují, že fanfikce už není ani oficiálními producenty kruhy považována za pouhé hobby a nezávaznou zábavu.

Navzdory trvajícím legislativním a finančním nejasnostem by dnes jen málokdo z oblasti televize a nových médií upřel fanfikci její transformativní charakter. Spekulativní scénáře začínajících tvůrců se totiž často stávají základem pro další řady současných seriálů a spin-offů (odvozenin) již ukončených televizních světů.<sup>120</sup> Fanfikce jako taková může stát i u zrodu nových děl, což dokazuje třeba úspěch knihy *Padesát odstínů šedi*<sup>121</sup> (a její filmové adaptace), která vzešla z fanfikce ze světa *Stmívání*.<sup>122</sup> Publikace jako *Why Fanfiction Is Taking Over the World*<sup>123</sup> nebo šikovná mobilní aplikace *The Fanfiction Reader*<sup>124</sup> jsou důkazem, že mezi fanfikcí a původní profesionální tvorbou vyrůstá silné pouto, jež pramení z přirozené touhy po originálním rozšiřování alternativních světů o jejich další subsvětly dovysvětlující charakterizaci postav, jejich motivaci a přinášející další rozšíření pravidel čili operační estetiky konkrétního fikčního světa.<sup>125</sup>

119 Web *Kindle Worlds*, který měl v podtitulu „místo pro publikování fanfikce inspirované populárními knihami, show, filmy, komiksy a hrami“, Amazon provozoval v letech 2013 až 2018. Konec platformy je neoficiálně přisuzován ne zcela průhlednému právnímu vztahu mezi autory fanfikce a Amazonem, který platil licenční poplatky majitelům práv. Více viz: Roger Packer. „It’s the End of Kindle Worlds as we know it“ [online]. *Roger Packer*. [cit. 11. 5. 2019]. Dostupné z: <https://rogerpacker.com/its-the-end-of-kindle-worlds-as-we-know-it/> a Nate Hoffelder. „Amazon to shut Down Kindle Worlds“ [online]. *The Digital Reader*. [cit. 12. 5. 2019]. Dostupné z: <https://the-digital-reader.com/2018/05/15/amazon-to-shut-down-kindle-worlds/>.

120 Pamela Douglas. *Writing the TV Drama Series: How to succeed as a Professional Writer in TV*. Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2005, s. 129–134.

121 E. L. James. *Fifty Shades of Grey*. London: Vintage Books, 2011.

122 *Stmívání (Twilight)*. Režie Catherine Hardwicke. USA: Temple Hill Entertainment, 2008).

123 Anne Jamison. *Why Fanfiction is Taking Over the World*. New York: Smart Pop, 2013.

124 Jde o mobilní aplikaci pro čtení a archivaci článků na webu [fanfiction.net](http://fanfiction.net).

125 Henry Jenkins konkrétně kategorizuje deset způsobů, jakými fanoušci „přepisují“ televizní seriály: „rekontextualizace“, časoprostorová expanze, „refokalizace“, změna přesvědčení postav, změna žánru, propojování odlišných fikčních světů, „dislokace postav“, „personalizace“, „emoční eskalace“, „erotizace“. Henry Jenkins. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge, 2013, s. 162–177.



*Volejte Saulovi*, desátá epizoda první řady (AMC 2015–dosud)

*Volejte Saulovi* je spin-offem seriálu *Perníkový táta* (AMC 2008–2013), který nám přibližuje osudy populární postavy přiděleného advokáta Saula Goodmana. Vracíme se tak v podstatě do identického fikčního světa v období před událostmi původního seriálu Vince Gilligana, ale se změnou titulní postavy dochází i ke změně operační estetiky seriálu. Opět se nacházíme v pouštním prostředí Nového Mexika, nicméně Saulův svět je odlišný od světa Waltera Whitea. Není plný přestřelek a konfliktů s drogovými kartely: narativní čas se rozšiřuje a odvíjí pomaleji. Místo akčních scén sledujeme dlouhé dialogické výměny postav, které nejsou vzájemně umístěny do propracované vztahově-rodinné sítě, ale vidíme je spíše jako opuštěné solitéry, jež se snaží v prostředí druhořadých wellness salonů, nonstop prádelen a rychlých občerstvení najít svůj americký sen. Důraz na vyrovnávání se s věkem a minulostí prostřednictvím flashbacků, bizarní výpravu a snahu obhájit své místo ve společenské hierarchii tragikomicky kulminuje právě v poslední epizodě první řady seriálu nazvané *Marco*. Saul se nachází v domě pro seniory, ve kterém jako konferuje bingo. Z osudí přitom stále losuje písmeno „B“ a z něj odvozená slova se pro protagonistu stávají zdrojem asociací vlastních životních selhání, která rekapituluje v dlouhém emotivním monologu před více či méně zaujatými klienty pečovatelského ústavu.

Pokud v nás současná pestrá nabídka poutavých seriálových světů vzbuzuje pocit, že hledání jakýchkoli návodných pravidel pro světatorbu quality TV seriálů je příliš limitující, podívejme se na světatorbu jako na recepci viděného, diváky prožívaného obsahu. Tato explanatorní studie se proto nezaměřuje na samotné narativy nebo na jednotlivé typy seriality. Cílem je spíše upozornit na přirozenou a přehlíženou možnost činit tvůrčí rozhodnutí na základě bližšího porozumění motivům, které vedou k fanouškovské participaci. Sekundárně se pokusím analyzovat přirozenou motivaci diváků k spoluvytváření (nejen) audiovizuálních fikčních světů a jejich utopický rozměr, který jsme představili v předcházející kapitole, na kterou v tomto ohledu navážeme.

### 3.1. Komunikace s diváky, aspekt sdílených fantazií

Jak již zaznělo výše, jsme svědky angažovanějšího přístupu k pořadům quality TV ze strany některých diváků. Každý předložený audiovizuální obsah, který se zařadí mezi produkty quality TV, diváci rozebírají a dále analyzují. Publikum si vyžaduje pozornost tvůrců, jejich reaktivitu i zpětnou vazbu. Výrobci produktů quality TV se proto vědomě nezaměřují na masu pasivnějších konzumentů, ale na menší a především aktivní entitu, jejíž atomy v podobě jednotlivých diváků se vzájemně socializují a rychle reagují na jakékoliv další informace, které jsou jim předkládány.<sup>126</sup> Namísto je otázka, zda k růstu tvůrčích participačních aktivit vede diváky touha po vlastní profesionalitě a začlenění se do audiovizuálního průmyslu. Některé jistě ano, s určitostí můžeme ale konstatovat, že se jedná o přirozenou odpověď na současnou rozsáhlou mediální konvergenci a fakt, že transmediální narace – jejíž intermedialita v tomto případě překračuje hranici mezi tvůrci a diváky – se stala nezpochybnitelnou integrální součástí inovativního typu televizních seriálů. Participace a reaktivita diváků se tedy stává skutečnou součástí světatorby.

Kromě kompenzace narativních trhlin, které se budeme věnovat v části věnované *Twin Peaks: The Return* (David Lynch – Mark Frost, Showtime Networks, 2017), dochází také k remixování původního (autorem k distribuci autorizovaného) obsahu. To dokládá třeba příklad mimo náš seriálový diskurz, a sice dokumentární filmy Roberta Greenwalda, v nichž divácká interakce může vést k aktualizaci původního obsahu a k důležitému zmnožení původní autorské perspektivy a má přímý vliv i na distribuci jeho filmů. Greenwald otevřeně vyzývá diváky k pořádání mítinků a promítání jeho filmů „kdekoli, kde je plátno“, a k sdílení vlastních videopříspěvků, které reagují na problematiku jeho filmů a přispívají do veřejné diskuse.<sup>127</sup> Schopnost tvůrců reagovat na své diváky a umět s nimi komunikovat se stává přirozeností i nutností zároveň a dnešní PR oddělení televizních producentů a vysílatelů mají v ideálním případě dvousměrnou roli. Jejich úkolem není pouze propagovat již vyrobený produkt, ale také reagovat na jeho přijetí zákazníky a nechat se jejich reakcemi inspirovat k dalšímu produktovému vývoji. Besedy, remixování obsahu, podpora fanfikce místo placených spekulativních scénářů, reakce tvůrců na fanouškovská fóra, to vše bývá součástí komunikace tvůrců s diváky.

Různé žebříčky kultovních filmů a seriálů nám napovídají, že některé tvůrčí projekty jsou otevřené vytváření dalších významů více než jiné. Některé se tváří, že se vymkly tvůrčí kontrole, a nechávají nám při jejich sledování úmyslně volný interpretač-

126 S ohledem na postupující globalizaci televizní distribuce by byl počet diváků jednotlivých produktů quality TV téma pro samostatnou studii. Francouzský sociolog Daniel Dayan tento jev výstižně shrnuje: „Nejenže publikum pozornost nabízí, publikum po pozornosti volá.“ Daniel Dayan. „Mothers, Midwives and Abortionists: Genealogy, Obstetrics, Audiences and Publics“. In: Sonia Livingstone (ed.). *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere*. Bristol: Intellect, 2005, s. 43–76.

127 H. Jenkins – S. Ford – J. Green. *Spreadable Media*, s. 169–171.



ní prostor.<sup>128</sup> Mezi takové bezpochyby patří právě seriály s nejloajálnějšími fanouškovskými základnami a nejbohatší fanfikcí, jako jsou *Ztraceni* (Damon Lindelof – Carlton Cuse, HBO, 2004–2010) nebo právě zmíněné *Twin Peaks*. Seriálovou produkci tak můžeme rozlišovat na seriály s vysokou „produkční“ hodnotou a na seriály produkující bohatou „uživatelskou“ hodnotu.<sup>129</sup> Ty, které produkují vysokou „uživatelskou“ hodnotu – tedy například komické či spektakulární sekvence atraktivní pro sdílení, sekvence vděčné pro generování gifů,<sup>130</sup> vtipné dialogy vybízející k citování – vedou diváky k obývání světa seriálu, ale i k jeho spontánní propagaci.

Důležité také je, že se obě tyto hodnoty nutně nemusí překrývat. Britské seriály jako *Pán času* (*Doctor Who*, různí tvůrci, BBC, 1963–dosud, kterému je věnována závěrečná případová studie) nebo *Červený trpaslík* (*Red Dwarf*, Grant Naylor, BBC, 1988–dosud) mohou v některých teritoriích a u určitých demografických skupin ve sledovanosti soutěžit s daleko nákladnějšími americkými sci-fi seriály. Přidaná „uživatelská“ hodnota obou seriálů nespočívá ve vysokém výrobním rozpočtu a s tím souvisejícími přidanými hodnotami (velkolepost výpravy, hvězdné obsazení apod.), ale ve vtipných dialozích nebo přiznaně béčkové výpravě. Jaké faktory tedy zvyšují aktivní participaci na obývání i sdílení oblíbených seriálových světů? Dají se vůbec kategorizovat?

---

128 *Tamtéž*, s. 201.

129 *Tamtéž*, s. 183–184.

130 Gify jsou několikasekundové (audio)vizuální shoty s vystřihnutými pasážemi z jiných audiovizuálních obsahů (mj. sekvence z filmů nebo medializovaná vystoupení celebrit). Ve virální komunikaci pak evokují pocitové rozpoložení uživatelů sociálních sítí.



*Červený trpaslík*, epizoda *Nachystejte květináče* (BBC, 1997)  
 Eso Rimmer právě uniká z vybuchujícího letadla, surfuje na hřbetě aligátora (mazlíčka zvráceného nacistického důstojníka). Horší kvalita fotky je zapříčiněna i špatnou kvalitou výchozí trikové sekvence.

Světlem seriálu se stává jak předkládaný audiovizuální obsah, tak informace o jeho samotném vývoji, které se k divákům dostávají prostřednictvím oficiálních propagačních materiálů i na produkci nezávislých sdělovacích prostředků. Medializované kontroverze během výroby i dohady fanoušků o dalším vývoji seriálu přecházejí v legendy, které zásadním způsobem ovlivňují naši diváckou zkušenost. Přirozeně sdílíme, po čem toužíme, nebo co nás zneklidňuje. Nejistota, ve které nás tvůrci občas drží, podněcuje naši fantazii. Nejistota je výstižnější pojem než záhadnost či tajemnost, jež jsou spojovány s nadpřirozenými prvky, a ty nemusí být nutně součástí fikčního světa seriálu. Tato nejistota totiž vychází z často záměrné časoprostorové neukončenosti světa, který nám nabízí nové a nové motivy, narativní linie vyprávění, nové postavy, nečekané změny v jejich motivaci atd. Z této perspektivy je logické, že vzájemné socializační projevy diváků směřují i k producentům samotného obsahu, a jsou tak důležité nejen pro kulturní antropologii obsaženou v oboru fanouškovských studií, ale i pro filmová a televizní studia, potažmo v podobě inspiračního zdroje pro tvorbu jako takovou.



*Rodina Sopránů*, závěrečná epizoda *Made in Amerika* (HBO, 2007)

S neukončeností fikčního světa i narativu zatím asi nejodvážněji (alespoň s největší publicitou) experimentoval showrunner David Chase v závěrečné epizodě seriálu *Rodina Sopránů*. Mafiánský boss Tony Soprano čeká v klasickém americkém dineru na svou rodinu. Pro zkrácení čekání si v jukeboxu vybere klasickou rockovou píseň *Don't Stop Believing*, která podkresluje celou sekvenci až do závěrečných titulků. Přitom pokradmu sleduje vchod do restaurace, jako by čekal, že místo dětí a manželky může kdykoli vstoupit nájemný vrah. Rodina postupně i přes potíže s parkováním (kterým je jako nečekaně významnému gagu, ale také v rámci budování napětí věnováno několik delších prostřihů) dorazí kompletní. Vzápětí se opět ozve zacinkání vstupních dveří. Tony vzhledne od stolu, hudba skončí a diváci premiérové epizody v očekávání rozuzlení vidí pouze černou obrazovku a poté závěrečné titulky – již bez hudebního podkresu. Šokující zakončení slavného seriálu vedlo k zaskočeným reakcím a spekulativní články analyzující konec seriálu vychází dodnes. Přitom stylisticky šlo o originální konec v duchu kánonu fikčního světa: diváci se totiž po celou dobu vysílání soustředili na zoufalou snahu titulního a morálně nejednoznačného až záporného protagonisty (často násilně) přesvědčit ostatní postavy o správnosti jeho životní perspektivy. V momentě, kdy by byl Tony zastřelen, ztrácíme tuto subjektivní perspektivu, která tvoří obraz fikčního světa, a následně tedy i kontakt s fikčním světem, který nám Tony zprostředkoval. Nikdo jiný totiž příběh vyprávět nemůže a během seriálu postavy žijící na hraně zákona pravidelně zmiňují téma náhlé a nevyhnutelné smrti. Přesto je sekvence natočená, nehledě na skutečný záměr tvůrců, maximálně nejednoznačně a Tonyho poslední pohled ke vchodu do restaurace nevyjadřuje žádnou konkrétní emoci. David Chase k diváckým spekulacím poznamenal: „Počítal jsem s možností, že většina diváků, možná všichni, budou přesvědčeni o tom, že byl zavražděn... Ať už je to pravda, či ne, v jednu chvíli nás to potká každého. Můžeme snad jen doufat, že to nebude z rukou konkurenčního gangu. Neříkám, že se to stalo. Ale očividně šel takovému osudu naproti víc než já nebo vy, protože sám sebe do takové situace postavil [...]. Opravdu jsem o tom tak nepřemýšlel. Nikdy jsem nepovažoval černou obrazovku za metaforu pro výstřel. Jen jsem myslel na to, že uvidíme černou plochu. Šlo mi o to, vyjádřit upřímný pocit, že člověk nesmí přestat věřit. Bylo to velmi prosté a daleko víc o pocitu, než si lidé myslí [...]. Existují pouta, která vytváříme a která za to stojí, i když vše jednou skončí a můžeme být šťastní, že je můžeme zažít. Život je krátký. Pro Tonyho skončí zde nebo někdy příště. Ale nehledě na to, stojí za to.<sup>131</sup>

131 Sadie Gennis. „David Chase Gives In-Depth Analysis of *The Sopranos*' Final Scene“ [online]. *TV Guide* [cit. 20. 6. 2020]. Dostupné z: <https://www.tvguide.com/news/david-chase-analysis-the-sopranos-final-scene/?rss=breakingnews & partnerid=gatehouse & profileid=breaking>.

Bez ohledu na skutečný záměr tvůrců tedy nejde pouze o přirozenou intertextualitu a tvůrci podporovanou intermedialitu děl, která z nich dělá stále oblíbenější součást popkultury. Jde také o provázanost vývoje díla s následnou světovou distribucí napříč různými kulturními prostory, kde se jeho interpretace může vlivem odlišného sociokulturního zázemí publika radikálně lišit. Otevřenost k vytváření neukončeného obsahu (resp. fikčního světa) s dostatkem volného prostoru pro vlastní interpretaci musí jít ruku v ruce s ochotou producentů vzdát se částečně i ekonomické a právní kontroly nad sekundárním obsahem generovaným fanoušky, jenž napomáhá růstu seriálového světa a jeho prolínání s primární žitou realitou:

„Nesdílí pouze statické texty; přetváří původní obsah prostřednictvím vlastní aktivní tvůrčí činnosti vycházející z jeho kritické reflexe a za účelem, aby text lépe sloužil jejich sociálním a vyjadřovacím potřebám. Samotný obsah nebo jeho citace nezůstávají spoutány konvencemi, ale spíše se pohybují v předem často nepředvídatelných směrech, nikoliv v souladu s původním záměrem, ale spíše jako výsledek množství dílčích úprav nezávislých autorů reflektujících své individuální cesty napříč různorodými kulturními prostory. [...] [Spotřebitelé] zkrátka „nekupují“ kulturní zboží; místo toho investují do kulturní ekonomiky, která recipročně odměňuje jejich účast. V takovém prostředí můžou obě strany šíření původních textů zablokovat nebo zpomalit: pokud tvůrci staví do cesty právní nebo technické překážky, jestliže se vlastníci platformy třetích stran rozhodnou omezit způsoby, jakými je možné tyto texty šířit, nebo diváci odmítnou šířit obsah, který neslouží jejich zájmům.“<sup>132</sup>

Základem zmiňované investice do určitých kulturních statků je tedy kurátorský zájem, ale také rozsah, v jakém se mohou konzumenti s daným obsahem ztotožnit. V další části studie se budeme věnovat vybraným aspektům světatorby, které u diváků takové ztotožnění probouzejí, respektive je posilují.

### 3.2. Je fikční svět ideální fanouškovskou utopií?

V každém fikčním audiovizuálním světě je prvek určité utopické konstrukce,<sup>133</sup> která stimuluje naši motivaci k eskapismu do tohoto světa. Svou roli může hrát nejen retrostylizace textury fikčního světa, které jsem se věnoval v předchozí kapitole, ale i nostalgický způsob percepce daný příběhem, zápletkou nebo společenskou recepcí v době, kdy jsme seriál poprvé viděli. Jakákoli utopická konstrukce je ale vždy bytostně spjata s přítomností a obsahuje kritický element okamžiku, kdy jako diváci srovnáváme audiovizuální svět a jeho pravidla s námi žitou přítomností. Subverzivní náměty, které jsou často identifikovány jako jeden ze znaků quality TV seriálů, lze nahlížet jako přirozenou podmínku, jež v nás vyvolává motivaci předkládaný svět obývat. I přirozeně nostalgické a detailně prokreslené světy z pera populárních autorů předloh, jakými byli Howard Phillips Lovecraft nebo Philip K. Dick, v prvním plánu reflektují vztah autorů k jimi kriticky nahlížené realitě. Dle dohledatelných životních osudů zmíněných autorů se lze domnívat, že oni sami často nedokázali východiska nastíněná ve svých novelách najít v běžném životě, a tato nemožnost adaptace v každodennosti napomohla jejich pozdějšímu kultovnímu postavení.<sup>134</sup> Oba zmínění autoři sdíleli lásku k práci s kontrafaktuální historií,<sup>135</sup> kterou ovšem využívali výhradně ve vztahu k jejich přítomnosti.<sup>136</sup>

---

133 Vzhledem k důležité roli utopických studií v perspektivě, kterou tato studie nahlíží na analýzu fikčních světů, dodejme, že utopická studia (utopian studies) se začínají rozvíjet v 70. letech 20. století. V roce 1975 byla založena mezinárodní Society for Utopian Studies při Penn State University. Utopická studia se zaměřují na utopismus v různých formách na interdisciplinárním poli, zahrnujícím mj. architekturu, kulturní studia, literární vědu, ekonomii, historii, filozofii, politickou vědu, psychologii a další oborové oblasti. Srov.: *The Society of Utopian Studies* [online]. [cit. 18. 12. 2018]. Dostupné z: <https://utopian-studies.org>.

134 Howard P. Lovecraft zemřel v šestačtyřiceti letech v chudobě a jeho dílo začalo být vydáváno až posmrtně. Philip K. Dick bojoval celý život s drogovou závislostí, sci-fi se začal věnovat až po odmítnutí několika tradičních literárních děl. Zemřel v 53 letech před premiérou snímku *Blade Runner* (režie Ridley Scott, 1982), jenž byl adaptací jedné z jeho knih.

135 Kontrafaktuální historie je vědním oborem a literárním žánrem zabývajícím se možným alternativním vývojem dějin. Blíže viz: Niall Ferguson (ed.). *Virtuální dějiny. Historické alternativy*. Přeložil Pavel Cechl. Praha: Dokořán, 2008.

136 Philip K. Dick napsal mimo jiné předlohu k seriálu *The Man in the High Castle* (Amazon, 2015–2019).



H. P. Lovecraft je autorem v populární kultuře často citovaného mýtu Cthulhu o existenci děsivých „prastarých“ obyvatel Země, který můžeme najít v díle Johna Carpentera, Guillerma del Tora nebo Stephenha Kinga.<sup>137</sup>

Roman Rakowski upozorňuje v souladu s výkladem Fredrica Jamesona na problematiku „absence dějin“ v současné politické filozofii.<sup>138</sup> Podobné je to samozřejmě i v současném mediálním prostoru, a proto často vidíme fikční světy pracující s kontrafaktuální remodelací historických událostí. Jedna z předních postav utopických studií, socioložka Ruth Levitasová, zmiňuje skutečnost, že utopické konstrukce pouze velice problematicky vstupují do veřejného prostoru.<sup>139</sup> Pokud můžeme říct, že se proměňují formy reprezentace těchto „možných světů“, potom je populární kultura jedním z mála míst, kde utopické konstrukce fikčních světů získávají společenskou reflexi.

„Utopie vyjadřuje a zkoumá, po čem toužíme [...] Základním prvkem utopie není naděje, ale touha – touha po lepším bytí. Obsahuje představu o stavu existence, v němž jsou problémy, s nimiž jsme konfrontováni, odstraněny nebo vyřešeny.“<sup>140</sup>

137 Obrázek dostupný na: [https://villains.fandom.com/wiki/Cthulhu\\_\(Lovecraft\)](https://villains.fandom.com/wiki/Cthulhu_(Lovecraft)) [cit. 12. 5. 2019].

138 Roman Rakowski. *Společnost a politické nevědomí ve filosofii Fredrica Jamesona*. Ostrava: Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava, 2015, s. 37–44.

139 Ruth Levitas. *The Concept of Utopia*. Bern: Peter Lang AG, 2010, s. 195–197.

140 *Tamtéž*, s. 221.

Utopické konstrukce jsou samozřejmě běžnou a nutnou součástí každého seriálu a liší se pouze svou strukturou. Máme-li co do činění s detailnější strukturou, pak vytvořený seriálový utopický svět přestává být pouze věcí konzumace, ale naopak vede k vytváření fanouškovských projevů. Současné televizní seriály, podobně jako díla zmíněných literárních ikon, nabízejí divákům různorodě zobrazované či přímo maskované vstupy do svých fikčních světů se specifickou operační estetikou, značně odlišnou od divákem žité reality. Může jít o přechody bez zbytečného vysvětlování, v pokojovém uspořádání, kde každý pokoj má svá pravidla (*Atlanta*), o městská prostředí, kde se vykreslované město stává živým organismem, téměř samostatnou postavou (Špína Baltimoru, Ostré předměty), prostory s místem geografického přechodu do alternativní reality (*Městečko Twin Peaks* – více o seriálu níže) nebo s mobilními branami v podobě rekvizit a postav, které mají zvláštní moc (*Hvězdná brána*, *Rick a Morty*, *Pán času*).<sup>141</sup>

Ať už je zvolená struktura alternativního světa jakákoli (realistická, přiznaně stylizovaná nebo fantastická), jsou to vždy postavy a jejich reakce na vystavěný svět, které nám pomáhají získat novou perspektivu a které posilují utopickou vizi. Postavy také ovlivňují fakt, zda daná utopická vize bude považovaná za dostatečně originální a fanouškovsky přívětivou.<sup>142</sup> Seriál *Ztraceni* plný zdánlivých, často reálně nelogických zvrátů a přechodů na nová pravidla hry byl založen na atraktivních postavách. Díky nim si diváci vytvořili k dílu dostatečně silný vztah, který je přenesl přes často velice radikální proměny fikčního světa, a to bez ohledu na to, že k těmto proměnám docházelo napříč žánry i různými skoky v čase. Jiným příkladem může být fanouškovsky velmi oblíbená epizoda *Konstanta*, kde tvůrci nechají postavu Desmonda Humea projít variací na *Návrat do budoucnosti* (*Back to the Future*, režie Robert Zemeckis, USA 1985), kultovního snímku, který sám disponuje velice širokou komunitou fanoušků. Desmondova mysl se po přechodu magnetického pole Ostrova začne čím dál častěji a bez varování pohybovat mezi současností trosečníka a jeho civilní minulostí. Návrat do reality mu může zajistit jen kontakt se stejnou osobou, emocionální konstantou, v obou časových rovinách.

141 Bližší údaje k jednotlivým seriálům uvádím v závěru disertace.

142 O problematice a důležitosti perspektivy, ze které je utopický narativ nahlížen a ke které se konzument utopického světa vztahuje, viz F. Jameson. *Archeologies of the Future*, s. 322–323.



*Ztraceni*, epizoda *Konstanta* (HBO, 2008)

Důvěryhodnost zápletky je záměrně diskutabilní a nechybí ani postava šíleného vědce.



*Ztraceni*, epizoda *Konstanta* (HBO, 2008)

Díky sugestivnímu hereckému výkonu Henryho Iana Cusicka v roli Desmonda a kumulaci archetypálních situací – Desmondovou konstantou je jeho životní láska Penny, se kterou si telefonuje na Štědrý den z paluby poloopuštěného zámořského plavidla – a díky dostatečné expozici Desmondova nenaplněného vztahu v předchozích epizodách, se dokážeme jako diváci velmi rychle přizpůsobit zbesílému tempu i nahodilosti, se kterými tvůrci paralelní reality předkládají.





*Ztraceni*, epizoda *Konstanta* (HBO, 2008)

Celá epizoda nám tak připomíná, že melodrama už není samostatným televizním žánrem, ale součástí komplexních televizních narativů různých žánrů.

Fredric Jameson uvádí, že právě podobné archetypální konstanty, jakými jsou v tomto případě Desmondova osudová láska Penny, osoba šíleného vědce nebo skutečnost, že k telefonátu dojde na Štědrý den po letech odloučení, nám pomáhají přejít do módu, který vytváří pro diváka funkční utopickou konstrukci.<sup>143</sup> Svým narativním manýrismem se zároveň tvůrci seriálu vědomě odklánějí od příliš konvenčního zobrazení situací nebo od jejich schematického seřazení. Dle amerického mediálního teoretika a strukturalisty Johna Fiskea v divácké kompenzaci můžeme rozlišovat mezi „plaisir“ a „jouissance“.<sup>144</sup> Právě „jouissance“ se odklání odžitku vycházejícího ze ztotožnění s klasickými konvenčními situacemi ve prospěch subverzivních témat, nebo jako v tomto případě, subverzivní operační estetiky tvůrců. Zajímavé je, že fanouškům seriálů stačí ono zmíněné narušení operační estetiky, podíl subverze v samotném obsahu rozšiřují často až dodatečně v již zmiňované fanfikci. Skoro jako kdyby „jouissance“ bylo nepostradatelnou složkou fikčních světů, ke kterým se vztahujeme nejraději.

143 *Tamtéž*, s. 381–382.

144 „Jouissance“ Fiske přirovnává k fyzické rozkoši z přijímaného textu, který obsahuje dostatek stimulů, které jsou tělesné, provokativní, senzuační. „Plaisir“ oproti tomu funguje na intelektuálnější rovině, kdy jej vnímáme v textech, které pro nás potvrzují převládající kulturní narativ a neobsahují tak žádný prvek překvapení. Více viz J. Fiske. *Television Culture*, s. 230–231.

### 3.3. Motivace k obývání fikčních světů

Co nás vede k potřebě unikat do utopických světů? Je opravdu eskapismus a touha po utopii lidskou přirozeností? Faktorů, díky kterým v nás obývání alternativních světů vzbuzuje „jouissance“, je víc. Nahlédneme-li na chvíli do českého prostředí, přirozená touha po lyricismu a potřeba aktivního včlenění poetiky do každodenního života byla u nás deklarována například už v *Manifestu poetismu* Karla Teigeho.<sup>145</sup> Podle Teigeho má být umění v co nejvyšší možné míře otevřeno průnikům s aktivitami a výdobytky všedního života. Poetická kvalita propojuje narativ občanského života i uměleckého vyjádření: „Smyslem života je požehnaná tvorba: abychom z našeho života vytvořili umělecký kus, dokonale strukturovanou a všeobjímající báseň, která bohatě ukojí naši potřebu štěstí a poezie.“<sup>146</sup> Teigeho pohled na uměleckou tvorbu předpokládá existenci citu pro aktivní romantický eskapismus, vnímající existenci poetického světa umění bok po boku našemu životu. I když je jeho pohled samozřejmě zjitřený specifickým dobovým (modernistickým) kontextem, nepřímě shrnuje motivaci k vytváření fanfikce a jejím performativním projevům. Poznatky spojené s psychoanalytickou reflexí fanouškovství zmiňují méně idealistický a více ambivalentní konflikt mezi patologickým zabarvením fanouškovského vztahu k uctívanému textu a pozitivním vlivem tohoto textu na naši schopnost adaptace v současné společnosti orientované na masovou výrobu.<sup>147</sup> Spisovatel a autor fikčního světa *Letopisů Narnie* C. S. Lewis popisuje obdobný moment přirozené touhy po obohacení všední reality pojmem „sehnsucht“ (touha),<sup>148</sup> čímž má na mysli moment nostalgie a zesílené citlivosti, doslova vytržení ze všední reality. Společenský prostor autora a konzumenta díla, zahrnující kulturní narativ, ve kterém žijí, obsahuje drobné střípky těchto toužebných příslibů, které mohou vyvolat potlačení volní paměti a naladit nás na přijetí utopické konstrukce, jež je v danou chvíli podobně relevantní jako geopolitický prostor, který nás obklopuje.<sup>149</sup>

145 Teige v tomto směru samozřejmě navazoval na široký proud směrů evropského myšlení, nejspíše asi na romantismus. Z pohledu světá tvorby fikčních světů televizních seriálů je tento vliv v oblasti kinematografie analyzován v publikaci R. I. Suchenského. Viz Richard I. Suchenski. *Projections of Memory. Romanticism, Modernism, and the Aesthetics of Film*. Oxford: Oxford University Press, 2016.

146 Karel Teige. „Manifest poetismu“. In: Štěpán Vlašín (ed.): *Avantgarda známá a neznámá II*. Praha: Svoboda, 1972, s. 591–592.

147 C. Sandvoss. *Fans: The Mirror of Consumption*, s. 159–163.

148 Thomas Garrett Isham. „C. S. Lewis and the Occult Temptation“. *Sehnsucht: The C. S. Lewis Journal*. 2006, č. 10, s. 80. Srov např.: Susanne Scheibe – Alexandra M. Freund – Paul B. Baltes. „Toward a developmental psychology of Sehnsucht (life longings). The optimal (utopian) life“. *Developmental Psychology*. 2007, roč. 43, č. 3, s. 778–795.

149 Americký literární vědec D. G. Kehl sehnsucht poměrně detailně analyzuje a vyzdvihuje jeho čtyři vlastnosti: vysokou intenzitu pocitu touhy, jeho nevysvětlitelnost, nenaplnitelnost a subverzivní charakter ke stavu věcí, jenž nás v okamžiku tohoto pocitu obklopuje. Kehl ve své studii následně vyvozuje, že směs těchto vzájemně protikladných pocitů vede k hlubšímu poznání a odbourání stereotypů. D. G. Kehl. „Writing the Long Desire. The Function of Sehnsucht in The Great Gatsby and Look Homeward, Angel“. *Journal of Modern Literature*. 2000/2001, roč. 24, č. 2, s. 317–319.

Aby byl daný utopický svět relevantní, musí mít podle Frederica Jamesona autor přesnou vizi o jeho estetice a tu předat důvěryhodně tak, že bude příběh vyprávět bez subjektu, prostřednictvím zevšeobecňujícího konceptu nahlíženého z pohledu třetí osoby. Jameson si pomáhá příkladem v podobě Freudových postřehů týkajících se denního snění, které je jako takové motivováno egem, respektive egoistickou perspektivou. Aby byl tvůrčí tým schopen interpretovat a sdílet svou perspektivu se třetími osobami, vzbuzující u diváků zájem a ztotožnění, musí přistoupit k určitému archetypálnímu (ne nutně konvenčnímu) zevšeobecnění a estetickému i formálnímu vylepšení.<sup>150</sup>

V neposlední řadě musí tvůrci divákům předložit strukturovaný etický systém, na němž je stvořený fikční svět založen a který pomáhá se základní orientací i se ztotožněním konzumenta.<sup>151</sup> Podobně jako u analýzy Foglarova přístupu ke světutvorbě fikčního světa *Rychlých šípů* si musíme uvědomit, že lidská potřeba sdílení imaginativního konceptuálního myšlení je hlavní motivací pro interpretaci utopických konceptů obsažených v námi oblíbených popkulturních světech. Utopii je možné konzumovat plně, pouze pokud ji porovnáváme s našimi vlastními životními podmínkami. Jelikož nás populární kultura podobnými konstrukcemi obklopuje čím dál více a častěji – skrze mobilní telefony, televizní obrazovky, kina i osobní počítače – je nutné ji vnímat jakou součást každodenní reality, neboť utváří základní kulturní kódy naší komunikace. Jak dodávají Cory Barker a Myc Wiatrowski v knize *Popular Culture in the Twenty-First Century*:

„Populární kultura je hlasem demokracie, diskuse a performativity, je líh-ní, ve které se rozvíjí demokracie. [...] Je to každodenní svět kolem nás: hromadné sdělovací prostředky, zábava a rozptýlení; naši hrdinové, ikony, rituály, každodenní činnost, psychologie a náboženství – náš celkový obraz života. Je to způsob života, který dědíme, praktikujeme, dle libosti upravujeme a pak předáváme našim potomkům. Je tím, co a jakým způsobem vědomě děláme. Patří do ní ale také sny, které se nám zdají ve spánku.“<sup>152</sup>

Popkultura navíc zahrnuje sumu vnitřních pocitů, jež v nás její artefakty vzbuzují: veškeré myšlenky, emoce a také modely chování.<sup>153</sup> Mobilizuje v nás tak kulturní a společenské hodnoty, které spadají nikoli do sféry ideologicky prefabrikované představy o světovém řádu, ale do základního a pro převládající ideologii subverzivního, hlubinně psychologického imperativu, jak by takový řád měl vypadat. Právě tímto způsobem se popkultura liší od masové komunikace.

150 F. Jameson. *Archeologies of the Future*, s. 46–59.

151 *Tamtéž*, s. 65.

152 Myc Wiatrowski – Cory Barker. *Popular Culture in the Twenty-First Century*. Newcastle: Cambridge Scholars, 2013, s. xvi.

153 *Tamtéž*, s. 6.

Z utopických konceptů obsažených v popkultuře potom těžíme nejvíce v momentě, kdy je aktivně přizpůsobujeme svým životním podmínkám. Rozpor mezi naším životem a utopickou konstrukcí je hlavním motivačním prvkem jakékoli silnější fanouškovské participace na audiovizuálním obsahu. Úkolem tvůrců televizních seriálů je poskytnout dost motivů vybízejících k aktivnímu eskapismu – poetických, nostalgických, subverzivních i romantických – v tom smyslu, aby seriál byl popkulturním artefaktem, a nikoli spotřebním produktem masmediálního trhu. Zjednodušeně řečeno, klíčový je způsob, jakým autoři původních textů reflektují obavy svých diváků o jejich sociální i politický status.

Americký spisovatel Lev Grossmann tvrdí, že „fanfikce se podobá tomu, jak by vypadala literatura, kdyby její kanón znovuvytvořila skupina výjimečných popkulturních fanoušků uvězněných po nukleární apokalypse v zapečetěném protiatomovém krytu”.<sup>154</sup> Jeho slova lze vztáhnout i na tvůrce audiovizuálního obsahu: v současné postmoderní době televizního vysílání jsou ve velmi podobné situaci. Pohybují se v mytologickém prostoru ikonických scén a postav, které formovaly jejich diváckou zkušenost v mládí, snaží se je rekonstruovat a v nečekaných souvislostech daných či ovlivněných jejich fanouškovskými afinitami vylepšovat. Na základě jazyka a narativu původních děl vytvářejí vlastní eklektické naratologické ekosystémy. V popkultuře i v oblasti fanouškovských subkultur dochází k přibližování světa fabule a světa fanoušků. Svět fabule je přitom jen výsečí, na níž tvůrci seriálu kladli důraz a která se s dalšími zhlédnutými epizodami postupně rozšiřuje.

### 3.4. Narativní trhliny v mapách fikčních světů a jejich kompenzace

Fikční svět nemůže být samozřejmě nikdy tak komplexní jako náš primární svět. Jeho neúplnost je dána samou podstatou fikčního světa: funguje na předpokladu, předloženém tvůrci, který je následně divákem neustále ověřován, a tento proces motivuje divákovou touhu po objevování (respektive obývání) fikčního světa.

Inspirací nám mohou být fikční světy Damona Lindelofa<sup>155</sup> nebo Davida Lynche pracující s tajemstvím a obsahující nevysvětlená prázdná místa ve vyprávění, jejichž rozuzlení sahá do sfér mimo běžnou realitu, kterou zpočátku často imitují.<sup>156</sup> Podle Michela Foucaulta jistá nevysvětlitelnost jevů přináší vyšší míru otevřenosti ve vztahu k poznání.<sup>157</sup> Podvědomě vnímáme konflikt výpovědi a viděného. Slova nevystihují to,

154 Lev Grossmann. „The Boy Who Lived Forever“ [online]. *Time*. 7. 7. 2011 [cit. 1. 12. 2018]. Dostupné z: <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,2081784,00.html>.

155 Damon Lindelof je mj. scenárista a producent seriálů *Ztraceni* nebo *Pozůstalí* z produkce HBO, stojí také za znovuoživením filmů ze série *Star Trek*.

156 Např. ve smyslu existence paralelních dimenzí a bytostí vládnoucích až božskou silou.

157 Michel Foucault. *Dějiny Šílenství. Hledání historických kořenů pojmu duševní choroby*. Přeložila Věra Dvořáková. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1994, s. 3–4.

co vidíme, a nahrazení odchylky, standardizace narativu jde proti lidské, a tedy divácké přirozenosti. Fanoušky uctíváný mýtus nesmí být konvencí, ale přijetím vychýleného chování. Lidská nervová soustava je schopná přirozeně takové odchylky – „narativní trhliny“<sup>158</sup> – kompenzovat. Spontánně si vytváříme kognitivní mapy, které fungují odlišně u dramaturgie filmové a seriálové. Tvůrci současné seriálové produkce (vědomě i nevědomě) pracují právě s těmito trhlinami častěji. Nezapomínají ale, že musí divákům poskytnout klíč k tomu, jak jejich (jakkoli složitému a v určitých aspektech nejasnému) příběhu porozumět. Stříhač a režisér Tomáš Hoffmann Polenský k tomu říká:

„Divák neztrácí povědomí o tom, že se dívá na film, ale dokáže zapomenout na fotografickou povahu filmového zobrazení a vnímat obraz na plátně jako svébytný alternativní svět.“<sup>159</sup>

Při vytváření audiovizuálního světa počítá tvůrce s projektivní iluzí, která nedosazuje (jako jiné iluze) význam za jiný význam, ale je z psychologického hlediska jádrem problematiky vnímání diváka jako pasivního konzumenta audiovizuálního obsahu. Dosazování struktury příběhu a významů probíhá na základě mentálních schémat přirozeně ukotvených v nervové soustavě každého diváka a tato schémata jsou psychologicky a kulturně daná. Co to znamená z perspektivy tvůrce? Nejde o sportovní disciplínu ve vytváření co nejuvážnějšího audiovizuálního obsahu plného nahodilých popkulturních obsahů, ale o to, že tvůrci počítají s tím, že diváci sami tato mentální schémata rozvíjejí a jsou v tomto tréninku různě daleko.

Díky boomu quality TV na přelomu tisíciletí je naše divácká mysl již zkušená a připravena na narativně velmi komplexní a ambiciózní projekty. Samy o sobě projektivní iluze fungují nejen na rozdílných úrovních v závislosti na divácké (cinefilní) erudici, ale jsou účinné v závislosti na množství „viscerálních zážitků“,<sup>160</sup> které nám dílo poskytuje. Hoffmann Polenský v této souvislosti zmiňuje, že emocionální prožitek nezískáváme pouze v souvislosti s empatií s postavami tzv. „fikční emocií“. Viscerální zážitky získáváme i prostřednictvím „artefaktových emocií“, které jsou přímo navázané na formální kvality seriálu (hudba, osvětlení, tempo stříhu atd.) a které zesilují emoce

158 Pojem narativní trhliny (narrative gaps) přebíráme v souladu s Tomášem Hoffmannem Polenským z naratologie, kde se pojem používá nejčastěji v souvislosti s eliptickým módem narativu, kdy autor vypouští (ne)záměrně některé časové, prostorové nebo kauzální reálie fikčního světa. Viz: Katarína Mišíková. *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Přeložil Jan Bernard. Praha: Akademie múzických umění, 2009, s. 189–190.

159 Tomáš Hoffmann Polenský. „Narativní trhliny a jejich kompenzace“. In: Martin Čihák – Dominik Krutský – Martin Mlynarič – Tomáš Hoffmann Polenský – Ondřej Vavrečka. *K tvarozpytu montážních struktur*. Olomouc: PAF, 2015, s. 12.

160 Pojem viscerální zážitek je odvozen od „visceral experience“ a v našem kontextu ho používám pro označení audiovizuálních zážitků, které u diváka vyvolávají psychofyzické reakce. Srov.: Carl Plantinga. *Movie Pleasures and the Spectator's Experience: Toward a Cognitive Approach* [online]. 8. 11. 2002 [cit. 9. 3. 2019]. Dostupné z: <http://www.angelfire.com/film/eliab/visceral.html>.

fikční.<sup>161</sup> Pokud vyprávění obsahuje narativní trhliny, záměrné i nezáměrné, artefaktové emoce nám je pomohou zacelit. Problematictější je zacelení trhlin vyvolávajících velké očekávání, které zůstane nenaplněno podobně slibným vývojem událostí. Viscerální zážitky tvoří divácké atrakce a tyto atrakce jsou podmínkou sledování narativu; diváci si okolo nich vytváří fikční encyklopedie,<sup>162</sup> a to buď ve své mysli, nebo reálně na fanouškovských webech. Současné seriály tak kromě prostorové a časové dimenze pracují excentričtěji s mentální a formální dimenzí seriálového světa, potažmo příběhu. Fikční svět ale musí kromě viscerálních zážitků podle naratoložky a teoretičky fikčních světů a kyberkultury Marie-Laure Ryanové přece jen splňovat určitým způsobem klasickou narativní strukturu:

„[Fikční svět] musí být zabydlen individualizovanými bytostmi, musí procházet významuplnými proměnami, proměny musí být způsobeny nezvyklými fyzickými událostmi, tyto události musí tvořit sjednocený kauzální řetězec a musí se konat díky záměrnému jednání postav.“<sup>163</sup>

Lubomír Doležel dodává, že v literárním prostředí existence encyklopedie popisující fikční svět a jeho zákonitosti vzniká přirozeně v mysli každého čtenáře a spolu se čtenářovou obrazotvorností je klíčová nejen pro vyplňování „mezer“ v textu, ale také ji definuje jako neustále aktualizovaný kognitivní proces probíhající v mysli čtenáře, který slouží k interpretaci fikčního světa i narativních dějů a který se může „měnit v důsledku nových zkušeností“ čtenáře.<sup>164</sup>

### 3.5. Operační estetika a světatorba ve fikčním světě *Twin Peaks*

*Městečko Twin Peaks* (*Twin Peaks*, David Lynch – Mark Frost,<sup>165</sup> ABC 1990–1991) bylo jedním z prvních seriálů v americkém prostředí, jehož tvůrci pracovali s transmediálním narativem, který je pro komplexní světatorbu charakteristický. Dcera Davida Lynche Jennifer vydala v době před vysíláním druhé řady seriálu knihu

161 T. Hoffmann Polenský. „Narativní trhliny“, s. 12–15. Autor i zde navazuje na práci Kataríny Mišíkové. Viz: K. Mišíková. *Mysl a příběh ve filmové fikci*, s. 67.

162 Fikční encyklopedie jsou psané i imaginární přehledy informací vztahujících se k námi sledovaným fikčním světům na způsob asi nejznámější *Lostpedia* k seriálu *Ztraceni* ([lostpedia.fandom.com](http://lostpedia.fandom.com)).

163 Laurie-Laure Ryan. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2006, s. 8.

164 L. Doležel. *Heterocosmica*, s. 181. „Dospíváme k závěru, že odkrývání implicitního významu ve fikčních textech řídí nesmírně rozmanité fikční encyklopedie. Aby čtenář mohl rekonstruovat a interpretovat fikční svět, musí přeorientovat svůj kognitivní postoj ve shodě s encyklopedií tohoto světa. Jinými slovy, znalost fikční encyklopedie je nezbytně nutná k tomu, aby čtenář pochopil fikční svět. Čtenářská encyklopedie je jedna z těch dynamických kognitivních struktur, které mohou mít schopnost měnit se v důsledku nových zkušeností“.

165 Mark Frost je spoluvůdcem scénáře a koproducentem všech tří sérií *Městečka Twin Peaks*.

*Tajný deník Laury Palmerové.*<sup>166</sup> Sám Lynch natočil rok po premiérovém uvedení seriálu (ve francouzské koprodukcii) celovečerní prequel *Twin Peaks: Ohni, se mnou pojd'* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, 1992). Seriál měl zároveň silný a velice populární soundtrack, který svou blues-jazzovou offbeat atmosférou<sup>167</sup> podbarvoval zvláštní časoprostorovou neuchopitelnost světa *Městečka Twin Peaks* a pohrával si s eskapickými motivy i jasným utopickým rozměrem, jenž vycházel nejen z nostalgického způsobu zobrazování amerického maloměsta, ale také citoval Lynchovy oblíbené filmy.<sup>168</sup> Produkční a tvůrčí tým Frost–Lynch pracoval i s dalším napojeným merchandisingem.<sup>169</sup> Další suvenýry, oficiálně licencované či fanoušky podomácku vytvořené, jsou stále na prodej na různých platformách. Poměrně symbolické je, že autory knih, které rozšiřují fikční svět *Twin Peaks*, jsou přímo tvůrci nebo jejich rodinní příbuzní, nejen Jennifer Lynch, ale také bratr Marka Frosta Scott, který je autorem fiktivní autobiografie speciálního agenta Dalea Coopera. Na první pohled může jít o detail, ale tato rodinná autorská kontrola posiluje v očích diváků vřelý vztah obou tvůrců k *Twin Peaks* a staví seriál mimo klasický komerční a autorské pečeti na přelomu 90. let zbavený americký televizní průmysl.

*Městečko Twin Peaks* se stalo popkulturním fenoménem do takové míry, že jej citovaly i pořady konkurenčních vysílacích stanic, což je běžně v televizním průmyslu nemyslitelné.

---

166 Jennifer Lynch. *The Secret Diary of Laura Palmer*. New York: Pocket Books, 1990.

167 Autorem hudby je dlouhodobý spolupracovník Davida Lynche Angelo Badalamenti.

168 V seriálu se často objevují motivy zejména z režisérova oblíbeného pohádkového Čaroděje ze Země Oz, ale také detailní (subjektivní) záběry citující některá díla Alfreda Hitchcocka (*Okno do dvora*) a další. Tato studie záměrně pomíjí roli fenoménu *Twin Peaks* v postmoderní estetice 90. let, o které již bylo napsáno mnohé.

169 Produkce Lynch–Frost mj. publikovala knihy *The Autobiography of FBI Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes Scotta Frosta* a *Visitor's Guide to Twin Peaks* a udělovala licence k výrobě oficiálních reklamních předmětů. Televizní stanice ABC tuto snahu paradoxně příliš nepodporovala. Blíže viz Brad Dukes. *Reflections. An Oral History of Twin Peaks*. Nashville: Tallpress, 2014, s. 151–152.



Představitel Dalea Coopera Kyle MacLachlan moderoval díl *Saturday Night Live* (NBC, 1975–dosud), v němž byl tajemný narativ *Městečka Twin Peaks* otevřeně parodován. Seriál v podobném duchu citovaly i pořady pro děti a mladší diváky jako *Sezamová ulice* (PBS, 1970–dosud) nebo *Simpsonovi* (FOX, 1989–dosud).



*Agentura Jaso*, epizoda *Festival v Dual Spires* (NBC, 2010)  
 Jiné seriály a jejich tvůrci citovali zase *Městečko Twin Peaks* jako svůj vzor. *Akta X* Chrise Cartera přišly s podobným hereckým obsazením, ale konvenčnějším narativem; Damon Lindelof prosadil seriál *Ztraceni* jako projekt, který svým emocionálním narati-



vem (s větším důrazem na psychologii postav než na věrohodnost často absurdně překombinované zápletky) k *Twin Peaks* přímo odkazuje. Ještě upřímnější pastiš vytvořili tvůrci seriálu *Agentura Jaso*. V epizodě nazvané *Festival v Dual Spires* navštíví hlavní hrdinové stejnojmenné město, kde se odehrává zápletka velmi podobná *Twin Peaks*, opět jsme svědky vraždy teenagerky a sporů o místní pilu, a dokonce zde vystupují herci z původního seriálu.

Tímto intermediálním způsobem marketingu tvůrci (a nepřímo tedy i rozdílní vysílatelé) podporovali fanouškovské aktivity, včetně fanouškovských setkání s členy štábu. Tvůrci i fanoušci pečlivě sledují výročí vysílání pilotního dílu a obě strany s ním pracují. Podobně jako tvůrci pracovali s načasováním premiéry poslední série na dvacet pět let po odvysílání druhé řady seriálu nebo se zveřejňováním různých bonusových materiálů, fanoušci zveřejňují svou fanfikci. Například MC Chris k dvacetiletému výročí na YouTube uploadoval remix titulní skladby Angela Badalamentiho využívající v té době velmi populárního softwaru Autotune; pokusil se skladbu aktualizovat a propojit *Twin Peaks* s dobovými trendy v populární hudbě.<sup>170</sup>



Instagramový účet Kylea MacLachlana. Příspěvek k třicetiletému výročí odvysílání pilotního dílu *Městečka Twin Peaks*.

Kyle MacLachlan dodnes na sociálních sítích vystupuje spíše jako Dale Cooper, neu-

170 MC Chris skladbu doprovodil vlastním textem, který zmiňuje důležité aspekty zápletky a oblíbené postavy fikčního světa. Nahrávka je dostupná z: <https://www.youtube.com/watch?v=hGCgdO-PbY4k> & feature=youtu.be.

stále postavu cituje a z jeho přítomnosti ve virtuálním světě je vidět jak fanouškovská láska k původnímu dílu, tak i význam tohoto díla pro jeho kariéru a pozitivní publicitu, která hraničí až se splynutím herce s postavou i v reálném životě, kdy moment určité nadsázky střídá pocit přehnané stylizace (například ve chvíli, kdy vyzval své fanoušky k společnému sledování oblíbené epizody *Twin Peaks*, kterou vybere na základě anket, a svůj nápad označil procítěně za „damn good idea!“).

Není tedy překvapivé, že po dvaceti pěti letech nastala obdobná situace a paralelně se vznikem nové řady seriálu *Twin Peaks: The Return* (2017) byly vydány hned dvě mohutné knižní kroniky Marka Frosta *Tajná historie Twin Peaks* a *Twin Peaks: The Final Dossier*,<sup>171</sup> které doplňují životní mapy mnoha postav, a to včetně těch epizodických, aby zároveň představily i mnoho nových dějových linií. Fikční svět *Twin Peaks* je ideálním vzorovým materiálem, který dokládá způsob, jakým tvůrci vyjednávají s fanoušky o koherenci fikčního světa, jenž navíc jako takový zůstává neukončený a nenaplnuje všechna očekávání. Koherencí daného světa rozumíme především konzistentnost práce tvůrců s nastavenou operační estetikou. Ta může zahrnovat již zmíněné užívání nestandardního narativu, narativních trhlin, práci s fikčními i artefaktovými emocemi, viscerálními zážitky nebo třeba subverzivní práci s žánrovými nebo genderovými konvencemi. Oba tvůrci fikční svět *Twin Peaks* od počátku vytvářeli jako komplexní svět vstřícný k fanouškovské participaci a vybízející k obývání. Nepodcenili způsob, jakým má být seriál prezentován; fikční svět opatřili realistickou texturou, ale časově neukotvenou výpravou. Obsadili herce, kteří jsou známí v určitých fanouškovských kruzích spojených s žánrovým a kultovním filmem. Richard Beymer a Russ Tamblyn se potkali ve *West Side Story*, Tamblyn zároveň hrál v Lynchově oblíbeném filmu *Peyton Place* a v mnoha béčkových hororech 70. a 80. let. Z podobného prostředí vyšli také Ray Wise, Miguel Ferrer či Michael Parks, jedna z tváří americké kontrakultury 60. let, o kterém Quentin Tarantino později prohlásil, že je jeho nejoblíbenějším hercem. Tyto jinotajné součásti původního konceptu i zvolené operační estetiky spolu s důmyslným a téměř programovým využíváním narativních trhlin pracují s fanoušky vyhledávanou popkulturní intertextualitou, po které sahají neokázale, v nečekaných kontextech či situacích. Sám Mark Frost přiznává, že do scénářů úmyslně vkládali „Easter eggs“, jak tomu bylo ve zvyku v tehdy začínajícím herním průmyslu.<sup>172</sup> Jméno Laury je tak například odkazem k slavnému filmu noir Otto Premingera, stejně tak jména papouška Walda, který se stane nečekaným svědkem vraždy a který je jmenovcem Lauřina filmového milence Walda Lydeckera. Obě Laury jsou zároveň objekty až zbožného (přeneseně i fetišistického) zájmu svého okolí. Významově, až manýristicky

171 Mark Frost. *The Secret History of Twin Peaks*. New York: Flatiron Books, 2016; Mark Frost. *Twin Peaks: The Final Dossier*. New York: Flatiron Books, 2017.

172 Pojem *Easter egg* označuje skryté významy, zprávy nebo například bonusové úrovně v počítačových hrách, které jsou určeny pozorným divákům a hráčům.

nejednoznačné snové sekvence, které se pro diváky staly twinpeaksovským trademarem, také nebyly běžnou součástí dobového televizního narativu. Tato dvoudomá povaha fikčního světa i tvárnost pravidel hry, která v něm platí, byly pro Lynche s Frostem klíčové i ve chvíli, kdy se rozhodli do *Twin Peaks* vrátit v nové sérii (2017).



Reklama na herní konzoli Playstation 2 (David Lynch, 2000)

David Lynch v mezechase natočil reklamy, které odkazovaly k bizarním snovým sekvencím *Twin Peaks* nebo seriál vyloženě citovaly. Jiné reklamy vznikly i bez jeho účasti. Reklama na Playstation byla distribuována v kinech po celém světě.<sup>173</sup>

David Lynch zároveň svou oblíbenou tematiku všeobjímající transgrese a subverze propojil s větším množstvím vrstev fikčního světa. Jeho přístup je pro nás stěžejní, protože akcentuje onu mnohost realit nejen v prostoru fikčního světa, ale zároveň nás ponechává v nejistotě, zda fikční svět není divákovi sekundárně interpretován prostřednictvím postav a jejich zjištěné psychiky. Freudovskou charakteristiku archetypálních postav (vztah Laury a jejího otce Lelanda Palmera) totiž doplňuje téměř proustovský konflikt volní a mimovolní paměti, neboť postavy záměrně potlačují své vzpomínky a skutečné motivy svých činů. Narativní situace postupně zkresluje vidění celého fikčního světa z perspektivy postav i diváka a metapříběh *Twin Peaks* tak lze číst jako psychoanalytickou detektivku a zároveň jako mýtický příběh o odvěkém souboji dobra a zla.

Běžné každodenní předměty – diktafon, káva, prsten – jsou v rámci mizanscény i narace psychoanalytického detektivního příběhu povyšovány na rovinu artefaktů. Ukotvují postavy v jejich vlastním životním příběhu a podobně jsou povyšována i jed-

173 [online]. [cit. 30. 9. 2020]. Dostupné z: <https://welcometotwinpeaks.com/lynch/david-lynch-playstation-commercial-making-of/>.

notlivá gesta postav. Hluboké lesy okolo malého města *Twin Peaks*, soví poslové, varovné semaforey, skryté propojení s legendami původních amerických obyvatel tuto mytizaci fikčního světa posilují a společně vytváří téměř archetypální kruh destrukce a obnovy, který je postavami v některých epizodách otevřeně zmiňován.

Fikční svět *Městečka Twin Peaks* je periodicky ničen a znovu tvořen. Časové roviny se stírají a postavy seriálu se často vrací na tatáž (zdánlivě civilní) místa, aby je viděly znovu a náhle v jiném světle. Jde o jakési brány do zászvěťí; pokud jimi postavy projdou, nejsou schopny se vrátit a adaptovat na prvotní realitu fikčního světa, kterou tvůrci vystavěli pouze jako jednu z *možných* realit.<sup>174</sup> Americký komparativní religionista Joseph Campbell popsal, jakým způsobem se adaptují na přechod mezi paralelními fikčními světy hrdinové mytologického narativu:

„Hrdina se vydává z krajiny, kterou známe, na dobrodružství, nebo se nám tam prostě ztrácí, dostává se do vězení či do nebezpečí. Jeho návrat je pak popisován jako návrat z onoho světa. Přesto však platí – a to je zásadní klíč k porozumění mýtům a symbolům –, že ona dvě království jsou ve skutečnosti jedním. Říše bohů je zapomenutý rozměr známého světa. Probádání tohoto rozměru – ať už chtěné, či nechtěné – je nejhlubším smyslem hrdinova skutku. Jeho bytost se s hrůzou vstřebá do něčeho, co dříve bývalo výhradně „jiné“, a současně s tím zmizí hodnoty a rozlišení, jež se v běžném životě zdají důležité.“<sup>175</sup>

V motivaci postav pracují Lynch s Frostem s momenty *náhlého poznání*,<sup>176</sup> často za pomoci zmíněných artefaktů běžného života. Detektivové v jejich fikčním světě nepracují pouze s důkazy, ale také se spiritualitou a snovou logikou.

174 Aniž by nás na to předem připravovali, jako v čistě žánrových seriálech typu *Pán času* nebo *Hvězdná brána*.

175 Joseph Campbell. *Tisíc tváří hrdiny*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Argo, 2017, s. 188–189.

176 V českém prostředí zavedený termín pro anagnorizi, tedy Aristotelem popisovanou „změnu nevědomosti v poznání“, týkající se skutečného přesvědčení či identity dalších protagonistů. Viz: Aristotelés. *Poetika*. Přeložila Julie Nováková. Praha: Orbis, 1962, s. 4.



*Městečko Twin Peaks, epizoda Zen — umění chytit vraha (ABC, 1990)*

Agent Dale Cooper například ve třetí epizodě první série ukáže překvapeným kolegům dávnou intuitivní techniku, kterou se naučil během svého pobytu v Tibetu a která by jim mohla pomoci najít vraha.

Postavy seriálu prochází podobným procesem, jako když pacient v depresivní fázi hledá univerzální psychoterapeutickou odpověď, která ovšem vždy vydrží pouze chvíli, a poté je pacient konfrontován s návratem neodbytného pocitu zmaru, často v ještě větší síle.



*Pozůstalí, epizoda Mezinárodní zabiják (HBO, 2015)*

Damon Lindelof, tvůrce *Ztracených* i *Pozůstalých*, podobně pracuje se stavbou narativu i fikčního světa v epizodě *Pozůstalých* s názvem *Mezinárodní zabiják*, kde se ocitáme spolu s bývalým šerifem Kevinem Garveyem v očištění, který se podobá luxusnímu hotelu. Tvůrci nás připravují na rychlé změny žánru a vršení neuvěřitelných „co kdyby“ scén hned na začátku, kdy se Kevin probudí v hotelovém pokoji a výběrem kostýmu volí, kým se stane.

Mnohost motivů, nálad, subžánrové hry a změny ustalující se postupně v žánru noirové psychoanalytické detektivky, archetypální charakteristiky postav i rekvizit, to vše vychází vstříc divákovi touze po obývání světa seriálu v duchu Ecovy formulace pojmu kultovního díla.<sup>177</sup> Četnost možné interpretace a bohatá intertextualita zároveň přispívají k heterogennímu složení divácké skupiny *Twin Peaks*. Někteří fanoušci mohou hledat detektivní zápletku, jiní se soustředí na vztahy postav, další na popkulturní odkazy nebo mystické prvky. Společně přijímají prvek určité nedořečenosti vycházející z otázky, do jaké míry zasahují do fikčního světa *Twin Peaks* nadpřirozené síly.

Tvůrci diváky zneklidňují ambivalentní povahou těchto nadpřirozených sil: v souladu s již v úvodu zmiňovanou definicí Tzvetana Todorova si nejsem jistý, zda jde o reálné, úžasné fantastično, kdy je nutné revidovat známé přírodní zákony a přizpůsobovat se novým pravidlům fikčního světa, nebo zda se jedná o fantastično umělé, které je pouze domnělé a postavy seriálu si ho spolu s diváky v průběhu děje ověřují nebo vyvrací.<sup>178</sup>

V nové řadě *Twin Peaks: The Return* se David Lynch s Markem Frostem navíc odhodlali k narušení zdánlivé časoprostorové jednoty fikčního světa seriálu. V jednotlivých dílech se dostáváme do jiných období, měst i dimenzí mimo „černý vigvam“.<sup>179</sup> Díky velice univerzálně nastavené operační estetice vyjednané v prvních dvou řadách seriálu si ale takto bohatý rozvoj fikční mapy světa *Twin Peaks* mohou dovolit, aniž by ztratili velkou část diváků. Zvolená estetika i rozklíženost narativu totiž v *Twin Peaks* vychází nejen z *excesu* a subverzivních hrátek s filmovými a televizními klišé,<sup>180</sup> ale také z vědomé práce se zmiňovaným žánrem psychoanalytické detektivky, který je pro Lynche obecně opakujícím se typem narativu. Charakteristika Lynchových postav a jejich vývoj souzní s Hegelovou pasáží o „noci světa“:

„Člověk je touto nocí, touto prázdnou nicotou, v níž je vše obsaženo ve své jednoduchosti – bohatství nekonečně mnoha představ, obrazů, z nichž ho žádný v danou chvíli nenapadá, nebo které nejsou nepřítomné. Toto je noc, nitro přírody, které existuje zde – čisté já, ve fantasmagorických představách je všude kolem noc, tady znenadání vyskočí zkrvavená hlava – a tamhle zas nějaký jiný bledý přízrak, aby hned nato zase zmizely. Tuto noc zahlédneme, když se člověku podíváme do očí – do noci, která se stává děsivou.“<sup>181</sup>

177 Umberto Eco. *Travels in Hyperreality*. London: Picador, 1986, s. 197–199.

178 T. Todorov. Úvod do fantastické literatury, s. 25–51.

179 V angličtině jako Black Lodge. Jde o místo, kde se setkávají spirituální mocnosti *Twin Peaks*.

180 Brad Dukes. *Reflections*, s. 286–288.

181 Georg Wilhelm Friedrich Hegel. „Jenaer Realphilosophie“. In: Slavoj Žižek. *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkovskij*. Přeložil Radovan Bartoš, s. 85.

A právě tato hegelovská noc může být klíčem k originální práci s mnohostí reality fikčního světa. Svět fikce je tu vlastně pouze zrcadlem mnohosti realit v našem primárním všedním světě. Odpovídá pro fanouškovská studia klíčové intertextualitě a hravé neukončenosti, která jde naproti fanouškovským interpretačním potřebám. Postavy i fanoušci se ve snaze interpretovat narativ fikčního světa *Twin Peaks* ocitají v podobně nesnadné pozici, neboť, jak dodává Žižek:

„Paradox fundamentální fantazie spočívá v tom, že jádro mé subjektivitu, schéma garantující jedinečnost mého subjektivního světa, není mne samotnému přístupné: v okamžiku, kdy se k němu dostanu příliš blízko, má subjektivita, moje vnitřní zkušenost, ztratí svou konzistenci a rozloží se.“<sup>182</sup>

Seriál *Městečko Twin Peaks* v nás ve všech svých řadách úmyslně vyvolává pocit hutnosti své fikční reality, která je velice těžko proniknutelná, ale o to pestřejší prostor k obývání pro diváky nabízí. David Lynch své vyjednávání s fanoušky seriálu stvrzuje navíc vlastní hereckou účastí. Lynchova postava agenta FBI Gordona Colea se rozpomíná na události prequelu a předchozích řad, aby ve čtvrté epizodě smutně konstatovala: „I hate to admit this, but I don't understand this situation at all.“<sup>183</sup> A diváci v tu chvíli přijímají rozšířenou operační estetiku nové řady seriálu spolu s jejím tvůrcem. Autor fikčního světa se tu otevřeně (i když ve třetí osobě) přiznává k poměrně silnému vybočení (zejména estetickému) z původního kánonu.

182 S. Žižek. *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkovskij, Lynch*. Přeložil: R. Bartoš, s. 224–225.

183 „Nerad to přiznávám, ale vůbec nerozumím tomu, co se děje“. *Twin Peaks: The Return*, 4. epizoda, čas 00:53:36–00:53:45.



*Twin Peaks* (2017), díl čtvrtý (Showtime, 2017)

Gordon Cole se v podání Davida Lynche po setkání s dvojníkem agenta Coopera přiznává, že pro situaci nemá žádné vysvětlení. Nakonec přece jen zmíní mimozemský projekt „Blue Rose“, který fanoušci důvěrně znají, a namodralé ladění celé scény dostane náhle jiný rozměr.

Podle britského teoretika fanouškovských studií Matta Hillse je konflikt s původním kánonem operační estetiky doprovodným jevem restartu každého oblíbeného fikčního světa.<sup>184</sup> V tomto případě je ale zmíněný restart iniciován původním tvůrčím týmem, kterému se dostalo (alespoň dle tiskových materiálů a dostupných rozhovorů)<sup>185</sup> stejné tvůrčí svobody jako v době natáčení původního díla. A navazování je přiznaně stejně klopýtavé jako hravé. Lynch nám v prvních epizodách *Twin Peaks: The Return* dává najevo, že sám cestu k původní látce *Městečka Twin Peaks* hledá. Skoro každou epizodu zakončují koncerty v klubu Roadhouse, který funguje zároveň jako další typické twinpeaksovské zásvětí, prostor k odkládání i objevování postav, který ne náhodou připomíná loutkové divadlo. Lynch tak, možná nezáměrně, ale efektně, zpředměťňuje Ecovskou „vyjmutelnost“,<sup>186</sup> díky které původní seriál fungoval. Zároveň restauruje svůj fikční svět vlastně před našima očima. Tento restart je ale podpořen promyšleným

184 Matt Hills. „Prisoner. ‚Cult TV Remakes‘“. In: Ethan Thompson – Jason Mittell (ed.). *How to Watch Television*. New York: New York University Press, 2013, s. 290–297.

185 Srov. např. Zack Sharf. „Twin Peaks: David Lynch Tells the Story of Fighting Showtime for the Proper Budget to Make ‚The Return‘“ [online]. *IndieWire*. 19. 6. 2018 [cit. 30. 1. 2019]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/06/twin-peaks-david-lynch-showtime-budget-make-the-return-1201976444/>.

186 Umberto Eco popisuje, že kultovní status filmu není spojen s určitou uměleckou formou či estetickou kvalitou, může jít o manifest manýristického herectví, nerealistických dialogů a zvratů. Na kultovních dílech zdůrazňuje charakteristiky „živoucí textuality mimo časový kontext“, „komplexního obyvatelného světa“ a možnost „vyjmutí“ prvků, postav a dějů z celku díla. Ty stojí na čtení archetypů postav, gest, slovních obrátů, vyvolávajících u diváků pocit ikonických dějů. Umberto Eco. „Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage“. *SubStance*. 1985, roč. 14, č. 2, s. 3–12.



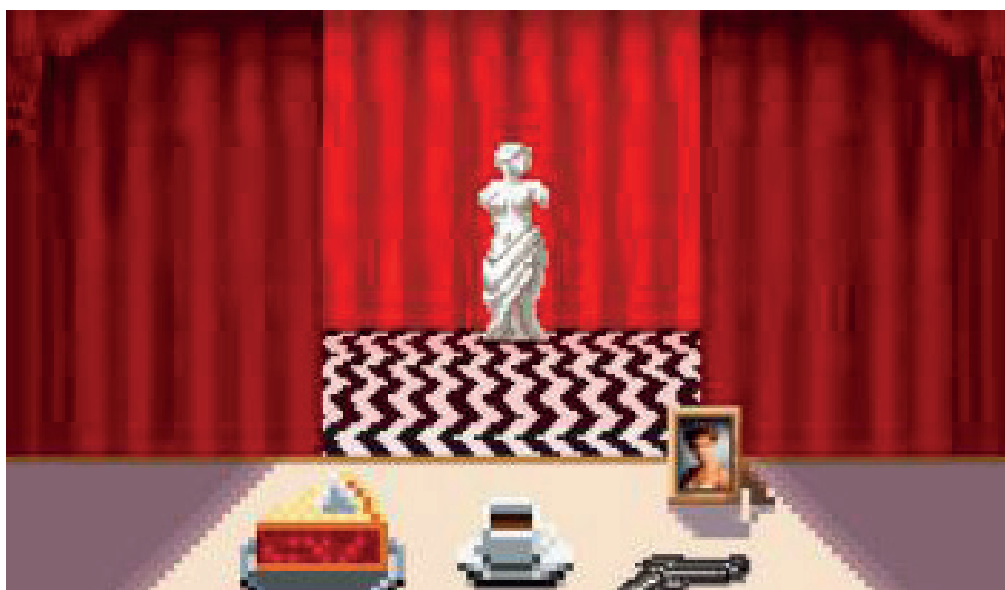
a vhodně načasovaným transmediálním narativem; když se blížil okamžik vysílání třetí řady seriálu, která vznikala téměř třicet let po původních událostech a v mediální krajině s naprosto jinými estetickými a narativními konvencemi, vydal Mark Frost knihu *Tajná historie Twin Peaks*.

Ta vyšla několik měsíců před premiérou pilotního dílu nové řady a vrací se k minulosti tohoto regionu až do 19. století. Frost ji formálně koncipuje jako sbírku spisů a fotografií, nad jejichž pravdivostí agenti FBI vyjadřují průběžně své pochybnosti (zároveň vyšla i jako audiokniha). Autenticky vyhlížející formální stránka knihy ji vkládá podprahově do fanouškovské fikční mapy *Twin Peaks* – vypadá totiž sama o sobě jako kronika doplněná mapou a výstřižky z novin. Lynch v podobně hravém duchu řekl, že knihu nečetl a že jde o Frostovu historii *Twin Peaks*. Paradoxně sám o historii městečka dříve publikoval svou vlastní knihu (*Twin Peaks: An Access Guide*), která byla spíše než na hororově gotickou a paranormální historii města zaměřená na to, aby divákům poskytla více informací o vztazích mezi současnými obyvateli města a o jeho infrastruktuře – na způsob turistického průvodce. Skoro jako kdyby jakékoli nadpřirozené aspekty narativu Lynch záměrně ponechával divácké spekulaci.

Materiály v *Tajné historii* vycházejí z práce tajemného „archiváře“, jehož identita je později odhalena, jde o divákům známou vedlejší postavu majora Garlanda Briggsse. Frost zároveň z Douglase Milforda, kterého si fanoušci pamatují jako epizodní postavu senilního staříka, udělá jednu z ústředních postav, která stála za vyšetřováním paranormálních jevů v oblasti – což mu umožňuje jen velice vágní expozice postavy v původním seriálu. Frost v knize opět výrazně čerpá z popkulturního povědomí spojeného s tradicí zednářských lóží a existencí mýtické Lemurie; v americké popkultuře legendárního ztraceného světa na způsob Atlantidy, který se rozléhá v temných podzemních tunelech a jeskyních napříč Spojenými státy a který se stal slavným pojmem díky sérii autenticky se tvářících povídek a dopisů otištěných v kultovním sborníku *Amazing Stories*, jejichž šéfredaktorem byl nikoliv náhodou Lauřin jmenovec Ray Palmer. V knize Marka Frosta se navíc objevuje více skutečně existujících postav, jakými jsou Jack Parsons, Richard Nixon, Thomas Jefferson nebo Ron Hubbard – postavy, které se staly součástí jak americké historie, tak popkultury, a jejichž často napínavé, až nepravděpodobné osudy mohou diváci dohledávat v rozlehlém vesmíru více či méně spolehlivých internetových zdrojů. To, že se tyto postavy a samotná Lemurie dostaly do fikčního světa *Twin Peaks*, rozhodně není náhodou; scénář založený na bájně Lemurii Raye Palmera a Richarda Shavera, připomínající hybridní mix *Krotitelů duchů* a *Akt X*, byl totiž první společnou látkou pro televizní seriál, kterou Lynch s Frostem vyvíjeli pro konkurenční NBC.

### 3.6. Fanouškovská kompenzace narativních trhlin *Twin Peaks*

Zmíněné doprovodné publikace (které jsem nevyjmenoval zcela), ale také například autory zveřejněné vystřižené scény, se staly pro fanoušky důležitou součástí původního kánonu seriálu a jsou souhrnně označovány autory jednotlivých fanfikcí jako zdroj informací. Fanoušci také tvůrce a herce zvou na každoroční setkání odehrávající se nejen ve Spojených státech, ale také ve Velké Británii. Z fanouškovské iniciativy vznikla i počítačová hra *Black Lodge 2600* stvořená Jakem Lockem, který její vznik opatřil přiléhavě tajemnou aurou; její výrobu datuje sedm let před premiérou pilotního dílu *Twin Peaks* a provokativně se nás ptá, jak je něco takového možné, a dodává, že hru provázely podobné potíže jako seriál. Výrobce se na poslední chvíli hru rozhodl nevydat, a to i přes její Lockem s nadsázkou popisovanou značně pokročilou grafikou, která vtípně vychází z grafiky atari her 80. let.<sup>187</sup> Locke tak svou hru staví do podobného subverzivního postavení vůči hernímu průmyslu, v jakém se Lynch s Frostem ocitli vůči ABC v době vysílání druhé řady seriálu.



Screenshot ze hry *Black Lodge 2600* (Jak Locke, 1983/2011)

V Memphisu provozuje fanoušek seriálu Matt Martin vlastní půjčovnu kultovních filmů nazvanou *Black Lodge*; snaží se dle svých slov konkurovat příliš mainstreamovým streamovacím službám, kterým chybí kurátorská péče. Nabízí proto členům klubu subverzivní a provokativní snímky, které jsou pro jeho zákazníky něčím na způsob večerní filmové školy a které utvářely vkus jeho oblíbených filmových tvůrců, například

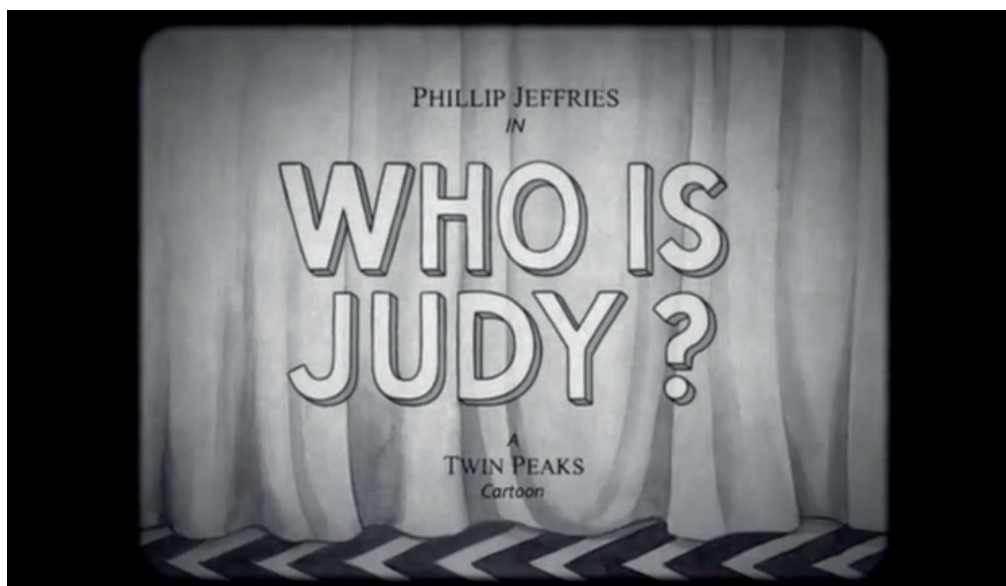
187 Koneckonců konzole Atari 2600, kterou Locke cituje v názvu hry, patří mezi nejznámější herní systémy 80. let.

Davida Lynche. Podobných fanouškovských projevů je velké množství a jejich genezi často motivují různá výročí spojená s prvním uvedením seriálu.



Matt Martin ve svém home-entertainmentovém království

Tvůrci fanfikce bývají také profesionální umělci a autoři. Animátor ze studia Disney, Justin Weber, stvořil krátký animovaný film věnovaný svébytné reinkarnaci agenta Philipa Jeffriese. Poctu symbolicky nazval *Who is Judy?* a podobně jako jiní fanoušci v ní cituje svůj další oblíbený fanouškovský odkaz; Weberova animace odkazuje ke stylu bratří Fleischerů.



*Who is Judy?* (Justin Weber, 2018)<sup>188</sup>

Klíčovým příspěvkem k rozšiřování fikčního světa je především psaná fanfikce. Fanoušci své příběhy publikují na různých místech, na vlastních blozích, v uzavřených message boardech nebo fanouškovských archivech a wiki, jakými jsou Archive of Our Own nebo wiki fandom.com, na kterých lze nalézt jak jednotlivé spekulativní fanfikce, tak i základní setříděné informace, kde fanoušci fikční svět komplexně mapují a kategorizují jednotlivé klíčové pojmy a postavy. Čerpají přitom z původních děl, vydaných knih nebo z rozhovorů s tvůrci a své informace pečlivě zdrojují. Je důležité uvést, že zatímco fanouškovské fikční mapy na způsob wiki nebo čtyř a půl hodinového (!) vysvětlicího YouTube videa vychází pouze z oficiálních zdrojů, fanfikce se někdy oproti tomu od kánonu odklání a její autoři to otevřeně deklarují; často i s popisem motivace, proč tak učinili (například nesouhlasí s vývojem vztahu mezi některými postavami nebo výrazným epizodním postavám chtějí poskytnout větší prostor).

Fanoušek „Coldpep“ tak například spekulativně uvádí odlišnou sexualitu Laury Palmer jako důvod jejích komplikovaných partnerských vztahů a zároveň jako důsledek incestního vztahu s jejím despotickým otcem. V závěru povídky Laura umírá o den později, než tvrdí kánon, a autor sleduje jako ústřední motiv emotivní rozchod Laury s Jamesem Hurleyem, na který v seriálu postavy neměly čas.

V další povídce *We are all each other's homes* autora „thebigbengal“ je zase popisována spekulativní zápleтка, kdy byl Dale Cooper adoptován rodiči Laury Palmerové, kteří se dlouho neúspěšně pokoušeli o dítě. Děj povídky začíná o dvacet let později, kdy se Dale Palmer stává pro Lauru potenciálním ochráncem před despotickým otcem, a to nikoli jako speciální agent, ale jako starší bratr. Fanfikce se obecně nesou-

188 Weberův krátký film je dostupný zde: <https://vimeo.com/251269227>.

středí pouze na jednotlivé spekulativní změny vůči kanonickému narativu; výsledná díla jsou často velice komplexní. Laura je zde popisována ambivalentně jako postava s bohatým a teprve se rodičím traumatizovaným citovým vnitřním životem — k otci i nevlastnímu bratrovi v náznacích vyjadřuje silnou citovou vazbu, která jde za hranici běžných rodinných vztahů, trpí nespavostí a působí až provokativně, démonicky. Dale Palmer i v tomto paralelním fanouškovském narativu usiloval o přijetí do FBI, ale nakonec se stal „jen“ zástupcem šerifa právě v *Twin Peaks*.

Další autor, „detroitbabe“, se věnuje zejména osudům jednotlivých agentů, jejich studiím na ústředí FBI v Quanticu, kde se někteří už jako kadeti setkali (Gordon Cole a Philip Jeffries) a rozšiřuje tak charakterové archy jednotlivých (zejména mužských) postav. Vrací se například k agentu Chetu Desmondovi, který se jako jediný z původní skupiny speciálních agentů pracujících na projektu „Blue Rose“ nikdy nedokázal do prvotní reálné vrstvy světa *Twin Peaks* vrátit. Podle „detroitbabe“ se tam ale vrátil a v rodné Montaně se chvíli věnoval hudbě, stejně jako jeho herecký představitel Chris Isaak. Tento příspěvek tak evokuje typický přístup producentů k natáčení prequelů a spin-offů populárních seriálů.

Zastavme se nyní u konkrétního příkladu fanfikce fanouška „Tenukiiho“ o *Městečku Twin Peaks* publikovaném na v současné době nejvýznamnějším neziskovém a fanoušky spravovaném webu *Archive of Our Own*.<sup>189</sup> Zvolený příklad dobře ilustruje způsob i rozsah fanouškovské participace. „Tenukii“ se v šesti rozdílně rozsáhlých povídkách věnuje výhradně postavě Jowday (nebo také Judy), která je zmíněna ke konci nové řady (2017) a ve filmovém prequelu *Twin Peaks: Ohní, se mnou pojd'*, kde toto jméno označil zvláštní agent Phillip Jeffries jako zapovězené téma hovoru. Jelikož ale vedlejší postavu Jeffriese ztvárnil David Bowie, její status se stal ve fikčním světě *Twin Peaks* velice významným. Fanoušci mu věnují mnoho samostatných příběhů a tvůrci mu i přes Bowieho nepřítomnost přidělili v nejnovější řadě seriálu klíčovou roli.

„Tenukii“ uvozuje své povídky shrnutím a poznámkami, v nichž upřesňuje, jak s kánonem *Twin Peaks* pracuje a z kterých pramenů získává podklady pro své nové zápletky, které často působí téměř jako sakrální text dotvářející mytologii fikčního světa:

„Laura byla vždycky jedničkou a Jowday proti ní nulou: kladným a záporným nábojem, hmotou a antihmotou, Měsíčním dítětem a Matkou Opovržení. Bylo jim souzeno se vzájemně zapudit, protože jen tak může být rovnováha mezi černým a bílým vigvatem opět nastolena.“<sup>190</sup>

Intertextově pracuje i s prameny mimo fikční svět *Twin Peaks* a povídky pro budování atmosféry doplňuje o popkulturní odkazy, které čerpá z dalších vlastních fa-

189 *Archive of Our Own* [online]. [cit. 4. 1. 2019]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org>.

190 Tenukii. *A Different Path* [online]. 2017, s. 1. [cit. 4. 1. 2018]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org/works/15133997/chapters/35093318>.

nouškovských zálib. Pro ilustraci bizarní romance mezi mimozemskou entitou Jowday a v paralelní časoprostorové dimenzi lapeným Jeffriesem cituje „Tenukii“ text písně Jeffriesova alter ega Davida Bowieho *The Man Who Sold the World*. Vkládáním fragmentů písně *Do You Love Me* Nicka Cavea potom „Tenukii“ graduje děj první povídky *Mother of Abominations* věnované okultnímu rituálu raketového inženýra (a reálné historické postavy) Jacka Parsonse, který vede k přivolání a uvěznění Jowday ve fikčním světě *Twin Peaks*:

„Přesto tento nenávislný, svazující nový svět navíc požadoval, aby nosila Nějaké jméno, a Ona si pomyslela, že všechno musí být pojmenováno – zapsáno –, označeno, klasifikováno a známo, protože přece nemohou vystát, aby Její jméno neznali, aby jím nesvázali její bytost a nemohli ji ovládat.“<sup>191</sup>

„Tenukii“ v duchu tohoto citátu ve svých povídkách za pomoci pramenů z filmového prequelu, obou řad seriálu, knih Marka Frosta i napojeného obsahu originálně doplňuje prázdná místa v mapě fikčního světa svou vlastní (pop)kulturní encyklopedií, v níž dává prostor dějové lince agenta Jeffriese.<sup>192</sup> Svě povídky podkresluje texty ze svých dalších oblíbených fikčních světů, které s *Twin Peaks* kontextualizuje. Právě na vývoji původně epizodní postavy agenta Philla Jeffriese v oficiálním i neoficiálním fanouškovském narativu v jednu ze základních postav kánonu *Twin Peaks* lze poměrně přehledně demonstrovat možnou synergii mezi tvůrci a diváky v dotváření fikčního světa.

Postava agenta Jeffriese je vděčnou součástí fikčního světa, na níž lze manifestovat tvůrčí i fanouškovskou kompenzaci narativních trhlin fikčního světa. Jeffries se v prvních dvou řadách seriálu vůbec neobjeví, diváci se s ním seznámili až v prequelu, kde stráví necelé tři minuty.

191 Tenukii. *Mother of Abominations* [online]. 2017, s. 2 [cit. 4. 1. 2018]. Dostupné z: <https://archive-of-our-own.org/works/12052875>.

192 Větší prostor v nové řadě chtěl této postavě poskytnout i sám David Lynch, nebýt Bowieho nečekaného úmrtí. Viz například Daniel Dylan Wray. „David Lynch on David Bowie and the Music that Inspired the New ‚Twin Peaks‘“ [online]. *Pitchfork*. 19. 9. 2017 [cit. 30. 1. 2019]. Dostupné z: <https://pitchfork.com/the-pitch/david-lynch-interview-on-bowie-and-music-that-inspired-the-new-twin-peaks/>.



*Twin Peaks: Ohni, se mnou pojd'* (David Lynch, 1992)

David Bowie jako zvláštní agent Phillip Jeffries stráví na stanici ve svém cameou přibližně dvě minuty. Jeffries poprvé zmíní tajemnou postavu „Jowday“, která v *Twin Peaks* (2017) přebývá v těle matky Laury Palmerové.

Jeffriese ale hraje i pro fanoušky seriálu enigmatický David Bowie, který si na netradičním vzhledu a mytologii okolo vlastních fiktivních alter eg vybudoval kariéru. Sekvence, kdy se objeví na ústředí FBI ve Philadelphii, patří také k formálně nejsilnějším scénám prequelu a vystupují v ní další fanoušky oblíbené postavy – Dale Cooper, Miguel Ferrer jako cynický agent Albert Rosenfeld, Bob a jeho nadpřirození druhové i samotný režisér Lynch jako Gordon Cole.

Agent Jeffries v dialogu, který je formálně neustále pozvolna zesilován a zeslabován, zmíní jakousi „Judy“. V době premiéry prequelu bylo možné Judy věnovat pozornost pouze jako další osudové dívce, kterou se FBI zřejmě nepodařilo zachránit (stejně jako je tomu u Coopera a Laury Palmerové nebo u Cheta Desmonda a Teresy Banksově). Jeho promluva je ilustrována montáží, ve které se objevují nejbizarnější postavy seriálu, a některé z nich podléhají morfologické proměně. Pouze jako kompars v ní vystupuje herecká legenda Jurgen Prochnow, a téměř jako násobilka jsou opakovány fanouškům některé nové a některé známé, ale nevysvětlené pojmy. Šlo tedy pravděpodobně o interpretaci a nejvíce otevřenou sekvenci v dosud zveřejněném kánonu *Twin Peaks*. Pro fanoušky i tvůrce tedy ideální materiál, ze kterého mohli dál fikční svět rozšiřovat a kde navázat jak v oblasti fanouškovských spekulací, tak i ve třetí řadě. Postava mystické a pravděpodobně z jiné dimenze pocházející bytosti Judy se v Lynchově a Frostově návratu do oblíbeného středozápadního městečka stává klíčovou součástí seriálového pantheonu tajemných démonů. Dale Cooper se vydává hledat Lauru do orlandského dineru „Judy's“ a Phillip Jeffries po Bowieho smrti získává podobu obrovského čajníku, který, pravděpodobně stále v tichém spojení s Cooperem i Judy, navede Boba na falešnou stopu; právě jeho intriky nakonec vedou k Bobově zničení. Potvrzení toho,

že Jeffries ve skutečnosti ve svém úvodním monologu hovoří o nadpozemské bytosti, kterou v rámci speciálního projektu „Blue Rose“ vypátral v Buenos Aires, můžeme nalézt v oficiálních zdrojích pocházejících přímo od producentů seriálu (vystřižené *Missing Pieces*, zmiňované knihy *Tajná historie* a kniha *Final Dossier*, která byla publikována po zveřejnění všech epizod nové řady). V období mezi uvedením kritikou ambivalentně přijatého prequelu a uvedením třetí řady seriálu se fanfikce paralelně intenzivně věnovala rozvíjení Jeffriesovy postavy. Přibližuje zvláštní partnerský vztah Jeffrieise s Judy a věnuje se také jeho začátkům u FBI, kdy se z rebela pohybujícího se na hraně zákona a prozkoumávajícího svou sexualitu stal nejlepším přítelem Gordona Colea. Lynch totiž společně s Bowiem postavu Jeffrieise vybavili tak specifickým stylem oblékání, chůzí vyčerpaného tanečníka a jižanským přízvukem, že stvořili kánon postavy, ze kterého mohou fanoušci vycházet i přes jeho v prequelu velmi krátkou přítomnost. I když se autoři fanfikce obecně od kánonu v jednotlivostech odklání, dále jej ctí a ukotvují svá díla ve fikčním světě prostřednictvím zažitých charakteristik postav a míst, které znají i ostatní fanoušci. Tuto autenticitu postav podporují na více úrovních, vycházejí z domnělého vkusu postav, který ovlivňuje způsob, jakým se oblékají, ale také ze způsobu jednání v krizové situaci, ze specifických gest, kterými postavy bohatě vybavili jejich představitelé, a dalšími detaily. Jeffries si tak libuje v nekonvenčním stylu oblékání, neustále tančí nebo si zpívá oblíbené staré šlágry a díky jeho způsobu mluvy identifikujeme bez problémů, která řádka dialogu Jeffriesovi ve fanfikci patří. Právě skutečnost, zda postavy jsou „true to their voice“, se stává nejčastějším zdrojem pochval, či naopak kritiky v diskusních fórech doprovázejících zveřejněná díla. U Jeffrieise se zároveň specificky mísí autentičnost postavy s tím, jak byl fanoušky vnímán jeho představitel.



*Twin Peaks: Ohni, se mnou pojď'* (David Lynch, 1992)

Kromě zvláštního, téměř partnerského vztahu Jeffrieise s Judy je asi nejzajímavějším fanouškovským příspěvkem k charakteristice jeho postavy přisouzené autorství pantomimického kódového jazyka, který v prequelu vidíme hned v úvodu v performativním



podání Lil, dívky, která diváky i agenty naladí na skutečnost, že vše, co na ploše další hodiny a půl uvidíme a čemu bychom možná ani nevěnovali pozornost, může mít pro případ Teresy Banksové velký význam. Tento kódový jazyk totiž přesně odpovídá Jeffriesovu nekonvenčnímu způsobu vyšetřování (a také specifickému zjevu) a podle těchto fanfikcí jsou Dale Cooper i Gordon Cole ve svých atypických praktikách spíše učedníky Phila Jeffriese.

Fanouškovská fanfikce je tak nejen v „Tenukiiho“ díle otevřeným příspěvkem ke světatvorbě a může nám pomoci lépe porozumět jejím mechanismům, a zejména pak způsobu, jakým je možné z pozice tvůrce pracovat s kompenzací, nebo naopak vkládáním narativních trhlin. Tato transformativní činnost čím dál většího množství fanoušků se neliší od tvůrčích přístupů původních autorů televizních seriálů. Tvůrcům i akademikům může předkládat inspirativní cesty, jak tyto imaginární světy konstruovat, obývat a rozvíjet.

#### 4. Chaotický fikční svět Whoniverse v *Pánovi času*

Pro bližší mapování a rozbor jsem si vybral fikční svět, který se může na první pohled zdát žánrově a reáliemi fikčního světa příliš vzdálený zvyklostem českého audiovizuálního trhu. Přitom se domnívám, že i pro lokální profesionály pohybující se v audiovizi může jít o fikční svět velmi inspirativní a do jisté míry přenositelný do tuzemského vysílání. Zprvė, *Pán času* svou texturou mísící realistickou mimezi prvotního světa diváka spolu s vědeckofantastickými reáliemi může do jisté míry připomenout legendární *Návštěvníky*<sup>193</sup> nebo novější *Kosmo*<sup>194</sup>, zadruhé jde o počín vyvinutý (také) v prostředí veřejnoprávního média, který měl zpočátku poměrně střízlivý cíl: být vzdělávacím pořadem pro děti. Následně byl ovšem tento koncept obohacen (díky ambicím a progresivním krokům jeho tvůrců, které v této případové studii přiblížíme) nad rámec původního zadání o komplexní fikční svět a také o originálního, charakterem nejednoznačného protagonistu. V neposlední řadě se také jedná o explanatorní studii fikčního světa, na jehož rozvoji a zachování jeho kontinuity se postupně ve stále větší míře podíleli samotní fanoušci seriálu, kteří se nakonec stali jeho oficiálními tvůrci.

*Pán času* vznikl v období, které znamenalo zlatou éru pro dětské pořady a již je původní koncept seriálu poplatný. Dětské programy v sobě obsahují skrytý atribut společný pro kultovní pořady: otevřeně se obrací ke svým divákům a vyzývají je k hlubšímu prozkoumávání jejich fikčních světů. Zároveň často prezentují originální operační estetiku s dialogy postav, které jsou protkané novotvory, jež následně pronikají do hovorové řeči diváků. Pokud bychom ale chtěli být přesnější ve vymezení povahy fikčního světa *Pána času*, můžeme jej nazvat modelovým fantastickým fikčním světem, kde fantastický žánr poskytuje tvůrcům možnosti:

- prezentovat excesivní situace, které jsou v rámci fantastického žánru konvenčněji přijímány
- vkládat do fikčního světa bytosti a artefakty, které umocňují napětí diváků
- v rámci propagace fikčního světa rovnou cílit na určitou dedikovanou skupinu fanoušků vědeckofantastického žánru
- používat jako katalyzátor děje nadpřirozené schopnosti a vlastnosti výše uvedených předmětů a bytostí; *Pán času* v pojetí tvůrců seriálu představuje téměř archetypálního hrdinu, který díky svým schopnostem a zařízením navrácí do fikčního světa rovnováhu v duchu definice Tzvetana Todorova, který vyprávění připodobňuje k pohybu „mezi dvěma podobnými, avšak nikoli identickými rovnovahami“.<sup>195</sup>

193 Československá televize, 1983–84 a 1986.

194 Česká televize, 2016.

195 T. Todorov. Úvod do fantastické literatury, s. 138.



*Pán času*, epizoda z řady *An Unearthly Child* (BBC, 1963)

Klíčovou součástí fikčního světa a jeho operační estetiky se stává TARDIS, stroj času, který podobně jako v dětské hře i přes svou působivou moc cestovat kamkoli a v jakémkoli časovém období vypadá pouze jako obyčejná nouzová telefonní budka. TARDIS tak patří mezi každodenně viděné předměty reprezentující prvotní svět diváků, které ale ve fikčním světě nabývají novou narativní roli a je jim přisouzena funkce či moc, kterou v prvotním světě diváka postrádají. Narozdíl od prstenů v *Arabele* či *Městečku Twin Peaks*, sošky trpaslíka v nedávném seriálu České televize *Trpaslík* a dalších mocných artefaktů je ale TARDIS zároveň mobilní branou mezi subsvěty fikčního světa zmiňovanou v předchozí kapitole. Právě ta autorům propůjčuje téměř nekonečnou variabilitu textury i operační estetiky fikčního světa *Pána času*.

Zjednodušeně lze říci, že originální fikční světy obsahují bytosti a postavy se specifickou vnější charakteristikou. Tyto, často znepokojivě vyhlížející, bytosti zpočátku pro vysílatele představovaly zajímavý zdroj příjmů prostřednictvím merchandisingu a šikovný nástroj sebeprezentace. Až později začaly být vnímány jako integrální součást úspěchu těchto pořadů a prostředek, který propůjčuje fikčnímu světu specifickou identitu.



Kyberlidé (v originále Cybermen) patří mezi nejčastější soky *Pána času*. Ve fikčním světě *Pána času* se objevili již v roce 1966 a svým způsobem patří mezi „monstra“ fikčního světa, která reprezentují společenské obavy své doby: jde o klasické kyborgy, kteří dříve byli lidmi, ale kvůli své touze po dlouhověkosti a emocionální stabilitě ztratili část svého lidství ve prospěch prostetické medicíny a víry v technologický pokrok. Narozdíl od Daleků, kterým se budeme ještě v této studii věnovat, nejsou motivováni pouze touhou po anihilaci všeho odlišného, ale jejich přístup k fyzické i kulturní asimilaci všeho odlišného připomíná dystopický zrcadlový obraz kapitalistické společnosti. Ten je umocněn poetickým místem jejich původu. Kyberlidé pocházejí z desáté planety naší Sluneční soustavy, která je tak trochu inverzní, i když na první pohled identickou planetou k planetě Zemi. Jde tedy o monstra pracující s utopickou podstatou fikčních světů, kterou jsme si nastínili v předešlých kapitolách, a zároveň jejich reálná textura (procházející s novými řadami seriálu častou aktualizací) každému fanouškovi připomene legendární postavu mumie definující žánr hororového filmu.

Fikční světy dětských pořadů začaly být vnímány jako jedny z prvních, jejichž diváci jsou otevření transmediálnímu narativu.<sup>196</sup> Označení *Whoniverse* jako pojmenování fikčního světa *Pána času* poprvé použil Peter Haining ve své knize *Doctor Who: A Celebration; Two Decades Through Time and Space*<sup>197</sup> a stejně se pojmenovalo i australské setkání fanoušků *Pána času*. Jeho fikční svět lze pokládat za jeden z fanouškovsky nejvíce dotvářených světů; je plný narativních trhlin a nesrovnalostí, které se staly spolu s excentrickým a chaotickým narativem jeho poznávací charakteristikou. Ke kultovnímu postavení seriálu a shovívavému přehlížení některých nesrovnalostí v jeho složitém narativu dopomohlo zejména téměř třicet let trvající nepřerušované vysílání, a to od roku 1963 do roku 1989, a následná novodobá reinkarnace v roce

196 Více viz Tat Wood. „Through the Oblong Window: The Regulated Duopoly and the Creation of a Cult Children Canon in Britain“. In: Stacey Abbott (ed.). *Cult TV Book*. London: I. B. Tauris, 2011, s. 167–174.

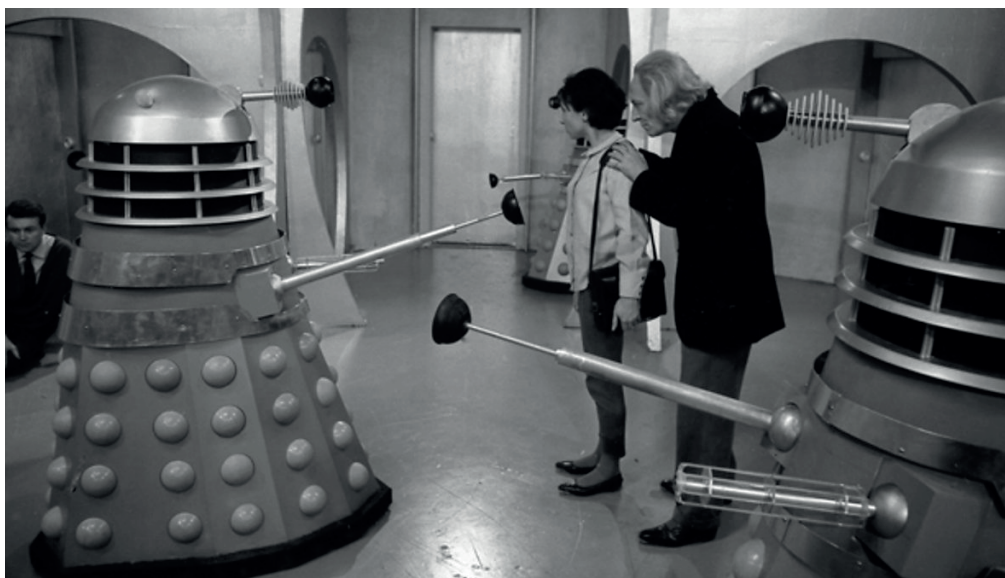
197 Peter Haining. *Doctor Who: A Celebration; Two Decades Through Time and Space*. Edmonton: Carol Pub Group, 1983, 256 s.

2005 pod vedením showrunnera Russela T. Daviese, kterého později vystřídal Steven Moffat, jeden z Daviesových scenáristů a hlavně oddaných fanoušků fikčního světa.<sup>198</sup>

Zajímavé také je, že BBC chtěla seriál oživit už v roce 1996, kdy natočila pilot v koprodukcii s Universal Studios a 20th Century Fox, ale vzhledem k neúspěchu filmu na americkém území došlo k tomu, že nová řada nebyla schválena a restart seriálu proběhl až o devět let později a zcela v režii BBC, dokonce v jejím výrobním středisku ve Walesu, který se stal také hlavním zdrojem lokací pro natáčení. Fikční svět seriálu se skládá z neznámého počtu paralelních vesmírů a časových pásem. Ty tvůrcům umožnily přiznaně napravovat některé nesrovnalosti v historii Whoniverse, které se samozřejmě nevyhnuly pozornosti loajální a velmi početné fanouškovské základny. Ta se utvářela od chvíle, kdy seriálu poprvé prudce stoupla sledovanost s počátkem řady věnované robotickému válečnickému rodu Daleků, kteří se zejména díky charakteristickému designu Raymonda Cusicka stali nejpopulárnějšími zápornými postavami seriálu. Dalekové přitom rozhodně na první pohled nepůsobí jako nelítostná rasa vesmírných dobyvatelů.

---

198 Moffat napsal už v roce 1999 scénář pro úspěšnou parodickou charitativní epizodu *Pána času*, ve které Doktorovi propůjčí tvář populární (a pro casting titulní role již dříve zvažovaní) herci Rowan Atkinson, Richard E. Grant, Jim Broadbent, Hugh Grant a Joanna Lumley. Již v této do jisté míry neoficiální epizodě mimo kánon nás Moffat připraví na svůj přístup k fikčnímu světu *Pána času*. Divákům totiž nabídne komplexní intertextuální a sebereflektivní pastiš původního *Pána času*, který často neváhá revidovat původní kánon za účelem šokování domněle na vše připravených fanoušků seriálu. Tedy přístupu, který je ve fandumu zdrojem obdivu i kritiky, viz například fanouškovská videorecenze Moffatovy éry *How Doctor Who's Greatest Writer Became It's Worst* [online]. 29. 7. 2018 [cit. 7. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Jal7Q77DebM>.



Dalekové se poprvé objevili v *Pánovi času* v roce 1963 v sérii epizod nazvané *The Daleks*, která do jisté míry zachránila seriál před zrušením. Až později se dozvíme, že jméno jejich robotické rasy je odvozeno od názvu kovu, ze kterého jsou vyrobeny jejich těžkopádné bojové skafandry. Podle pozdějších příběhů *Pána času* jde také o přesmyčku názvu rasy jejich stvořitele – Khaledů –, kterým původně tvůrci dají jméno Dálové. Podobně nekonzistentní je fikční svět seriálu často a diváci vnímají, zda jde o narativní trhliny, které fikční svět a operační estetiku ztraktivňují, nebo jde pouze o nedůslednost tvůrčího týmu.

Jejich infantilní atributy a roztomilost na úrovni mírumilovných robotů z *Hvězdných válek* souvisí s tím, že BBC od počátku *Pána času* vnímala právě jako jasně vymezený formát: vzdělávací seriál pro dětské diváky. Až tím, že jej postupně zahalila do hávu moderní *space opery* (jejíž ambicióznost rostla velmi pozvolna) a její fikční svět obsadila jak charakterními herci, tak děsivými (nebo alespoň bizarními) monstry, vytvořila kult, pro který se vžilo samostatné označení jako pro pořad sledovaný „zpoza pohovky“.<sup>199</sup> Tato perspektiva byla spojena samozřejmě s dětskými diváky, ale komplexní a neustále se rozšiřující fikční svět, ve kterém bylo doslova vše možné a který zároveň celá desetiletí přirozeně vrůstal do britské popkultury, aniž by se vyhýbal politickým tématům, začali obývat diváci z různých demografických skupin.

#### 4. 1. Ustanovení pravidel hry a brány do fikčního světa

Pilotní díl *Pána času* s názvem *An Unearthly Child* nebyl pilotem v klasickém slova smyslu; šlo o předem schválený, nový dobrodružný program BBC, který byl vysílán vždy v sobotu večer mezi časy vymezenými sportovním událostem a pořadem *Juke Box Jury*<sup>200</sup>. Až do znovuoživení v roce 2005 byl seriál zároveň koncipován jako samostatné minisérie se čtyřmi a více epizodami a děj gradoval velmi pozvolna. Kromě stroje času byla hlavní branou do fikčního světa také futuristická znělka seriálu.

Oddělení BBC pro zvláštní efekty využilo pro vizuál znělky módní oscilátory, které doplnila hudba Ron Greinera<sup>201</sup> upravená Delíí Derbyshireovou v jednu z prvních populárních, ryze elektronických titulních seriálových skladeb. Téměř symbolicky došlo hned v první epizodě k výpadku signálu právě ve chvíli, kdy se měli budoucí členové posádky *Pána času* dostat poprvé do nevinně vypadající nouzové telefonní budky, kterou ve skutečnosti byla TARDIS, dadaistický a nezmapovatelný stroj času, ve kterém budou diváci v duchu označení „it's bigger on the inside“<sup>202</sup> nacházet nové místnosti a prostory i padesát let po odvysílání první epizody. I když se charakteristický vzhled stroje času stal postupně ikonou britské popkultury a dnes si ho už není možné představit jinak, šlo o rozhodnutí dané omezeným rozpočtem.<sup>203</sup> Ve scénáři byla nečekaně konvenční podoba stroje vysvětlena poruchou „chameleónského okruhu“, který jinak propůjčoval TARDIS schopnost bezchybného maskování; jde o případ autorského poetického novotvaru i zařízení operační estetiky fikčního světa, které nemá v reálném světě diváků žádný předobraz, a kterými tvůrci Whoniverse bohatě vybavili.<sup>204</sup>

Tuto bizarní bránu do fikčního světa nachází na opuštěné skládce dva pragmatičtí učitelé Ian Chesterton<sup>205</sup> a Barbara Wrightová, kteří reprezentují edukativní zaměření pořadu a sdílí s diváky racionální pochybovačnou perspektivu, protože jsou (stejně jako jejich diváci) zvyklí na homogenní realistickou texturu současného Lon-

200 V něm se populární hudebníci vyjadřovali k hitovému potenciálu nových nahrávek.

201 Greiner je také autorem hudby k seriálu *The Prisoner*.

202 „Uvnitř je větší“; kultovní věta Barbary Wrightové, která se stane spolu s Ianem Chestertonem prvním Doktorovým společníkem.

203 David J. Howe – Stephen James Walker. *Doctor Who: The Television Companion* [online]. BBC. uk. 2003 [cit. 25. 7. 2020]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/classic/episodeguide/unearthlychild/detail.shtml>.

204 Chameleon Circuit (tedy „Chameleónský okruh“) je také jméno fanouškovské kapely hrající hudební žánr, který sama definuje jako „Trock“ (Time Lord Rock), přičemž kapel hrajících tento žánr je nyní už víc. Texty písniček reflektují fanouškovskou zkušenost s *Pánem času* i jednotlivé aspekty fikčního světa včetně populárního stroje času. Dostupné z: [https://tardis.fandom.com/wiki/Chameleon\\_Circuit\\_\(band\)](https://tardis.fandom.com/wiki/Chameleon_Circuit_(band)).

205 Jeho představitele Williama Russella znali diváci z obou stran Atlantiku díky jeho titulní roli v televizním seriálu *The Adventures of Sir Lancelot* (ITV, 1956–57) a jeho přítomnost mohla pozornějším divákům indikovat, že nepůjde jen o další pořad pro děti, ale o dobrodružnou podívanou pro celou rodinu.

dýna. To platí jen do chvíle, kdy je charismatický a herecky přesný „Doktor“<sup>206</sup> William Hartnell nedobrovolně přivítá ve futuristickém interiéru TARDIS. Herecky přesným míním excentrickou popletenost i nestandardní (téměř nepřesný) timing Hartnellova hereckého projevu, který poté emulovali i další představitelé titulní postavy. Šlo přitom opět o náhodu, která se stala jedním ze základních poznávacích znaků fikčního světa; Hartnell často zapomínal text nebo si košaté a bizarní dialogy vyloženě pletl. Využití stroje času umožnilo tvůrcům stvořit neohraničený fikční svět s proměnlivou texturou, protože „Doktoři“ a jejich společníci mohou navštívit jakoukoli planetu v jakékoli galaxii v jakémkoli okamžiku dějin, tedy i v jakémkoli stádiu kulturního vývoje. Tento prvek operační estetiky je bezpochyby spolu se schopností regenerace Pána času / Doktora v jinou bytost (umožňující přeobsazení jeho představitele) hlavním důvodem, proč se *Pán času* stal nejdéle vysílaným seriálem, ale také důvodem, proč je seriál i přes silnou inspiraci v estetice spojené s britskou popkulturou imerzivním fikčním světem pro diváky mimo britské ostrovy. Zároveň právě možnost regenerace umožňuje scenáristům seriálu prozkoumávat pestré možnosti vztahů mezi postavami, kdy Pán času díky vyššímu věku, změně psychologické charakteristiky a pohlaví získává novou perspektivu k fikčnímu světu, své identitě i svým činům z předchozích řad. Excentricita, roztržitost a nekonvenční reakce na probíhající narativní děje v širším společensko-kulturním povědomí mohou fanouškům seriálu připomenout pravděpodobně nejdůležitější postavu britské popkultury, slavného detektiva Sherlocka Holmese, přičemž hlavně čtvrtá inkarnace Doktora v podání nejdéle sloužícího Toma Bakera k postavě i svým kostýmem odkazovala a sám Tom Baker se později stal i Sherlockovým představitelem.<sup>207</sup>

---

206 Mimočodem samotné označení titulního protagonisty odpovídá poměrně chaotické operační estetice *Pána času*. Zatímco český překlad seriálu „Pán času“ odpovídá označení „Doktorovy“ rasy „Time Lords“, tak název hlavní postavy je v původním znění protagonistou deklarován vždy jako „The Doctor“. V titulcích přitom byli herečtí představitelé prvních tří Doktorů titulováni namísto toho „Doctor Who“; tedy ve smyslu otázky většiny vedlejších postav, kterým nikdy nestačí, když se jim Pán času představí jako „Doktor“.

207 Epizoda *Doctor Who: The Talons of Weng-Chiang* (BBC, 1977) a televizní minisérie *The Hound of Baskerville* (BBC, 1982).





*Pán času*, epizoda z řady *Colony in Space* (BBC, 1971)

Třináct rozdílných Doktorů postupně evokovalo i další slavné popkulturní archetypy včetně třetího Doktora, který začal spolupracovat se speciální pozemskou jednotkou UNIT, a kromě toho, že se daleko více zabydlel na Zemi, neváhal použít svých pěstí, a jeho šarm byl daleko bližší slavnému Flemingovu agentovi s povolením zabít než společensky neohrabanému excentrickému vesmírnému cestovateli. Jeho představitel, Jon Pertwee, byl nakonec jediným Doktorovým vtělením, které získalo typicky maskuliní atributy akčního hrdiny.

Právě doktorova unikátní modelová role hrdiny fantastického fikčního světa se speciálními schopnostmi, který se štítí zbraní a prohlašuje pacifistická hesla (sám má traumatickou zkušenost se svou rolí válečníka, nikoli Doktora v Časové válce) obsahuje kulturní motivy a psychologickou charakteristiku spojené s narativem vyhledávaným dříve spíše ženskou částí publika. Doktor i přes skutečnost, že jej až do roku 2017 představovali výhradně muži, tak narušuje standardní archetyp akčního hrdiny. Můžeme samozřejmě namítnout, že jde opět o náhodný důsledek původně vzdělávacího zaměření programu, v jehož středu měl stát spíše komický roztržitý stařík s pár esy v rukávu, ale právě rozšíření fikčního světa i žánrového zabarvení pravidel, jakými postavy řeší konflikty, které jim přichází do cesty, je na Whoniverse inspirativní.<sup>208</sup> Fluidnost povahokresby i vnější charakteristiky a zjevu titulní postavy umožňovala tvůrcům vždy v okamžiku klesajících ratingů restartovat operační estetiku fikčního světa, ale kromě změn perspektivy titulní postavy i způsobu, jakým řeší překážky, které před něj

208 Tím bychom ale také opomenuli fakt, že za první řadou seriálu s Williamem Hartnellem stála Verity Lambertová, ve své době jediná žena pracující na producentské pozici v BBC.

narativ staví. Tato součást kánonu zapříčinila i to, že Doktor zůstává v paměti diváků nesmrtelnou postavou, do jisté míry děsivě osamělou, ke které se lze vztáhnout, ale která zároveň nikdy neztrácí aury jiné než lidské životní formy, Pána času, který má speciální schopnosti a který může být velmi originálním hybatelem děje a posouvat ho dál velmi neotřelým způsobem, téměř bez jakýchkoli limitů. Doktor neboli Pán času je tedy hlavním důvodem, proč je ve Whoniverse nastavená velmi volná operační estetika, která brání jeho rigiditě a přispívá k atraktivitě *Pána času* napříč generacemi (navíc) velmi široké divácké skupiny. Operační estetika pracující s různými podobami cestování v čase a prostoru umožňuje tvůrcům nejen si hrát se spektakulárním a často za vlasy přitaženým vývojem narativu, ale dokonce i tematizuje Paulem Boothem používaný termín „narrativity“, který popisuje jev, kdy fanoušci fikčního světa rekonstruují atributy fikčního světa i se zpětnou platností, aby podpořili jeho originální remodelaci.<sup>209</sup>



*Pán času*, epizoda z řady *Genesis of the Daleks* (BBC, 1975)

Řada *Genesis of the Daleks* byla zvolena ve fanouškovském hlasování *Doctor Who Magazine* v roce 1998<sup>210</sup> jako nejpopulárnější dobrodružství *Pána času* vůbec, přestože obsahuje jeden z největších konfliktů v kánonu celého fikčního světa. Epizoda byla natočena v momentě, kdy byl Doktorem populární Tom Baker a celá série byla teprve podruhé věnována výhradně populárním Doktorovým protivníkům – Dalekům. Kánon se v ní značně pozmění: díky této Doktorově misi se dozvíme, že Daleky stvořil z rasy Khaledů šílený vědec Davros a nejde o potomky mírumilovné rasy Dalů, jak bylo řečeno

209 Paul Booth. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang, 2010, s. 105.

210 Viz fanouškovská Fandom wiki [online]. [cit. 9. 10. 2020]. Dostupné z: [https://tardis.fandom.com/wiki/DWM\\_265](https://tardis.fandom.com/wiki/DWM_265).

v první populární sérii *Dalekové*. Celá výše zmíněná řada obsahuje velké množství dobře napsaných vedlejších postav, jejichž detailní povahokresba i kvalitní herecké výkony nám militarizaci a fašizaci Khaledů přiblíží velmi poutavým a komplexním způsobem; tento přístup můžeme u *Pána času* sledovat velmi často. Vzhledem k velkému rozsahu fikčního světa autoři průběžně restartují některé jeho aspekty i v rozporu s původním kánonem, a to s jednoduchým cílem: remodelovat tyto aspekty v atraktivnější či se zbylým celkem fikčního světa lépe komunikující.

Důležité je také zdůraznit, že fikční světy s podobně nostalgicko-futuristickou texturou rozhodně mají v britském vysílacím prostoru silnou tradici a je zajímavé si všimnout styčných bodů v jejich charakteristikách.



*Sapphire and Steele*, druhá řada s mužem bez tváře, evokující postavy z obrazů Reného Magritta (ITV, 1981)

Fikční světy s nostalgickou texturou mají v britském televizním vysílání silnou tradici. Jedním z prvních dramatických seriálů BBC se stala hororově laděná vědeckofantastická série věnovaná Bernardu Quatermassovi.<sup>211</sup> Její seriálová struktura, kdy byla každá řada věnována jednomu dobrodružství o několika půlhodinových epizodách, i nečekaně děsivá atmosféra se staly inspirací jak pro tvůrce *Pána času*, tak seriálu *Sapphire and Steele*<sup>212</sup> Petera J. Hammonda konkurenční ITV. Ten o několik desítek let později sledoval narativ situovaný téměř výhradně do ateliérových kulís, které ale díky specifickému svícení a originální výpravě stvořili na krátkou dobu v britském televizním vysílání silně depresivní a úzkostný slot, který si v rámci britského terestriálního vysílání i přes poměrně nesrovnatelně menší kritický a divácký ohlas získal kultovní renomé. Fikční

---

211 *The Quatermass Experiment, Quatermass II a Quatermass and the Pit* (BBC, 1953–1959).  
212 ITV, 1979–1982.

světy těchto seriálů mají spolu s dalšími, více na akci zaměřenými britskými televizními seriály *The Prisoner* a *The Avengers* několik styčných charakteristik. Jejich textura často vychází z reprezentace určitých aspektů a symbolů britské (pop)kultury, nástroje, který se producentům stal výhodnou značkou odlišující tyto výrazné fikční světy od jejich amerických protějšků. Výprava i narativ také ve všech uvedených případech staví do protikladu každodenní banalitu s bizarním a neviděným, a postavy, které v očích diváků mají mít vyšší status než my, obyčejní smrtelníci z řad diváků, a nadpřirozené schopnosti<sup>213</sup>, přitom toto pro nás neviděné vnímají jako něco samozřejmého. To má za následek, že jejich status je v našich očích ještě více posílen a nejenom u mužských postav nemusí být jejich charakteristika machistická nebo lépe řečeno silně maskuliní, děj sledují s nadhledem, někdy chladným, někdy pobaveným. Ženské postavy jsou silné a rozhodné hrdinky, které se umí postarat o sebe i o své mužské partnery.

## 4.2. Hlavní „quest“, zalidněnost světa, jeho mapa a rozloha

Doktorův fikční svět rozhodně nepatřil svou pestrou narativní strukturou mezi příběhy s centrální dějovou linkou. Epizodický děj ale postupně diváky seznamoval s dalšími indiciemi jak o Doktorově původu, tak o operační estetice a o dalších obyvatelích Whoniverse, kteří díky popularitě mezi diváky získávali větší prostor i realie. Postupně zjišťujeme, že Doktor disponuje bohatou sestavou mocných spojenců i nepřátel. Zmínit musíme minimálně rasu mimozemských válečníků Daleků, kteří se stali ústředními protivníky Doktora a jeho druhů v druhé sedmidílné stejnojmenné řadě. Řízením osudu stál seriál právě před uvedením druhého dobrodružství před svým zánikem, protože první (v prehistorickém období se odehrávající) řada se nesetkala s očekávaným ohlasem a BBC plánovala seriál ukončit právě po Doktorově setkání s Daleky. Nová futuristická textura fikčního světa měla postavám umožnit silněji navázat na vzdělávací aspekt narativu. Bylo by naivní si myslet, že ale právě edukativní aspekt byl hlavním atributem, který si diváci z druhé řady odnesli.

Doktor na obrazovkách poprvé potkal monstra, jež pořadu později zajistila životnost, o které se producentům ani nesnilo. Opět, jako tomu bylo již několikrát, se shodou okolností Doktorův fikční svět otevřel divákům a posílil jejich motivaci. Těšili se na nové epizody právě proto, aby viděli jeho další bizarní obyvatele. Mechanická rasa Daleků disponovala nejen Cusickovým nezaměnitelným designem, ale také strašidelným robotickým hlasem, který tlumočil veškeré rozkazy centrálního mozku ovládajícího celý národ těchto vesmírných dobytčů. Tvůrcům se tak otevřela možnost, jak intertextuálně navázat na popularitu komiksových dobrodružství Flashe Gordona i paranoiou studené války, ve které Velká Británie marně hledala svou politickou roli. Robotická podoba Daleků, ve kterých se pravděpodobně nacházeli původní, k nepoznání zmutovaní obyvatelé<sup>214</sup> planety Skaro, evokovala archetyp anonymního státního aparátu, který poslouchá rozkazy neviděného vůdce. Tyto rozkazy paradoxně sledují jediný cíl:

213 Aniž bychom často přesně věděli, z čeho tyto schopnosti pramení.

214 Doktor a Ian Chesterton odhalí jejich pravou podobu, divákům ale zůstane prozíravě utajena.

vyhladit přeživší rasu Thalů, která ve fascinující dějinné paralele jasně připomíná árijský archetyp. Dalekové se stali bezesporu nejúspěšnějším merchandisingovým produktem Whoniverse a celá tato řada je modelovým příkladem, jakým způsobem tvůrci maximalizovali účinek výpravy pořízené za minimální prostředky, vhodně podpořené epickým a ambiciózním narativem.

Doktor je zároveň spolu s TARDIS jediným neměnným prvkem fikčního světa. Tvůrci během let vysílání staví do protikladu zaplněnost i vyprázdněnost fikčního světa. Zlomový okamžik nastal 23. října 1966, kdy byla odvysílána epizoda, ve které Hartnell bez života padá k zemi, aby se proměnil v ošuntělé oblečeného, o pár desítek let viditelně mladšího a hlavně úplně jiného muže v podání Patricka Troughtona. William Hartnell v té době už delší dobu bojoval se zhoršujícím se zdravím, což spolu s horší sledovaností zapříčinilo vypjaté vztahy během natáčení. Producent Innes Lloyd se tak rozhodl pro riskantní krok, který se stal pro operační estetiku fikčního světa Whoniverse klíčovým: tvůrci Doktorovi přisoudili schopnost reinkarnace, která byla poprvé představena právě v okamžiku Hartnellova přeobsazení. Proces byl ještě pojmenován jako „obnova“, vycházející z technologie TARDIS, a podstata Doktorovy proměny byla ponechána pouze fanouškovským spekulacím, aby byla postupně vysvětlena až v dalších řadách.<sup>215</sup>

Lloydův předchůdce původně zamýšlel v této době ještě velice zřídka užívanou možnost přeobsazení hercem podobného typu. Právě Lloydova myšlenka, že postava Doktora může získat zcela novou životní formu,<sup>216</sup> tedy jinou vnější i vnitřní charakteristiku, byla ve své době velice odvážná. Éra Patricka Throughtona tak byla věnována ve velké míře vyjednávání s fanoušky, zda budou ochotní nového Doktora přijmout. A opravdu, i přes počáteční chladné reakce (které ale doprovází prezentaci nového představitele Doktora dodnes), to byl právě Throughton, kdo je často jmenován fanoušky i pozdějšími představiteli jako jeden z nejoblíbenějších Doktorů. Sydney Newman, který byl spolu s Verity Lambertovou původním producentem *Pána času*, potom učinil další klíčové rozhodnutí. Mladší Doktor se původně měl stát jakýmsi galaktickým superhrdinou, který bude fascinujícím vzorem zejména pro mladší generaci diváků.

215 Jako schopnost regenerace vycházející z atributů Doktorovy rasy Pánů času je pojmenována až o pět let později, v závěrečné epizodě příběhu *The Planet of the Spiders* (BBC, 1974), kdy třetího doktora Jona Pertweeho vystřídá Tom Baker.

216 Po více než padesáti letech bude tato podoba zahrnovat transformaci z mužského na ženské pohlaví.



*Pán času*, epizoda z řady *Fury from the Deep* (BBC, 1968)

Proměna doktora byla podobně radikální, jen namířená naprosto jiným, originálnějším směrem; podivínského aristokratického Williama Hartnella nahradil empatický ošuntělý tulák připomínající divákům slavnou postavu Charlieho Chaplina, který často v nečekanou chvíli překoná svým důvtipem (opět v původním edukativním a humanistickém duchu seriálu) ty nejmocnější protivníky. Právě Throughton byl prvním představitelem, který mnoha dalším Doktorům propůjčil modus operandi subverzivní (a půvabně nenásilné) klauniády jako nástroje pro řešení na první pohled důmyslnějších pastí a dobovačných choutek, připravovaných stále sofistikovanějšími nepřáteli.

### 4.3. Textura světa a formální úzus

Po dlouhou dobu vysílání byl základním dramatickým prvkem kontrast mezi obyčejným a fantastickým. Textura reprezentující prvotní svět kopírovala estetický úzus spojený s dobovou televizní a filmovou produkcí. Viděli jsme industriální, byrokraticky konzervativní obraz současné Británie, abychom díky stroji času maskovanému za nouzovou telefonní budku byli konfrontováni s velikány různých dějinných epoch, romantizujícím obrazem koloniální mocnosti nebo s podivnými bytostmi z nejvzdálenějších koutů galaxie. Tvůrci v tomto ohledu navazovali na tradici fikčního světa C. S. Lewise, který ve svém díle podobně tematizoval základní etická pravidla lidské společnosti a jeho příběhy představovaly apelativní morální imperativ plný archetypálních postav<sup>217</sup> konfrontujících perspektivu soudobé Lewisovy současnosti. Je nutné vzít v potaz, že v době, kdy *Pán času* vstoupil na televizní obrazovky, melancholie po královské Velké Británii, nejmocnějším impériu 19. a první poloviny 20. století, ostře kontrastovala s Hitlerem stále poničenými velkými městy. John F. Kennedy zemřel v den vysílání první epizody *Pána času*<sup>218</sup> a první astronaut měl stanout na měsíci až

217 Postavy v Lewisových fikčních světech vycházely zejména z biblického narativu.

218 Vysílání bylo zpožděné o přibližně patnáct minut.

o šest let později. *Pán času* byl tedy ambiciózním projektem, který v sobě obsahoval eskapickou kvalitu srozumitelnou pro mnoho diváků různých věkových kategorií. V rámci intertextuálního narativu tvůrci často citují dobová komiksová díla, ale také autory, jakými jsou právě C. S. Lewis, H. G. Wells<sup>219</sup> nebo J. R. R. Tolkien, tedy autoři, kteří svou oblibou mezi diváky seriálu tvořili ideální referenci, jakou texturu a pravidla hry má Whoniverse mít, aby je motivoval k opakovanému obývání a dalšímu prozkoumávání. Tito zmínění autoři svými komplexními narativy tvůrcům *Pána času* do jisté míry předem emancipovali potenciální diváky seriálu.<sup>220</sup>



*Pán času*, epizoda z řady *Pyramids of Mars* (BBC, 1975)

Se čtvrtým Doktorem v podání Toma Bakera zase dochází k intertextuálnímu estetickému přitakání gotickým hororům studia Hammer. Frankensteinovská monstra a viktoriánský Londýn tvoří jen některé z reálií, tvůrci zároveň vychází poprvé více vstříc fanouškovským spekulacím a nabízejí alternativní počátek rasy Daleků. Asi nejilustrativnějším příkladem citace estetické textury potom může být řada *Pyramids of Mars*, která esteticky i narativně vychází z filmových zpracování slavné legendy o mumii.

219 Jako zcela nepochybný hlavní zdroj inspirace pro Doktorův TARDIS.

220 Podivné „jezero mutací“, obývané zvláštní bytostí s nelidskými eugenickými schopnostmi, připomíná Morii z *Pána prstenů*.



*Mumie* (Terence Fisher, 1959)

Více než z klasické verze Karla Freundova vychází ale z hammerovského remaku Terence Fishera z roku 1959, který byl více explicitně hororovou adaptací než dobrodružným filmem s mystickou atmosférou, jak tomu bylo u Freundova snímku. Nechybí ani temný varhanní hudební doprovod a některé interiéry a kostýmy jsou téměř otevřenou citací. Navíc Doktorův antagonista Sutekh v podání Gabriela Woolfa svým hlasovým projevem nápadně připomíná slavného Christophera Lee, který byl Fisherovým dvorním hercem a hrál ve dvanácti filmech tohoto režiséra. Doktor je v tomto příběhu, kdy stojí tvář v tvář protivníkovi starému tisíce let, konfrontován zatím asi nejotevřeněji s introspektivní reflexí vlastní nesmrtnosti.

Právě Doktorovo stáří a implikovaná osamělost se v éře Toma Bakera stane významným melodramatickým prvkem, který je akcentován zejména ve chvíli, kdy jej emotivně opouští jeho zatím asi divácky nejoblíbenější společník, Sarah Jane. V této éře *Pána času*, kdy byl producentem Philip Hinchcliff, docházelo obecně k originálnímu prolínání fikčního světa se světy jinými, takovými, které byly v popkultuře a kolektivní paměti diváků již pevně ukotveny. Nešlo ale o bezelstné vykrádání. Citovanou charakteristiku těchto světů doplňovaly vědecko-fantastické prvky vycházející z kánonu operační estetiky *Pána času*. Právě tato synergie pracující vědomě s emancipovanými diváky nejen v dětském věku<sup>221</sup> a precizním konstruováním citováníhodných sekvencí na základě bizarní výpravy, děsivých masek, rychlých změn atmosféry i oscilace Doktora mezi dandyovskou šálou vybaveným, nevážným a leckdy poťouchlým společníkem a až shakespearovsky vážným a moudrým pozorovatelem světa, do kterého nikdy zcela nezapadne, dosáhla v Hinchcliffově éře asi nejpropracovanější kontury. Ne náhodou tak *Pán času* dosáhl dosud nejvyšší sledovanosti a Hinchcliff je obecně považován za nejschopnějšího showrunnera, který na výrobu *Pána času* dohlížel.<sup>222</sup> Za signifikantní souvislost potom můžeme považovat skutečnost, že právě v jeho úspěšné éře, kdy se snažil fikční svět *Pána času* co nejvíce rozšiřovat o neviděné postavy

221 První generace dětských diváků *Pána času* z 60. let dosáhla v éře Hinchcliffa a Toma Bakera dospělosti.

222 Mj. web *Den of Geek* jej takto označil.



a světy a nevracet se za každou cenu k starším, i když oblíbeným zápletkám a protivníkům,<sup>223</sup> začal *Pán času* poprvé čelit stížnostem ze strany organizace *National Viewers and Listeners Association*.<sup>224</sup>



*Pán času*, epizoda *The Arc in Space* (BBC, 1975)

Mezi tato nová (a děsivější) monstra patřila například mimozemská hmyzí rasa Wirrnů, která podobně jako slavnější Vetřelci H. R. Giger kolonizovala vesmír tím, že napadala jiné živé organismy, jejichž tkán se stávala lůnem pro wirrnské parazitické larví zárodky.

---

223 A pokud se v příběhu například Dalekové či Kyberlidé objevili, tak tyto epizody produkoval Barry Letts, kterého právě Hinchcliff v producentské pozici vystřídal.

224 Asociace byla založena v roce 1965 a existuje dodnes, i když v současnosti se nazývá Mediawatch-UK. Jejím hlavním cílem je dohled nad morální bezúhonností mediálního obsahu a boj proti xenofobii. Nicméně v 70. letech bylo její fungování spojeno s osobou Mary Whitehouseové, která se často dostávala do konfliktu s některými emancipačními hnutími, která ji označovala za příliš konzervativní a po cenzuře volající. Pravděpodobně nejproslulejší byla její žaloba na čtrnáctideník *Gay News*. Více viz *BBC news* [online]. 2008 [cit. 22. 6. 2020]. Dostupné z: [http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/july/11/newsid\\_2499000/2499721.stm](http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/july/11/newsid_2499000/2499721.stm).

#### 4.4. Reflexe prvotního světa ve fikčním světě (politická kritika)

V 70. letech se archetypální dějovou zápletkou v *Pánovi času* stala invaze vetřelců nebo boj proti šílenému vědci, který Doktora vnímal jako nebezpečného nepřitele, ale často i svým způsobem excentrického šaška. Postavu Doktora lze vnímat jako outsidera reprezentujícího liberálně orientovanou politickou agendu jen velmi opatrně. Zejména v epizodách ze 70. let se často objevují narativy, ve kterých jsou zdrojem ohrožení zbraně hromadného ničení. Pánové času samotní disponují těmito mocnými zbraněmi a zdá se, že bez jakékoli kontroly či dohledu. Zároveň sám doktor se většinou staví ve svých dialozích do apolitické pozice, aby se přitom účastnil politicky iniciovaných vojenských intervencí.<sup>225</sup> V narativu se často objevuje dějová zápleтка, kdy Doktor za pomoci vědy poráží totalitní režim nebo samozvaného tyrana. Problematickým se může jevit fakt, že zejména počáteční dobrodružství jsou dějově jasně ohraničená, takže tato archetypální ideologií zabarvená zápleтка nikdy hlouběji nerozvíjí problematičnost změny politického zřízení a společenské hierarchie.<sup>226</sup> Většina producentů si byla pravděpodobně vědoma skutečnosti, že fikční svět Whoniverse se stává natolik pevnou součástí britské popkultury, že jakákoli vyhraněnější a příliš konkrétní reprezentace soudobých politických a společenských afér by narušila fenomén ontologické jistoty, kterou v *Pánovi času* diváci po generace hledali. Doktorova politická agenda tak byla vždy spíše středem zájmu akademiků než fanoušků, neboť v rámci politicky heterogenního kánonu fikčního světa docházelo poměrně vyváženě k prolínání liberální i konzervativní agendy. Doktor působí jako obhájce antiautoritářské politiky, jeho pozice přitom někdy odpovídá liberální, jindy potom konzervativní perspektivě toryovské Británie.<sup>227</sup>

Jakmile ale Doktor začne vystupovat zejména na přelomu 70. a 80. let ze svého archetypu nevyzpytatelného a intelektem vítězícího hrdiny a novější epizody se stanou násilnější s Doktorem vystupujícím v roli jakéhosi galaktického špiona, neujde tato změna operační estetice ani fanouškům.<sup>228</sup> Pokud existuje poměrně konzistentní kritický odraz primárního světa diváka v Doktorově fikčním světě, pak je to většinou skrze environmentální témata, kdy jsou divákům podobně jako postavám vyjeveny možné důsledky bezohledného průmyslového drancování nebo konzumního života.

225 Mj. v epizodách napříč rozdílnými inkarnacemi Doktora: *The Curse of Peladon* (BBC, 1972) a *The Monster of Peladon* (BBC, 1974), *Paradise Towers* (BBC, 1987), *Happiness Patrol* (BBC, 1988) nebo *Den Doktora* (Day of the Doctor, BBC, 2013) více viz Craig Owen Jones. „That Awkward Moment: Doctor Who and Weapons of Mass Destruction“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2, s. 193.

226 Vanessa De Kauwe – Lindy A. Orthia. „Knowledge, power and the ethics illusion: Explaining viewer Interpretations of the politics in classic era Doctor Who“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2, s. 151–162.

227 Aidan Byrne – Mark Jones. „Worlds Turned Back to Front: The Politics of the Mirror Universe in Doctor Who and Star Trek“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2., s. 258.

228 C. O. Jones. „That Awkward Moment: Doctor Who and Weapons of Mass Destruction“, s. 187–188.



*Pán času*, epizoda *Inferno* (BBC, 1970)

V epizodě *Inferno*<sup>229</sup> je toto varování umocněno překlopením reality a mocenské charakteristiky včetně charakteristik postav; postupu, který je možné použít, pouze pokud mají tvůrci k dispozici pevně zažitý (a v případě *Pána času* dlouhým vysíláním a transmediálním narativem nemálo podpořený) kánon fikčního světa.<sup>230</sup>

Poměrně výsadní místo patří od dob Stevena Moffata v narativu také válečné reprezentaci „Církve“, která se objevuje jako mocná mezigalaktická instituce zastávající modus operandi ne nepodobný OSN z primárního světa diváka, bez jakékoli otevřeně deklarované politické příslušnosti či závislosti. Jako by operovala doslova z Boží vůle.<sup>231</sup> Tento bezprecedentní přístup k vměšování se do životaběhu jednotlivých civilizací fikčního světa ale narušuje Doktorův kánon antiautoritářské perspektivy, a tak tvůrci později v rámci kánonu vmanévrují frakci „Církve“ do konfliktu s Doktorem. V tuto chvíli si můžeme říct, do jaké míry je z pohledu divácké perspektivy vhodné fikční svět seriálu uvádět z pozice tvůrce do přímého kontextu s politickou a společenskou situací v primárním světě diváka.

Pokud je kánon fikčního světa od počátku alespoň částečně nastaven do módu zrcadlení divácké každodenní reality, pak tuto reflexi můžeme dále rozvíjet. Nesmíme ale například postavy nutit k náhlým změnám jednání proti jejich přesvědčení. Fikční svět Whoniverse například dlouho a poměrně náročně hledal způsob, jakým se postavit k ženským společnicím Doktora. Oproti stabilnímu negativnímu postoji vůči

229 BBC, 1970.

230 A. Byrne – M. Jones. „Worlds Turned Back to Front: The Politics of the Mirror Universe in Doctor Who and Star Trek“, s. 259.

231 Andrew Crome. „Plugging Into the Papal Manframe: The Political Role of Church in Steven Moffat’s Doctor Who“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2, s. 213–226.

korporacím, hledícím často pouze na vlastní zisk a bez skrupulí ohrožujícím životní prostředí nebo podmínky obyvatel různých planetárních systémů, je přístup k zobrazování ženských postav velmi proměnlivý a těžko jej odsoudit jako prvoplánově antifeministický nebo naopak. Samotná postava Doktora je poměrně vizionářsky genderově mnohoznačná. Postava Doktora napříč jednotlivými inkarnacemi vchází do kontaktu se svými společníky obou pohlaví bez motivace navázat partnerský vztah. Jeho postavení zůstává osaměle nspecifikované, otcovské, mateřské, bratrské, sesterské... divák může pouze spekulovat. Právě moment, kdy Doktorovy hrdinské činy nevycházejí z jeho maskulinní charakteristiky, ale pouze ze schopnosti intuitivně rozeznat mezi tím, co je dobré a co je zlé, skryté pod mnohoznačnou, těžko proniknutelnou excentrickou vnější fasádou postavy, dal Doktorově postavě a jeho fikčnímu světu přehlednou hlavní poznávací konturu. A tato kontura se stala jeho konkurenční výhodou.



*Pán času*, epizoda *Seslán z nebe* (BBC, 2015)

Epizoda *Seslán z nebe* Stevena Moffata připomíná svým dějem zacykleným v časové smyčce populární komedii *Na Hromnice o den více* (Harold Ramis, 1993). Monstrem týdne se stává Doktorova reflexe vlastní osamělosti a nesmrtelnosti. Pán času se pomocí bezchybně vyargumentovaných výroků podrobuje vynucené introspekci a pozornost diváka je v této epizodě věnována Doktorově perspektivě více než v jiných případech, kdy Pána času sledujeme z perspektivy vedlejších postav. „Doktor nevlastní stroj času, on v jednom takovém stroji žije. Teoreticky jsou tak všechny postavy, které potkal, stále naživu, nebo naopak všechny po smrti – v okamžicích, kdy si sám pro sebe hraje teskné melodie na elektrickou kytaru.“<sup>232</sup> Moffat v *Seslán z nebe* bezprostředně tematizuje tento ústřední emotivní motiv *Pána času*, který je pro kánon seriálu klíčový, a také zde nejčastěji exponuje jeho speciální schopnost reinkarnace ve chvílích, kdy se rozhodne zvítězit nad svým osudem svou nejsilnější zbraní: důvtipem. Intertextuálně navazuje na promluvu druhého Doktora (v podání Patricka Troughtona) z počátků vysílání *Pána času*, kdy se snaží uklidnit jednu z vedlejších postav narativu, která právě ztratila svého otce: „Vzpomínka na tvého otce nebude vždycky jen smutnou vzpomínkou [...] Dokážu si vybavit svou rodinu, když chci. Jen musím opravdu chtít. Po zbytek času odpočívají v mém podvědomí a já na ně zapomínám. A stejně tak na svého otce zapomeneš i ty, Viktorie. Budeš mít na mysli tolik jiných věcí. Naše životy jsou rozdílné od životů koho-

232 Steven Moffat v rozhovoru pro *Doctor Who: The Fan Show* [online]. 5. 1. 2018 [cit. 6. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iBwBlwGbVaA>.

koli jiného. A to je ta vzrušující věc. Nikdo na světě nemůže udělat to, co činíme my.“ Nehledě na proměny textury fikčního světa, představitelů titulních postav i samotných tvůrců je důležité, aby právě tvůrci průběžně navazovali na kánon operační estetiky, který se stává tematickým středobodem fikčního světa.

Je zřejmé, že Doktorovi společníci často bez ohledu na své pohlaví reprezentují diváky a jejich eskapickou touhu vytrhnout se z každodennosti a stát se společníkem časoprostorového dobrodruha. V rámci této perspektivy jsou pro fanoušky vstupní branou k obývání fikčního světa. Podobně jako oni se i diváci pod Doktorovým někdy despotickým, někdy jemným a moudrým (ta ambivalence je důležitá) vedením učí životním perspektivám a pouští se do hrdinských skutků, které je ale nakonec nikdy nepostaví na Doktorovu úroveň. Proto postava Pána času vždy zůstává z perspektivy diváků tak trochu mimo dosah. Kriticky můžeme vnímat ale skutečnost, že u některých ženských postav z Doktorovy družiny vede tento narativ k zjednodušené seberealizaci prostřednictvím manželského svazku.<sup>233</sup> Obecně se tak dostáváme k problematičnosti zahrnující pojem „neurosemie“, která dle Cornella Sandvosse označuje zrcadlení divákových tužeb a interpretací nehledě na vůli autorů.<sup>234</sup> Období, kdy se showrunnerem seriálu stal jeho dlouholetý scenárista Steven Moffat,<sup>235</sup> lze prizmatem této perspektivy označit jako období, kdy byl fanouškům poskytován pravděpodobně nejbohatší fanouškovský servis v tom smyslu, jak jsou nastavena pravidla fikčního světa a jak vypadá jeho (časoprostorově neuvěřitelně rozlehlá, a tím pádem ne nutně přesná) mapa.<sup>236</sup>

Pokud bychom chtěli striktně analyzovat reprezentaci prvotního divákového světa ve fikčním světě autorů, je třeba říci, že v roli diváka budeme vždy dosazovat samozřejmě své interpretace, protože komplexní fikční světy vždy nabízejí důmyslnou a propracovanou alternativu k prvotnímu světu, neboť „klíčovou součástí atraktivity fantastické světatvorby je její reprezentace sociálních, kulturních, politických a ekonomických systémů, které nabízejí fantastické alternativy k našemu světu“,<sup>237</sup> a to nehledě

233 Alyssa Franke – Danny Nicol. „Don't Make Me Go Back: Post-feminist Retreatism in Doctor Who“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2.

234 C. Sandvoss. *Fans: The Mirror of Consumption*, s. 205.

235 Jedná se o období let 2010–2017 [pozn. autora].

236 Matt Hills k Moffatově snaze o poučený fanouškovský servis zároveň trefně poznamenává, že Moffat se ve své pozici showrunnera snaží narativ zároveň doplnit „šokujícími zvraty na konci každé řady“ a netrápí se při tom zbytečně tím, zda tyto šokující momenty zcela zapadají do představy o koherentním fikčním světě Pána času. Hills jeho snažení přirovnává k vytvoření „eventové televize“. Moffatovým hlavním záměrem je diváky překvapit nečekaným rozuzlením, jako tomu bylo v období prvních řad seriálu, které nebyly svázané propracovanou fanouškovskou encyklopedií fikčního světa. Moffatova hluboká tvůrčí i fanouškovská obeznámenost s fikčním světem Pána času mu umožňuje poměrně důvěryhodně překračovat hranice kánonu ve prospěch diváckého překvapení. Více viz M. Hills. „Traversing the ‚Whoniverse‘: Doctor's Who Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachromy“, s. 346–347.

237 Tom Powers. *Gender and the Quest in British Science Fiction Television*. Jefferson: MacFarland, 2016, s. 17–18.

na to, zda je tato reprezentace tvůrci otevřeně deklarovaná, nebo pouze vychází z momentální inspirace autorů, kteří jsou stavem společnosti nutně ovlivněni, jak trefně popisuje Steven Moffat:

„Nemyslím si, že bychom se někdy v *Pána času* rozhodli interpretovat současný svět. Problémem je, že tento svět na vás doráží ze všech stran a neustále. Vkrádá se do příběhu osmózou.“<sup>238</sup>

#### 4.5. Transmediální narativ a synergie s fanoušky v restartování fikčního světa

Více než padesátiletá historie programu postupně vedla k jeho šíření napříč různými médii. *The Doctor Who Appreciation Society* (DWAS)<sup>239</sup> začal v roce 1976 pro své členy publikovat měsíční fanzine a organizovat fanouškovská setkání. Tato konkrétní fanouškovská komunita se stala jedním z vůbec prvních organizovaných fandumů věnovaných dramatickému televiznímu programu.<sup>240</sup> Vedle zmíněného fanzinu vychází i oficiální měsíčník *Doctor Who Magazine*, jehož první číslo vyšlo v říjnu 1979. Fanzine i magazín obsahují komiksové příběhy, které se postupně staly důležitým a během 90. let jediným zdrojem nových dobrodružství *Pána času*. Ještě delší minulost mají audioverze Doktorových dobrodružství, které si našly svou tradici díky fanouškovské participaci a skutečnosti, že mnoho dílů seriálu bylo hlavně v 60. letech po odvysílání vysílatelům zničeno (domácí videorekordéry se měly stát teprve v budoucnosti klíčovou technologií uchovávání). Oddaná část diváků nahrávala zvukovou stopu vysílaných pořadů, a dali tak vzniknout neoficiálním pirátským záznamům (bootlegům) původních epizod. Tyto amatérsky nahrané verze nakonec BBC shromáždila a v rámci BBC Radio Collection doplnila hlasy herců původního seriálu, kteří v roli vypravěčů popisují neviděný děj. Velkou hodnotu mají mezi fanoušky také tzv. „tele-snaps“ amatérského fotografa Johna Cury, který pořizoval v letech 1963–1965 fotografie z natáčení. Jeho služby si ale později BBC nemohla dovolit. Cura proto nabízel fotografie štábu, hercům a fanouškům seriálu; tyto fotografie se nakonec staly často jediným zdrojem informací o vizuální podobě některých epizod *Pána času*.<sup>241</sup>

238 Matt Hills. „How is popular television ‚political‘: From the texts of Steven Moffat’s Doctor Who to Brand/fan politics“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2, s. 174.

239 Samotná iniciativa vznikla o rok dříve a stála zcela mimo oficiální struktury BBC viz Miles Booy. *Love and Monsters: The Doctor Who Experience, 1979 to the Present*. London: I. B. Tauris, 2012, s. 2.

240 Jeho čestným prezidentem je Colin Baker, představitel šestého Doktora a do jisté míry symbol nešťastného úpadku *Pána času*, zapříčiněného zejména změnou perspektivy BBC vůči roli seriálu v televizním schématu.

241 Dostupné z: <https://tardis.fandom.com/wiki/Tele-snaps>.

Nepřerušované vysílání *Pána času* vedlo tvůrce k připomenutí důležitých milníků ve vysílání. K dvacetiletému výročí připravili pro fanoušky sérii epizod nazvanou *The Five Doctors*, ve které se poprvé setkávají všichni žijící Doktorovi představitelé,<sup>242</sup> aby společně porazili obávané Kyberlidi. Nezúčastnil se pouze Tom Baker, který roli odmítl, protože dle svých slov cítil, že by jeho návrat přišel příliš brzy poté, co seriál opustil.<sup>243</sup> Ve Wiltshire zároveň v rámci oslav proběhlo dvoudenní setkání fanoušků *Pána času* pořádané BBC, kterého se zúčastnilo čtyřicet tisíc fanoušků a také všichni žijící představitelé Doktora, tentokrát včetně Bakera.

Tvůrci tak měli před sebou poněkud paradoxní pohled: vnímali rostoucí aktivní participaci oddaných fanoušků a zároveň zaznamenávali klesající ratingy pořadu v širší demografické skupině diváků. Přibližně v této době se do narativu *Pána času* vrací oblíbení antagonisté z minulých řad seriálu a éru Petera Davidsona a Colina Bakera v rolích pátého a šestého Doktora tak lze spojit s návratem k ikonickým prvkům fikčního světa a narativem zatím asi nejvíce odpovídajícím představám o fanouškovském servisu, kdy tvůrci zacelují narativní trhliny fikčního světa, které se kumulovaly během vysílání předchozích řad místo toho, aby divákům představovali nové a zatím neviděné atributy fikčního světa.

V roce 1985 BBC čelilo negativní publicitě a také dopisům fanoušků protestujících proti hrozícímu ukončení *Pána času* vystaveného stále větší kritice kvůli přemíře násilí a pro hlavní demografickou skupinu (rodiny s dětmi) příliš děsivé výpravě a maskám obyvatel fikčního světa. Vedení BBC ústy Michaela Gradea své rozhodnutí ospravedlňovalo mimo jiné ztrátou diváckého ohlasu; argumentem, který se nezakládal na pravdě, protože předchozí kroky tvůrců vedly k poměrně markantnímu růstu sledovanosti. Na podporu programu vznikl mezi fanoušky seriálu a štábem nakonec nepopulární singl „Doctor in Distress“, ve kterém dobové popové hvězdy a členové hereckého ansámblu s různě rozvinutým pěveckým talentem prosí diváky, aby přišli Doktorovi na pomoc.<sup>244</sup> Seriál nakonec ustál pokusy Michaela Gradea a Jonathana Powella z vedení BBC o jeho zrušení právě díky tlaku fanoušků i nečekaně rozsáhlé negativní publicitě, přesto už nikdy nenavázal na své výsadní postavení v programové nabídce a zájmy fanoušků a vysílatele seriálu se na dlouhou dobu rozešly. Seriál začal ztrácet vlivem snižování rozpočtu a změny programového slotu<sup>245</sup> sledovanost a v neposlední řadě byly nové epizody vzhledem k pozastavení výroby seriálu vyvíjeny a natáčeny v příliš krátkém čase. Přibližně ve stejné době dochází k počátkům dalšího

242 V roli zesnulého Williama Hartnella vystoupil Richard Hurndall.

243 Do seriálu se vrátí až v roce 2013 v epizodě *Den Doktora* (*The Day of the Doctor*, BBC, 2013).

244 Paradoxně daleko větší úspěch měl neoficiální remix úvodní znělky *Pána času* z produkce průkopníků subverzivního popu KLF. Jejich skladba *Doctorin' The Tardis* se dostala ve Velké Británii na první místo žebříčku a videoklip odkazuje ke známým vizuálním motivům seriálu.

245 Nová řada seriálu se Sylvesterem McCoyem v roli Doktora se přesunula ze sobotního na středeční večer, přičemž mu konkurovala populární soap opera *Coronation Street* (ITV, 1960–dosud) a v případě pilotu také fotbalový zápas Velké Británie o kvalifikaci na mistrovství světa.

rozvoje transmediálního narativu, i když ještě ne v podobě, kterou máme spojenou s rozvojem webu 2.0 a digitálních médií. Přesto jde o zajímavý příklad rozvoje fikčního světa mimo vysílané epizody.

Když v roce 1989 opět došlo k pozastavení výroby, vedení programu vydalo velmi neurčité vyjádření napovídající o možné spolupráci s nezávislymi producenty na celovečerním filmu z fikčního světa Whoniverse a také na možné spolupráci na nových řadách se zámožným koprodukčním vkladem. Naděje na další rozvíjení fikčního světa tedy existovala a fanouškovská komunita mezitím obývala fikční svět na jiných platformách. *Doctor Who Magazine*, který začal vycházet jako týdeník v roce 1979, obsahoval dopisy fanoušků, rozhovory s tvůrci i nová komiksová dobrodružství. Vychází dodnes jako měsíčník. Nezávislé produkční společnosti Reeltime Pictures a BBV již od roku 1987 natáčely nízkorozpočtové spin-offy, které se díky licenčnímu ujednání s BBC mohly odehrávat ve fikčním světě *Pána času*, jen se v nich nesměly objevit postavy známé ze seriálu, protože k těm měla BBC exkluzivní práva. V roce 1991 začalo natáčení nejambicióznějšího fanouškovského seriálu *Devious*, jeho první epizoda byla uploadována na kanál YouTube až v roce 2018, ale pro nás je zajímavé zejména to, že rozpracovaný materiál byl BBC umístěn jako bonusový materiál na DVD s poslední epizodou řady *War Games*. Autoři fanouškovského filmu oslovili představitele třetího Doktora Johna Pertweeho a společně originálním způsobem vyplnili narativní trhlinu týkající se regenerace druhého Doktora v třetího.<sup>246</sup> Naprosto nejrozsáhlejší transmediální narativ, díky kterému bylo možné i po skončení seriálu dále navštěvovat fikční svět a díky kterému byl Whoniverse nadále rozšiřován, zprostředkovala publikační činnost vydavatelství Target Books. Próza psaná často autory scénářů původního seriálu (zejména Terrencem Dicksem) originálním způsobem nejen zacelovala další narativní trhliny seriálu, ale ještě efektivněji scelila fikční svět *Pána času*, ve kterém se Doktor stává definitivně hlavní postavou ambiciózní space opery, která již nepodléhá žádným produkčním omezením. Od roku 1989 se tak začaly objevovat vedle knižních adaptací odvysílaných epizod také zcela nová dobrodružství, která nejen že nebyla omezena rozpočtovými možnostmi BBC, ale zároveň se mohla snadněji vyhnout cenzorním omezením a fikční svět vykreslit s temnějšími konturami. Vydavatelství Target Books bylo brzy koupeno Virgin Publishing, které pod vedením šéfredaktora Petera Darvill-Evanse aktivně vyzývalo fanoušky Whoniverse k psaní dalších Doktorových příběhů. Tehdy došlo k prolnutí fanouškovské základny a tvůrčího týmu, kdy se vybraní autoři jako Mark Gatiss nebo Russell T. Davies stali integrální součástí resuscitace *Pána*

246 Pro Johna Pertweeho šlo bohužel o poslední vystoupení v roli Doktora; zemřel o rok později na následky srdečního infarktu. Díky jeho účasti na projektu i umístění fan filmu na oficiálním nosiči s původní sérií Patricka Throughtona se tak fanouškovská tvorba stala do jisté míry součástí kánonu, který byl, co se týká reinkarnace Throughtona v Pertweeho, otevřen spekulacím. Celou epizodu *Devious*, která byla z velké části natočena v 90. letech, ale jejíž postprodukce a dokončování pokračovaly v prvních dvou desetiletích nového milénia, je možné zhlédnout zde: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6K-gHZgEvd8> [online]. 5. 7. 2018 [cit. 8. 7. 2020].



času v novém miléniu. Úspěch nových dobrodružství se zároveň stal lakmusovým papírkem, který upozornil na to, že existuje poptávka po dalším rozvíjení fikčního světa, a nikoli jen po recyklaci Doktorových oblíbených dobrodružství nebo vybraných motivů formou merchandisingu. Právě v knižní sérii nových Doktorových příběhů tak dochází k vysvětlení legendy týkající se Doktorova původu a schopnosti regenerace, nikoli však zcela, čtenáři získávají pouze indicie, které je zcela neuspokojí, ale motivují k dalšímu obývání a prozkoumávání fikčního světa.<sup>247</sup> Tyto knihy a komiksy publikované v *Doctor Who Magazine* zůstaly po většinu 90. let jedinou vstupní branou k rozvíjení narativu fikčního světa.<sup>248</sup> O loajalitě fanouškovské základny hovoří kromě nepřerušovaného publikování oficiálního časopisu a fanzinu spolu s vysokými prodeji knih<sup>249</sup> také to, že 30. listopadu 1990 došlo k tzv. „Dni akce“, kdy se fanoušci seriálu na klientské lince BBC organizovaně dožadovali přesného vyjádření o budoucnosti seriálu.<sup>250</sup> Bez vývoje se totiž jevil jak ohlášený filmový projekt *The Last of the Timelords*, který od roku 1987 připravovali producenti Greg Dugdale a Peter Litten, tak celovečerní snímek *The Dark Dimension* předem určený pro videotrž; projekt s nízkým rozpočtem totiž perspektivně ohrožoval hodnotu fikčního světa, který se BBC snažila aktivně nabízet k licencování externím produkčním společností.<sup>251</sup> Její snažení nakonec mělo za výsledek televizní film *Pán času*, který vznikl v koprodukcii BBC a Fox Networks, a je pro nás zajímavý hlavně tím, že navazoval přímo na Doktorova knižní dobrodružství, která od přerušování vysílání v roce 1989 dál rozvíjela dobrodružství Doktora v podání Sylvestra McCoye, který se ve snímku promění do podoby Paula McGanna. Umělecky nevalné kvality, ale z hlediska transmediálního narativu a světatorby byl zajímavý finální pokus producenta Nathana Turnera o průnik dvou rozdílných populárních fikčních světů, *Pána času* a soap opery *Eastenders*, který vznikl v rámci třicátého výročí vysílání *Pána času* jako zkrácená dvoudílná epizoda a nabízel divákům možnost interaktivně rozhodovat o vývoji děje.

---

247 Příběh vyšel v knižním dobrodružství *Pána času* nazvaném *The Secret History of the Gallifrey*.

248 Například dějová linka týkající se Poslední časové války mezi Pánem času a Daleky byla kromě odvysílání televizních epizod v rámci transmediálního narativu rozvíjena na ploše několika desítek (!) knih, audionahrávek a komiksových dobrodružství.

249 Nová dobrodružství byla často vyprodána již v předprodeji a dotisky byly běžnou praxí.

250 Rozhovor s Richardem Landonem o motivaci fanoušků k svolání Dni akce je dostupný zde: <https://www.youtube.com/watch?v=o3-GTAUUCAc> [online]. [cit. 28. 8. 2020].

251 Tento postup mohl paradoxně znamenat, že se projekt dostane do rukou oddanému týmu autorů, který nebude omezen vnitřní rozpolceností ve vztahu k seriálu, která v BBC na přelomu 80. a 90. let panovala.



*Pán času*, epizoda *Dimensions in Time* (BBC, 1993)

V epizodě *Dimensions in Time* se objeví Colin Baker, Sylvester McCoy i John Pertwee, ale propojení dvou texturou a operační estetikou odlišných fikčních světů jde proti duchu světatorby a funguje pouze jako lacině pořízené selfpromo vysílatele. Navíc toto nové dobrodružství hned tří Doktorů jde proti snahám tvůrců o scelení fikčního světa a vyvolává dojem, že se od diváky akceptovaného kánonu vzdaluje. Dřívější chaotická operační estetika diváky a fanoušky překvapovala svou nahodilostí, nyní jim tvůrci dali do rukou možnost se na ději podílet a mít jej přímo pod kontrolou, když prostřednictvím telefonického hlasování mohli rozhodnout o tom, jak se Doktor na začátku druhé části zachová.

Trvalo ještě deset let od vysílání *Dimensions in Time*, než seriálovou podobu *Pána času* dostala do rukou tvůrčí generace, která vyrůstala obeznámena s fikčním světem v pozici jeho fanoušků, což se pro novodobý úspěch seriálu projevilo jako klíčový prvek. Nový showrunner Russell T. Davies (obklopený autory knižních dobrodružství) se vrací k původnímu fikčnímu světu, který je koherentní ve své neomezené estetické textuře i operační estetice.<sup>252</sup> Všední předměty se mohou stát mocnými artefakty nebo přímo nepřáteli. Nejvíce pozornosti věnuje ale základnímu pravidlu, které dále rozvíjí: nehledě na nepravděpodobnost zápletky a hybridní operační estetiku to musí být fascinující titulní protagonisté, kteří udržují divákovu pozornost a motivují je k obývání fikčního světa. Davies proto obsadil do role Doktora charakterního herce Christophera Ecclestonea, kterého vybavil více androgynní, ale přesto méně excen-

252 Aby operační estetiku světa restartoval citlivě, Davies originálně koncipuje spin-offy *Pána času Torchwood* a *Dobrodružství Sarah Jane* (*Sarah Jane Adventures*) odehrávající se ve stejném fikčním světě jako odlišné vstupní brány do stejného fikčního světa, kdy *Torchwood* je určen pro starší diváky a více genderově progresivní, zatímco *Dobrodružství Sarah Jane* se stávají prostorem pro rozvíjení původního vzdělávacího zaměření pořadu pro dětské diváky.

trickou, *Matrixem* inspirovanou vnější charakteristikou. Doktorovým společníkem se stane Rose Tyler v podání Billie Piper, pro britské diváky známé populární zpěvačky a talentované herečky, která vedle Doktora opět reprezentuje diváckou perspektivu. Tvůrci v restartu fikčního světa navazují tam, kde uspěla poslední řada Sylvestera McCoye; Rose je Doktorovi vyrovnaným emancipovaným partnerem, který pouze na první pohled vychází ze stereotypu městské mládeže, která pomalu podléhá konzumnímu a banálnímu každodennímu životu. Obě postavy potom prochází zatím asi nejvýraznějším vývojem, jenž probíhá za hranicí jednotlivých epizod, a bohatší vnitřní charakteristiku získávají dokonce i Doktorovi nejobávanější nepřátelé, Dalekové. Epizody nadále disponují uzavřeným narativem, ale jejich zápletky jsou nastaveny tak, aby nám představovaly další a další fazety charakterů titulních postav; celou sezónou se zároveň paralelně rozvíjí dějová linka věnovaná Doktorovým traumatům z Časové války s Daleky. Ne náhodou dochází k tomu, že celá expozice první epizody je věnována postavě Rose a její monotónní každodenní rutině, která pokračuje až do okamžiku, kdy ji v suterénu obchodního domu zachrání Eccleston před armádou ožvlých voskových figurín. V tomto ohledu struktura expoziční epizody po restartování fikčního světa nápadně připomíná první epizodu s Hartnellovým Doktorem, kdy je děj zpočátku soustředěn pouze na budoucí Doktorovy společníky Barbaru a Iana, kteří TARDIS naleznou na odlehlé městské skládce.

Zde je vhodná chvíle uvést do kontextu výrok Johna Fiskea týkající se kultovních pořadů, který můžeme vztáhnout i na programy s loajální a poměrně širokou diváckou základnou, kterou disponuje *Pán času*. Fiske ve své stati „The Cultural Economy of Fandom“<sup>253</sup> (na kterou navazuje mnoho dalších teoretiků) uvádí, že právě podobné skupiny fanoušků programy pouze nekonzumují, ale dále do nich investují svůj čas a následně se aktivně podílí na šíření „franšíz“ svými vlastními texty a interpretacemi. Označení franšíza můžeme v tomto pohledu podobně nahradit pojmem fikční svět, a právě ve světě *Pána času* se možná ze známých příkladů nejpřirozeněji propojily fanouškovské projevy s originální produkcí seriálu, ať už na stránkách periodicky vydávaných magazínů, v audionahrávkách, či knižních publikacích. K tomu, aby tyto napojené fanouškovské projevy mohly pokračovat v rozvíjení fikčního světa a fanoušci byli motivováni k obývání tohoto světa, musí být kromě neukončenosti fikčního světa paradoxně zachována i rovnováha a do jisté míry nepřekročitelná hranice mezi tvůrci a fanoušky. Příklad *Pána času* nám napovídá, že autoři, nehledě na nutnou koexistenci a reflexi dialogu s fanoušky o základní operační estetice fikčního světa, nesmí usilovat o návodnou spolupráci s fandomem, ale o poučené a překvapivé rozvíjení fikčního

---

253 John Fiske. „The Cultural Economy of Fandom“. In: Lisa A. Lewis (ed.): *The Adoring Audiences: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992, 256 s.

světa pro fandom netušenými místy.<sup>254</sup> V tomto duchu se jeví jako logický i krok BBC, kdy se v době pozastavení výroby *Pána času* i přes neúspěch televizního snímku rozhodla ukončit svou smlouvu s Virgin Publishing a dále vydávat úspěšnou knižní sérii ve svém nakladatelství s důrazem na rozvíjení narativu fikčního světa obsaženého v neúspěšném snímku. Každé poodkrytí fikčního světa v odpovědi na spekulace fanoušků musí následovat nové otázky, a tedy další narativní trhliny. V seriálu *The Prisoner* se tak nakonec bezejmenný agent ve chvíli finálního útěku z podivného lázeňského komplexu ocitá v Londýně, který je v dadaistické závěrečné sekvenci demaskovaný jen jako další lázeňskému městečku podobná a tajemné mechanismy skrývající kulisa a pro hlavního protagonistu jen další alternativní vězení. V *Sapphire and Steel* se zase v posledním dobrodružství dozvídáme alespoň základní informace o reálném původu obou hlavních hrdinů, abychom zjistili, že upadli v nevoli u svých nadřízených a opět se nachází ve zvláštním vězení mimo prostor a čas. U obou těchto seriálů následně došlo k dalšímu rozvíjení fikčních světů napříč různými médii.<sup>255</sup> Interpretaci otevřený a nekoherentní kánon, který ale zároveň není v konfliktu s chaotickou operační estetikou fikčního světa ani s jeho časoprostorově velmi bohatou texturou, tak lze u těchto seriálů i u *Pána času* vnímat jako katalyzátor bohaté interakce mezi fanoušky a tvůrci obsahu. Vzhledem k tomu, že kánon zahrnuje vždy pouze autory předloženou a diváky zmapovanou část fikčního světa a jeho operační estetiky a zbytek automaticky spadá do Lubomírem Doleželem definovaného a možnostmi celkem neomezeného „možného světa“,<sup>256</sup> je na straně tvůrců možné (a na straně diváků nutné) s jistou mírou rozpadu kánonu fikčního světa v běhu času a s rozšiřujícím se transmediálním narativem

254 Steven Moffat v tomto duchu spolu s Neilem Gaimanem v epizodě *Doktorova žena* (*Doctor's Wife*, BBC, 2011) personifikovali TARDIS do podoby ženské postavy IDRIS, která je vyjádřením vědomí populárního stroje času, a Doktor i TARDIS tak spolu poprvé mohou vést dialog. Když se ale Gaiman chtěl spekulativně věnovat minulosti *Pána času*, Moffat jej v poznámkách ke scénáři opatrně koriguje: „Odpovídáme na příliš mnoho otázek, které by měly zůstat nezodpovězeny“. Viz fanouškovské video „How Neil Gaiman Reinvented Doctor Who“ [online]. 24. 7. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fgAFxIKeMSo>.

255 V této oblasti je v britském prostředí mimořádně úspěšná ediční řada vydavatelství Big Finish, které se specializuje na výrobu audioknih odehrávajících se ve fikčních světech seriálů, jejichž vysílání často již skončilo; mj. *Pán času* (BBC, 1963–1989 a 2005–dodnes), *Torchwood* (BBC, 2006–2011), *The Avengers* (ITV, 1961–69 a 1976–77) nebo *Blake's 7* (BBC, 1978–81). Vydavatelství vzniklo z iniciativy fanoušků *Pána času*, kteří se podobně jako Russell T. Davies a Steven Moffat tak nakonec stali tvůrci oficiálního kánonu, když získali na základě kvality svých amatérských nahrávek s profesionálními herci a představiteli vedlejších postav seriálu od BBC licenci k vydávání oficiálních audioknih s novými dobrodružstvími *Pána času*. V těchto dobrodružstvích se ke svým rolím vrátili původní představitelé Doktora Sylvester McCoy, Colin Baker a v nejvíce dílech potom Paul McGann, který se tak i přes jednorázové účinkování v celovečerním televizním filmu zařadil mezi fanoušky velmi oblíbené představitele Doktora a svým pojetím Doktora a oporou v kvalitních příbězích z pera Roberta Shearmana naznačili Russellovi T. Daviesovi, jakou cestou se vydat při restartu fikčního světa o pár let později.

256 L. Doležel. *Heterocosmica*, s. 27–33.

počítat. Felan Parker<sup>257</sup> dokonce uvádí, že světatvorba s podobným konsensuálním překrýváním protikladných pravd o fikčním světě musí neustále pracovat a jistá dávka inkoherece je její přirozenou součástí. Pouze na atraktivitě a umu tvůrců je potom, zda prvotní nespojitost nových aspektů světa s původním kánonem bude nakonec vnímána jako expanze operační estetiky fikčního světa nečekaným směrem či jako jeho neúspěšný pokus o jeho obměnu, který se ale střetává s jeho kmenovými původními aspekty, které zapříčinily u diváků jeho oblibu.<sup>258</sup> V této případové studii jsem se snažil popsat, že mezi tyto klíčové atributy můžeme zařadit psychologii postav, filozofickou linku, kterou seriál sleduje, estetickou texturu fikčního světa a žánrové zařazení seriálu, které ale v současné době bývá natolik hybridní, že zejména oproti kánonu vymezené speciální epizody jsou konsensuálně přijímány jako jednou epizodou ohraničený exces napodobující často vůči kánonu konfliktní, ale atraktivní „co kdyby“ linii fanouškovské tvorby. *Pán času* je potom příkladem fikčního světa, kdy průběžně a přiznaně dochází k dichotomii mezi expanzí a problematickou modifikací fikčního světa napříč mediálním prostorem, jak je popisují Marie-Laure Ryanová a Matt Hills,<sup>259</sup> ale v tak úzké interakci a supervizi fanoušků-diváků spolu s fanoušky-tvůrci, že jeho kánon je fluidnější, než bývá zvykem. Je na místě vzít v úvahu, že určitá míra diskontinuity ve světatvorbě poskytuje i dlouhodobým konzumentům fikčního světa nutnou míru nečekaného překvapení a odpovídá hravému aspektu, který je v dialogu mezi tvůrci a diváky vždy přítomný.<sup>260</sup> Tento atribut přesně odpovídá bohatým možnostem současného transmediálního narativu; bude zároveň zajímavé sledovat, zda tato tekutost kánonu nakonec povede k rozpadu fikčního světa či k jeho novému radikálnímu restartování, o které se do jisté míry současný showrunner Chris Chibnall pokouší. Fikční svět *Pána času* je podobně jako svět *Městečka Twin Peaks* fikčním světem, jehož textura, operační estetika i celkový kánon jsou periodicky ničeny a obnovovány. Oproti *Twin Peaks* jde ale o přiznanou kontinuální spolupráci mezi jeho autory a fanoušky na společném vyjednávání, do jaké míry je zachován jeho odkaz, který je zároveň čas od času aktua-

257 Felan Parker. „Millions of Voices: Star Wars, Digital Games, Fictional Worlds and Franchise Canon“. In: Gretchen Papazian (ed.). *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson: McFarland, 2013, s. 158.

258 Může samozřejmě nastat situace, kdy nová reinkarnace seriálu ztratí velkou část původní fanouškovské základny, ale získá si diváckou oblibu u jiné sociodemografické skupiny. Jako příklad můžeme uvést televizní seriál *Battlestar Galactica* (NBC, 2004–2009).

259 Matt Hills. „Traversing the ‚Whoniverse‘: Doctor’s Who Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachromy“, s. 347.

260 Lubomír Doležel formuloval pro diskontinuitu kánonu *Pána času* i jeho přístup k intertextualitě klíčovou větu o přepisování textů v postmoderní době: „V říší fikce neexistuje falzifikace. Přepis nevyvrací ani nevyhlazuje kanonický protosvět [...] Přepis obohacuje, rozšiřuje vesmír fikční, aniž by vymazal dřívější [...]“, *Hetercosmica*, s. 217.

lizován.<sup>261</sup> A jak lze tento odkaz definovat? Světatorba vždy počítá s kategorií skutečnosti, s kategorií reprezentace světapořádku, ve kterém se divák nachází. Fantastický fikční svět se tak ocitá ve stejné pozici jako fantastická literatura: reprezentuje podstatu světatorby tím, že nám předkládá hranici mezi skutečným a neskutečným.<sup>262</sup> Vlogger MrTARDISReviews v tomto duchu shrnuje své fanouškovství slovy:

„[*Pána času* miluji]... protože pozemský předmět [TARDIS – pozn. autora], který je možné najít na zapadlé skládce, může být bránou ke zcela novému životu... Protože jde o jedinou show, ve které se budete bát zvonu na čištění odpadu [v narážce na design Daleků – pozn. autora]... Protože mysl může být mocnější než jakákoli zbraň...“<sup>263</sup>

*Pán času* nám předkládá zázračný obraz známého, který je nám zpřístupněn skrze optiku vnitřní i vnější charakteristikou velice bohatého a do jisté míry nestálého protagonisty, se kterým se dokáže ztotožnit široká skupina diváků. A tito diváci se identifikují s Doktorem za fantastickým účelem opět spojeným s utopickou i eskapickou podstatou fikčních světů: vyloučením sebe sama ze skutečnosti.

---

261 Chibnall je v komplikované pozici. Je možná nejoddanějším členem fandomu z tvůrců podílejících se dosud na *Pánovi času*; ve svém mládí působil v *The Doctor Who Appreciation Society*, ale zejména na kanále YouTube je možné najít mnoho videorecenzí fanoušků seriálu, kteří kritizují jeho obětování kánonu a originality původního fikčního světa ve prospěch spektaklu a otevřeně politického zabarvení narativu. Podle části fanoušků se tak BBC snaží pro program získat co nejširší diváckou skupinu bez ohledu na obeznámenost s předchozími řadami seriálu. Více viz: Ed Power. „The Timeless children: There’s so much going on it becomes overwhelming“. [online]. *The Independent*. 1. 3. 2020 [cit. 9. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/doctor-who-review-final-episode-10-timeless-children-jodie-whittaker-master-cybermen-a9367326.html> nebo fanvideo *Chris Chibnall Destroyed Doctor Who*. [online]. 4. 3. 2020 [cit. 9. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2ng7a7WoGL4>.

262 Zde parafrázuji Tzvetana Todorova: „[fantastická literatura]... představuje kvintesenci literatury, v té míře, v jaké je zpochybňování hranice mezi skutečným a neskutečným, vlastní každé literatuře.“ Viz T. Todorov. Úvod do fantastické literatury, s. 141.

263 Viz fanvideo *Why I love Doctor Who* [online]. 19. 4. 2012 [cit. 28. 9. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pnsyd6CV06k>.

## 5. Závěr: světatorba jako hra, fikční svět jako domov

Současnou takzvanou televizi, tedy prostor, kam se přesunula mnou zkoumaná seriálová tvorba, lze vnímat mnoha perspektivami, které se vzájemně doplňují a pro tvůrce televizního obsahu mohou přinést široké spektrum inspirativních podnětů. Televize je stále zdrojem ontologické jistoty provázející narativ naší existence, je zdrojem jistoty, že nehledě na to, kde se právě nacházíme, jsme stále příslušníky určité komunity. Jen už dávno není blikajícím středobodem našich domovů konkrétní televizní přijímač. Jde o unikavé i všeobjímající médium zahrnující stále více platforem s rozdílnými technickými možnostmi, a tím pádem s téměř neomezeným narativním prostorem pro tvorbu komplexních fikčních světů. Zaměřil jsem se proto na principy světatorby těchto světů a na jejich z divácké perspektivy atraktivní atributy, které lze detailněji formulovat. Kromě etnografického výzkumu fanouškovských projevů jsem se snažil zahrnout alespoň částečně textovou analýzu takových projevů a psychologické aspekty motivace, které nás vedou k obývání fikčních světů. S rozvíjejícím se transmediálním narativem se nemění podstata imaginace, pouze se mění mediální mix, a tudíž nástroje světatorby, která není ze své podstaty produktem pro masu. Díky bohatému arzenálu distribučních nástrojů máme ale jako tvůrci možnost komplexními fikčními světy zaujmout podstatně početnější publikum.

„Mediální konvergence zahrnuje několik materiálních forem; imaginaci, která je masivní, ale nikoli masová. Jako příspěvek k analýze vztahu mezi realitou a textem, produkcí a konzumací, mediální konvergence po nás také vyžaduje, abychom se tázali po vztahu mezi odlišně utvářenými a situovanými texty, objevovali problémy spojené s intertextualitou, mnohostí forem a děleného pole kulturní produkce.“<sup>264</sup>

Televizi konkurující herní průmysl se prostřednictvím promyšleného game designu přirozeně otevřel hráčské participaci na úpravách fikčních světů; hráči testují beta verze her ve spolupráci s vývojáři, vytvářejí vlastní mapy, dokonce díky módům upravují některé herní mechanismy. Vývojáři počítají často s tím, že hráč přijímá fikční svět za svůj a vyžaduje určitou míru možné účasti na jeho utváření. Je zřejmé, že v oblasti světatorby fikčních světů televizních seriálů (které jsou v tomto ohledu sevřené pevnějším narativem a až na výjimky diváky přímo nevybízí k interakci a zásahům do

---

264 Joe Karaganis (ed.). *Structures of Participation in Digital Culture*. New York: Social Science Research Council, 2007, s. 106.

děje<sup>265</sup>) musejí vypadat projevy divácké participace odlišně. Přesto, i když je míra interaktivity v obývání fikčního světa odlišná, neznamená to, že diváci narozdíl od hráčů netouží po performativních projevech své náklonnosti k fikčnímu světu.

Podobně jako někteří vývojáři dávají hráčům do rukou softwarové nástroje k světatorbě, mohou i producenti audiovizuálního obsahu prostřednictvím komplexní světatorby a transmediálního narativu poskytnout divákům podnět k performativním projevům. Tyto performativní projevy jsou totiž extenzí přirozené lidské touhy vlastnit a přisvojovat si oblíbené fikční světy jako součást svého sociálního statusu, jako součást svého vlastního narativu. Proto jsem se v uvedených explanatorních studiích snažil soustředit na někdy zcela vědomé, někdy náhodné a někdy vynucené příklady dialogu mezi tvůrci fikčních světů a jejich fanoušky o tom, jak je možné tyto světy dále rozvíjet. Cílem této práce nebyla definice fanouškovství nebo poukázání na jeho projevy spojené s fikčními světy *Rychlých Šípů*, *Twin Peaks*. Skrze optiku fanouškovských studií bylo mým cílem nahlédnout na samotnou audiovizuální tvorbu a některé principy, které je vhodné mít na paměti, pokud tvoříme nebo kriticky hodnotíme fikční svět televizního seriálu vytvořeného v diskurzu quality TV. Atributy světatorby, které tvůrci se svými diváky sdílejí a vyjednávají o nich, samotní diváci dále rozvíjí a skokově rozšiřují již tak většinou velmi bohaté kognitivní mapy fikčních světů svých oblíbených seriálů. Seriálové světy s paralelními dějovými liniemi, rozbíhavým narativem i motivacemi postav, narativními trhlinami kompenzovanými viscerálními zážitky jsou nejen pro mysl dnešního diváka srozumitelné, ale jejich komplexnost a nevypočitatelnost zákonitě vyvolává stimul pro další participaci, prozkoumávání a obývání těchto světů. Nyní se tedy na závěr pokusím shrnout některé pro mne klíčové atributy komplexních fikčních světů, které nám při jejich světatorbě mohou pomoci.

### 5.1. Světatorba je marketingový nástroj

Může to znít přehnaně pragmaticky, ale tato perspektiva je klíčová, pokud jen trochu vnímáme mapu současné mediální krajiny. V předchozích kapitolách jsem se snažil nastínit, jak vynalézavým způsobem jsou fikční světy samotnými autory předkládány divákům, komunikovány prostřednictvím transmediálního narativu. Pokud není rozvíjen příliš genericky a bez účasti autorů, jde o nástroj, který nám pomáhá získat

---

265 Mezi tyto výjimky patří interaktivní epizoda seriálu Černé zrcadlo s názvem *Bandersnatch* (Netflix, 2018), která nabízí divákům v určitých momentech možnost, aby postupně prozkoumali různé varianty příběhu o talentovaném herním vývojáři. Sama společnost Netflix uvádí, že interaktivní epizoda má pět možných konců, ke kterým vede několik dějových linií viz David Streitfield. „Black Mirror‘ Gives Power to the People“. [online]. *New York Times*. 28. 12. 2018 [cit. 9. 2. 2020]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/12/28/arts/television/black-mirror-netflix-interactive.html?module=inline>. Epizoda tak navazuje na z počátku 90. let poměrně výrazný, ale krátce trvající fenomén interaktivních filmů na různých herních platformách počínaje MS-DOS po legendární Amigu.

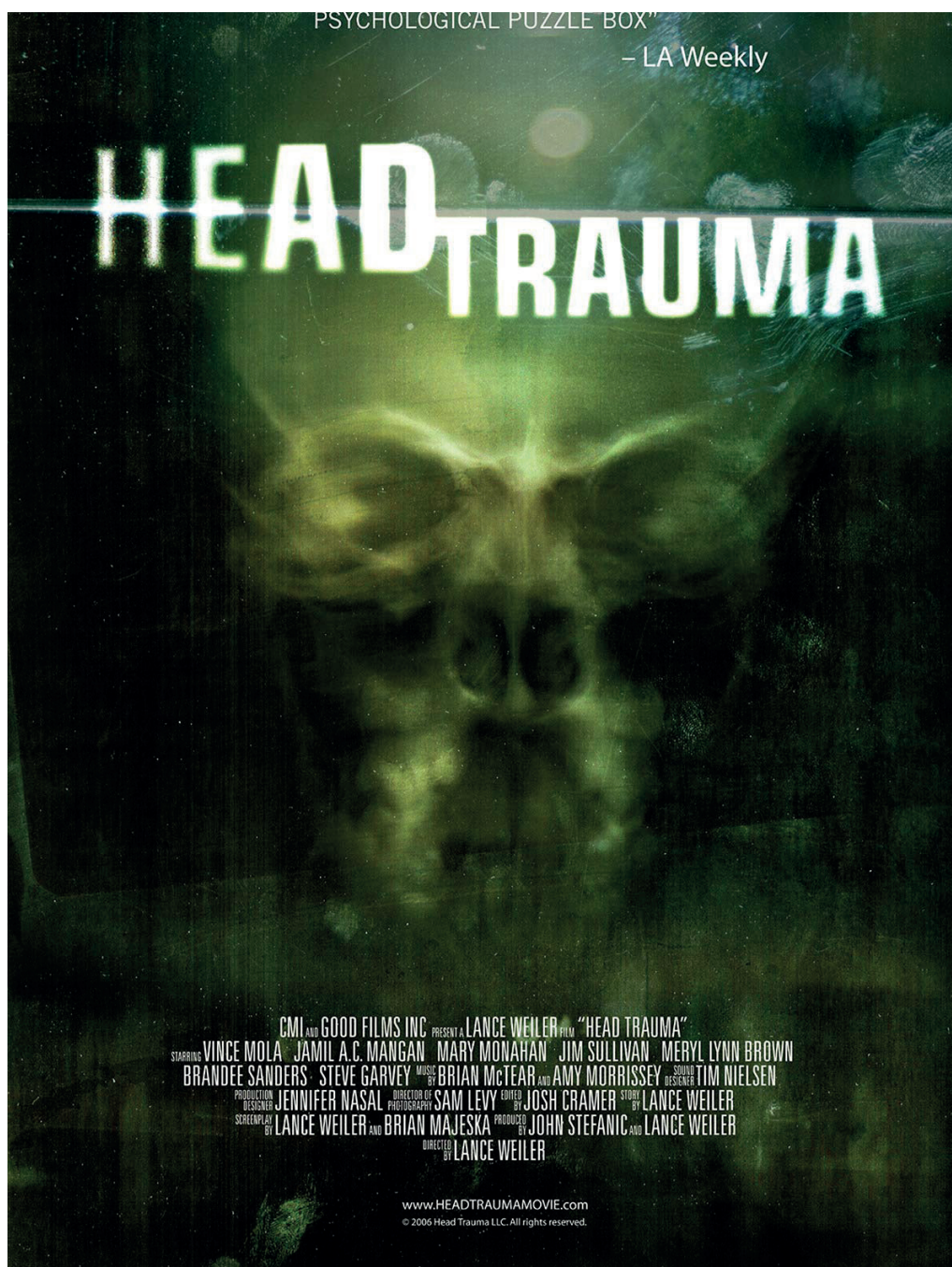


širší a loajálnější diváckou základnu. Pokud se pořádně rozhlédneme kolem sebe, zjistíme, že téměř všechny pokročilé marketingové strategie nehledě na odvětví již dávno nepracují s propagací určitého produktu, ale vybízí zákazníky, aby se stali součástí fikčního světa celé korporátní značky. Marketing se tak díky využívání širokého spektra platform sám mění v transmediální narativ, který musí být také co nejvíce autentický. Emancipovaní zákazníci ani diváci v tomto světle nesmí mít pocit, že jsou příliš manipulováni. Spíše než o hledání efektní podoby komunikační strategie, jde zejména o hledání efektivních nástrojů použitelných pro zvyšování imerzivního potenciálu fikčního světa, do kterého jsou diváci zváni. Ve virtuálním prostoru jsme tak mohli například najít blog doktora Johna Watsona<sup>266</sup> nebo oficiálně se tvářící webové stránky právního zástupce Saula Goodmana obsahující parodická reklamní videa a záběry z natáčení.<sup>267</sup> V ideálním případě se potom určití alfa fanoušci sekundárně starají o PR sami, protože mezi ně mohou patřit jiní tvůrci, vlivní blogeři, kritici či decision-makeři. Toto prolínání marketingu a světatvorby je přirozeným vyústěním horizontální i vertikální integrace mediálních korporací; diváci přesto ocení, když v tomto ohledu sebevětejší instituce na mediálním poli na chvíli odloží masku korporace a odhodlá se vyprávět subverzivní či nekonvenční příběh. A v této bohaté mediální krajině, která je na participaci uživatelů závislá, může díky tomu i menší nezávislá společnost oslovit originálním transmediálním narativem poměrně široké spektrum diváků.

---

266 Více viz „The Personal Blog of Doctor John. H. Watson“ [online]. [cit. 25. 6. 2020], dostupné z: [www.johnwatsonblog.co.uk](http://www.johnwatsonblog.co.uk), po skončení seriálu *Sherlock* jeho aktualizace ustala.

267 Stránky bylo možné nalézt na webu [www.bettercallsaul.com](http://www.bettercallsaul.com) během vysílání první řady seriálu.



Režisér a producent nízkorozpočtového hororového snímku *Head Trauma* (Lance Weiler, 2006) například zvolil originální distribuční strategii, když film o tulákovi, který nečekaně zdědí prokletý dům, obklopil bohatým transmediálním narativem, který spolu s filmem tvořil imerzivní multimediální zkušenost zahrnující komiks, eventizaci projekcí živou hudbou a performancí herců, mobilní aplikaci pracující s GPS souřadnicemi diváků a zasílající divákům děsivé textové zprávy. Weilerův film byl kromě klasických filmových festivalů promítán i na kabelovém programu Showtime a do své nabídky si jej vybral Netflix. Tvůrce byl za svou originální distribuční strategii, která se stala součástí narativu filmu, a tedy i jeho fikčního světa, následně oceněn magazínem *Businessweek* a *Head Trauma* nakonec vidělo přes 2,5 milionu diváků.<sup>268</sup>

268 Více viz oficiální web filmu [online]. [cit. 14. 11. 2020]. Dostupné z: <http://lanceweiler.com/head-trauma/>.

Pohled na marketing jako na součást světatorby a ve výše uvedeném případě i operační estetiky fikčního světa vychází tedy jak z výše uvedené proměny mediální krajiny, tak i z emancipace diváků a tvůrců, kteří se častěji stávají dokonce výkonnými producenty či showrunnery seriálu a jejich vliv na komunikaci seriálu divákům je daleko výraznější.

Že se narativizace marketingových nástrojů, které se mění s mediálním mixem, stává trendem, ukazuje také skutečnost, že dokonce i sociální sítě jako Facebook nebo Twitter začínají zaměstnávat čím dál více manažerů se zkušenostmi s televizní produkcí i z filmového odvětví, aby se mohly transformovat a nabídnout více multimedialní zábavy pro své uživatele. Tento trend ale zatím ještě hledá svou ideální podobu, a proto se manažeři na těchto postech často velmi rychle střídají nebo se upravují jejich pravomoce.<sup>269</sup> Od získávání informací a ontologické jistoty se tak jako uživatelé dostáváme do fáze otevřené narativizace našich životů ve virtuálním prostoru. A tato narativizace ovlivňuje náš sociální status, takže podvědomě vyhledáváme fikční světy, které jsou výlučné, nedívá se na ně každý nebo je sledují či natáčejí lidé, kteří jsou pro náš status důležití, a tyto fikční světy s námi tímto způsobem musí komunikovat.

Ambivalence témat, která jejich tvůrci zpracovávají, nejednoznační protagonisté, esteticky výrazní obyvatelé fikčního světa, specifická gesta a „hlášky“ jsou pro komunikaci seriálu divákům nezbytně nutné, ale marketing tak vlastně přehledně vyjímá a rekapituluje oblíbené součásti mytologie fikčního světa. Jelikož současný transmediální narativ umožňuje světatorbu co nejvíce komplexních fikčních světů, tyto světy pak vyvolávají vyšší míru emocionální i aktivní participace diváků, a proto marketing pracuje s citacemi oblíbených okamžiků narativu; diváci je chtějí revidovat a znovu prožít. Z toho vychází například spoilerová kultura, která do jisté míry marketing doplňuje. Pokud je fikční svět médiem kreativního sebevyjádření tvůrců, potom rozuzlení seriálové zápletky není již tak klíčové jako emocionální stopa, kterou v nás zanechají jednotlivé scény.

Pomalejší tempo narativu i jeho rozvětvenost přejí opětovné rekapitulaci oblíbených sekvencí a jejich rozšiřování prostřednictvím fanouškovských videí, analýz a textů – přičemž podobně mohou s původním obsahem pracovat také producenti seriálu. Lisa Kernan definuje u trailerů jejich roli atmosférického samplingu, který je stejně důležitý jako zápletky, kterou trailery ukazují. S podobným dávkováním atmosféry – konkrétně fikčního světa jako celku – by měl pracovat i marketing seriálu.<sup>270</sup> A také s vědomím, že paralelně vedle sebe existují fanouškovský a literární přístup ke čtení textu; první počítá s návratem ke známému, již viděnému, přičemž druhý je motivován kontaktem s anticipací něčeho nového, šokujícího, odlišného, nevysvětleného.

269 Georgiou Myria. „Seeking Ontological Security Beyond the Nation: The Role of Transnational Television“. *Television & New Media*. 2013, roč. 14, č. 4, s. 304–321.

270 Lisa Kernan. *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. Texas University Press, 2004, s. 56 a 60.

## 5.2. Neúplnost fikčního světa a vědomá práce s narativními trhlinami

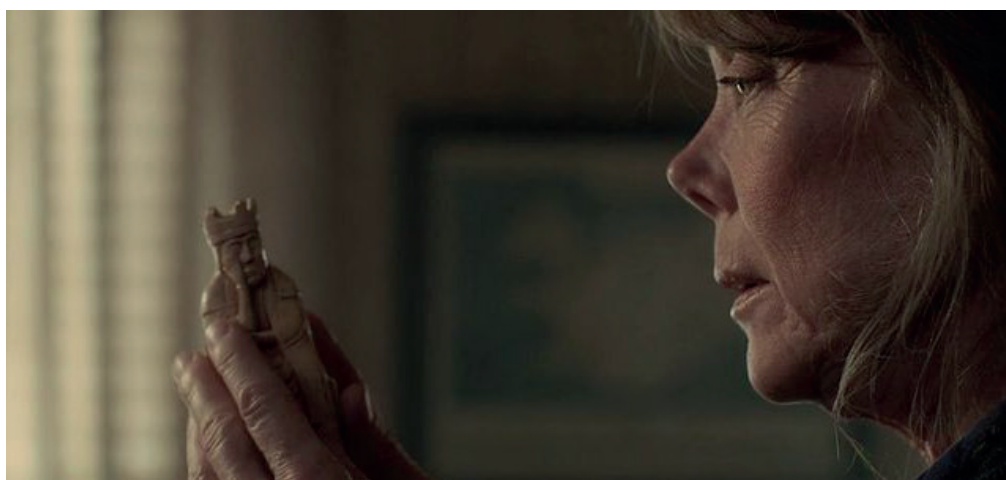
Ke sdílení fikčních světů a jejich obývání nás vede mimo jiné hravost. Vytváření a sdílení tvůrčích konceptů je přirozenou lidskou činností a jde o součást přirozeného vývoje jedince. Pokud aplikujeme poznatky Petera Graye z oblasti teorie her,<sup>271</sup> můžeme jako hravou činnost vnímat i vyjednávání tvůrců seriálů s diváky o fikčním světě. Divák nesmí být ke hře nucen, není agentem producentů vsazeným do fikčního světa. Má od začátku narativu svou vlastní perspektivu a autoři mu skrze narativní trhliny musí poskytnout prostor k vlastní interpretaci, k účasti na tvorbě fikčního světa i na pravidlech, kterými se tento svět řídí. Herní (stejně jako seriálový) fikční svět musí být koherentní, veškeré změny v něm musí navazovat na autory uvedenou operační estetiku. Jednodušeji řečeno, pravidla, kterými se fikční svět řídí, musí být nastavena tak, aby se s nimi dalo souhlasit. Tato pravidla často nevycházejí z našich běžných zkušeností s reálným světem a jsou ověřována v mysli diváků za účelem vytvoření ideálního, někdy přiznaně fantastického fikčního světa. Tvůrci musí poskytnout svým divákům prostor pro imaginaci a rozvíjení konceptů nediktovaných podmínkami každodennosti, v němž by navíc mohly být tabuizovány. Napojené fanouškovské aktivity potom slouží k ověření předkládané operační estetiky a k dalšímu rozvoji fikčního světa. Dialogický princip sdílení a spoluvytváření fikčního světa nejen mezi fanoušky, ale i mezi fanoušky a tvůrci, je žádoucí nejen pro pochopení pravidel ze strany diváků, ale i pro koherenci daného fikčního světa jako takového.

Neukončenost souvisí i se sekundárními fanouškovskými aktivitami. Operační estetika světa diváků i fikčního světa existují vedle sebe a diváci je průběžně porovnávají. Tvůrci jsou vyňati mimo své dílo, ale mezi jednotlivými epizodami sledujeme na digitálních periferiích jejich vyjádření, která nám pomáhají do fikčního světa hlouběji proniknout. Pokud neopustíme hravou podstatu světatorby i obývání fikčních světů, je tím, co diváky přivádí zpět k sledování oblíbeného seriálu, často jeho prostředí a sociální pozice samotného pořadu, se kterou se dokáží ztotožnit. Hravost je základním aspektem úspěšné spolupráce v kolektivech, je potřebná ke sdílení společenských i kulturních vjemů z biologického i psychologického hlediska. Zároveň nám pomáhá omezit přirozený animální sklon k dominanci nad druhými na únosnou míru. Vychází z ní veškeré umění, ale i náboženství, teoretická věda – vše, co podle Petera Graye nazýváme vysokou kulturou. Prázdná místa mapy fikčního světa nás tak nejen motivují k hravému obývání, ale vedou nás také z kognitivního i sociálního hlediska k učení.<sup>272</sup>

271 Peter Gray. „Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence“ [online]. *Journal of Play*. 2009, roč. 1, č. 4, s. 476–522 [cit. 15. 12. 2018]. Dostupné z: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-article-hunter-gatherer-social-existence.pdf>.

272 Peter Gray. „Play Makes Us Human I: A Ludic Theory of Human Nature“ [online]. *Psychology Today*. 4. 6. 2009 [cit. 15. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/200906/play-makes-us-human-i-ludic-theory-human-nature>.

Neúplnost fikčního světa, motivace postav, narativu nesmí být ale samoučelná a musí jako v případě *Městečka Twin Peaks* či *Rodiny Sopránových* vycházet z nastavené tematiky seriálu, jeho textury, sociální pozice i operační estetiky, která musí být koherentní (případně i ve své chaotické textuře) a musí vést k objevování nových originálních atributů fikčního světa, aby divák na hravou světatorbu fikčního světa přistoupil. Diskusní fóra a fanfikce fanoušků tak reprezentují prostor, který aktivnějším divákům dáváme ke kreativní spoluúčasti na podobě fikčního světa. Diváci ani sebevíc oddaní fanoušci nikdy nebudou agenti producentů audiovizuálního obsahu, ale ocení, pokud jim nabídneme možnosti a pravidla hry, se kterými je možné souhlasit. Chceme je motivovat k tomu, aby se jim fikční svět stal domovem, a to je situace, která je často odlišná od běžné seriálové dramaturgie a způsobu komunikace vysílatelů s diváky. Je možné, že diváci nechtějí konce? Atraktivní atributy fikčního světa jsou nezbytně oceňovány v průběhu vysílání seriálu a mohou uspokojovat poměrně širokou diváckou skupinu, zatímco vyústění seriálu nikdy nemůže vést ke spokojenosti všech. Zejména také proto, že v tu chvíli se brána fikčního světa zdánlivě uzavírá a tento pocit nutně musí vést k divácké frustraci. Otevřené konce potom mohou pro diváka znamenat daleko citlivější vyústění; vybízí k návratu k dílčím scénám a významům, které jsou pro nás důležitější než rozuzlení. Tvůrcům zároveň uvolňují ruce k restartování fikčního světa z jiné perspektivy. Proto je důležité vnímat světatorbu a snahy o její uchopení jako činnost hravou, nikoli jako soubor pravidel, který limituje svobodu divácké interpretace a tvůrčí kreativity. Divák od navštěvování fikčního světa očekává odpojení od reality svého každodenního života. Hravě nastavená operační estetika proto neodpovídá běžné realitě diváků. Nabízí prostor pro imaginaci a instinkty nediktované podmínkami reálného světa.



*Castle Rock*, epizoda *Queen* (Hulu, 2018)

Epizody originálním způsobem měnící žánr a operační estetiku odměňují pozorné diváky. Poskytují jim více informací, a mění tak vnímání postav nebo již viděných událostí. V ideálním případě ale také rozšiřují spektrum emocí a témat, kterým se seriál věnuje. Podnětným příkladem změny operační estetiky v rámci jedné konkrétní epizody, která

se stane oproti zbytku seriálu v tomto ohledu odlišnou, je sedmý díl první řady seriálu *Castle Rock*. Celý děj epizody se soustředí výhradně na vedlejší postavu Ruth Deaver, v podání Sissy Spacekové, která trpí pokročilým stádiem Alzheimerovy choroby. Zákeřná nemoc se stává klíčem narativní i formální stylizace, kterou tvůrci volí; mění se filmový čas a Ruth se pohybuje napříč svým životem, přičemž všechny časové roviny jsou pro ni stejně relevantní. Prožívá je teď a tady a rozdíl mezi vzpomínkou a přítomným okamžikem neexistuje. Rozmísťuje proto po bytě staré šachové figurky v zoufalé snaze o zachycení skutečnosti nehledě na emocionální hloubku často traumatizujících vzpomínek. Slonovinové figurky navíc symbolicky evokují sloní paměť a pohotovou inteligenci, které donedávna vitální hrdinku zrazují. Každá místnost v domě, který Ruth téměř neopouští, se může nečekaně změnit v jiný časoprostor a detektivní zápletka i napětí jsou originálně budovány společně s postupující chorobou. Ruth se mění charakteristika postavy; emotivní až lyrická vyznání střídá nečekaně vulgární projev. Ke konci epizody navíc omylem v šoku zastřelí svého milence, který se v samém závěru vrátí zpět, živ a zdravý. Choroba v konečném stádiu Ruth nakonec zcela zastřela její vnímání skutečnosti, a pomohla tak k ambivalentní, ale o to silnější katarzi plynoucí z fiktivního happy endu. Ten je ale ve skutečnosti naopak tragickým potvrzením rozpadu Ruthina osobního života i rodinných vazeb pod vlivem zákeřné nemoci.

Pro pochopení originální operační estetiky je nutné její sdílení, a zde se přirozeně objevuje prostor pro sekundární fanouškovské aktivity. Pokud chceme představit nové atributy operační estetiky, musíme vycházet z tohoto základu. Divácká zkušenost s *Twin Peaks* nám může naznačit, že pokud má ve fikčním světě dojít k markantním změnám (např. narativ opustí jedna z hlavních postav nebo je uzavřena jedna z hlavních dějových linií), bývají diváci motivováni ke hledání konsensu s tím, jak se fikční svět bude dále vyvíjet. Tvůrci s nimi mohou komunikovat (a to vně i uvnitř fikčního světa), nabízet jim možnosti participace a rozvoje fanouškovských aktivit (rozhovory, transmediální narativ, fanouškovská setkání). Zároveň nesmíme opomenout skutečnost, že u komplexních fikčních světů si diváci v rámci jejich neúplnosti zvykají na dříve pouze cinefilnímu publiku přisuzovanou schopnost přistoupit na zřejmý konflikt výpovědi a viděného, o kterém v souvislosti s vytlačováním excesu mimo hlavní společenský diskurz psal Michel Foucault.<sup>273</sup> Dialogy mezi postavami zdaleka nemusí vystihovat skutečné pocity postav a jejich motivace, stejně tak ani nemusí korektně popisovat děje, kterých jsme jako diváci svědky.

Fikční svět může mít v podobném konfliktním duchu velmi epickou fikční mapu, která zdaleka převyšuje jeho pro diváka viditelnou výseč, jako tomu je u space oper založených více na dialogu než spektakulárních sekvencích, mezi které zejména zpočátku patřil *Pán času* nebo komediálně laděný *Červený trpaslík*. Výseč fikčního světa můžeme rozšiřovat pozvolna – podobně jako to činili tvůrci *Městečka Twin Peaks*, kdy se až v nejnovějším pokračování seriálu v roli diváků dostáváme do mnoha amerických velkoměst, ale také odlišných dimenzí či časových rovin. Neznamená to ale, že

273 Michel Foucault. *Dějiny šílenství: Hledání historických kořenů pojmu duševní choroby*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1994, s. 16–20.

text i přes svou texturu není podobně ambiciózní od první epizody seriálu. Pouze se z mikrosvěta ústředních postav postupně dostáváme do makrosvěta, který ovlivňuje ústřední zápletku seriálu na ploše daleko epičtější, než jsme jako diváci zpočátku očekávali. Stejně tak textura seriálu, původně realisticky působící, může hravě maskovat fantastickým žánrem ovlivněnou operační estetiku. Narativ ukotvený v realistických kulisách může obsahovat v reálném světě neexistující rekvizity, a co víc: my ani nemusíme v zájmu zachování hravé nedořečenosti zpočátku jejich fantastickou charakteristiku zdůrazňovat. Tyto proměny realistických rekvizit mohou rozvíjet fikční světy za jejich základní premisu, protože při vhodně nastavené operační estetice mohou získávat specifické vlastnosti jak rekvizity, tak nově exponovaní protagonisté. Pokud dochází k takovým proměnám až v pozdějších fázích narativu a autoři touto cestou obohacují perspektivu diváka i postav, nemusí jít o dramaturgickou z nouze ctnost. Delší plocha seriálového narativu nám umožní vědomou práci s narativními trhlinami náležitě využít a je argumentem pro tajemství a určitou míru řešitelnosti zápletky mimo naši realitu, jak je tomu ve fikčních světech Davida Lynche a Damona Lindelofa. Minimálně nám vytváří půdu pro rozvíjení fikčního světa v pozdějších epizodách.



*Ztraceni*, bonusová epizoda *The New Man in Charge* (ABC, 2010)

Přirozená neúplnost fikčního světa nemusí znamenat, že narativ končí zcela otevřeně a tvůrci jej dále v rámci transmediálního narativu nebudou rozvíjet. Autoři seriálu *Ztraceni* si díky množství narativních trhlin ponechali prostor pro bonusovou mikroepizodu, ve které Benjamin Linus informuje zapomenuté zaměstnance „Iniciativy Dharma“ o tom, že instrukce k zásobování tajemného Ostrova byly automaticky generované a Iniciativa zanikla před dvaceti lety. Oběma zmateným skladníkům, kteří reprezentují diváckou perspektivu, slíbí zodpovězení pouze dvou otázek. Na konci epizody se také dozvíme, že novým „ochráncem“ Ostrova se stane dobrácký Hurley, ale jak si on a jeho tým v nové roli povede, je již ponecháno fanouškovským fantaziím. Mikroepizoda byla zároveň ideálním marketingovým háčkem využitým při propagaci DVD s poslední řadou seriálu.

Je důležité si proto uvědomit, že narativní trhliny a neukončenost narativu tvoří pozitivní, a nikoli negativní hodnotu, a to hned z několika důvodů: pomáhají tvořit okolo seriálu spekulativní publicitu, která může projekt přirozeně propagovat a diváky vybízet k jeho sdílení a citování nejen na sociálních sítích, ale také v rámci každodenního sociálního kontaktu. Přináší tvůrcům možnosti a nástroje, jak fikční svět přirozeně rozvíjet v rámci merchandisingu a transmediálního narativu, usnadňují návraty k fikčnímu světu v podobě nových sérií, prequelů, sequelů nebo spin-offů a v neposlední řadě vedou k budování pozitivního brandu vysílatele a kritickému ohlasu, protože samotní kritici jsou stejně jako diváci a akademici potenciálními členy fanouškovské obce a obývání komplexních, a tím pádem nejednoznačných fikčních světů svádí k jejich konzumaci diváky ze všech těchto různorodých skupin.

Problematické může být zacelení trhlin, které vyvolávají velká očekávání a nejsou zcela kompenzovány podobně slibným vývojem událostí. Obava z neschopnosti kompenzovat narativní trhliny dostatečně atraktivními artefaktovými emocemi a viscerálními zážitky možná může být jedním z důvodů, proč s narativními trhlinami více nepracují české seriály. Je ale mylnou představou, že tyto atrakce jsou nutně spojeny s vysokým rozpočtem. Nemusí jimi být oblíbení herci, na úroveň atrakce můžeme povýšit funkcí i designem specifickou rekvizitu, originální scénografii, fyzickou akci, práci s mizanscénou, nestandardní narativ<sup>274</sup> nebo deformity v motivacích postav.

Poměrně konzervativní seriál *Návštěvníci* si vypomohl ke kultovnímu postavení víceméně využitím několika atypických rekvizit<sup>275</sup> a dnes již kultovní úvodní titulkovou sekvencí, která slibovala mnohem fantastičtější a epičtější narativ, než na který byli doboví diváci zvyklí. *Pustina* (2016, HBO) i přes poměrně banální kriminální zápletku pracovala s výpravou a atmosférou fikčního světa detailněji, než je zvykem. Obsazení Jaroslava Duška proti jeho klasickému hereckému typu v roli bloudícího, zanedbaného otce, který není schopen fungovat v reálném světě, propůjčilo několika scénám, kdy se jako přízrak toulá zdevastovanou krajinou českého severozápadu, téměř magický přesah žánrového seriálu v satirické podobenství.

V kapitole věnované kompenzaci narativních trhlin jsme se naučili rozlišovat mezi *užitečnou* a *uživatelskou* hodnotou obsahu, které se zdaleka nemusí překrývat a které opět nemusí vycházet z bohatého rozpočtu projektu. Důležitá je harmonická komunikace tvůrců s diváky naznačující jim, do jaké míry je seriál vytvořen lidmi obeznámenými s pravidly žánrových klišé, vývojem filmové řeči a s obeznámeností s formativními díly kinematografie i televizní produkce. Citování populárních děl napříč

274 Ve smyslu narativu vychýleného od konvencí klasického televizního seriálu, který může být roztržštěný, nesleduje výhradně primární charakter, postavy mění v průběhu seriálů výrazně své chování atp.

275 Za jejich podobou ale stáli Jan Švankmajer a Theodor Pištěk. Jejich fantastickou výpravu, rekvizity i Švankmajerovy animační techniky staví režisér Jindřich Polák do kontrastu s všedně vykresleným fiktivním socialistickým městečkem Kamenice, kde se odehrává většina děje seriálu. Operační estetice *Návštěvníků* se detailněji věnuji níže.



různými médii v nových kontextech napomáhá nejen vývoji originálních projektů, ale také veřejnému obrazu díla. Tedy takovému, který podporuje vnímání emancipovaných publik, že autoři pracující pro vlivné produkční společnosti a vysílatele využívají zvolené médium k autorskému sebevyjádření. Bohatá intertextualita beroucí v potaz jiná populární a komplexní díla potom jde naproti fanouškovské *neutrosémii*, tedy sklonu diváků a fanoušků k reinterpetaci jednotlivých složek fikčního světa a narativu dle jejich obeznámenosti s dříve publikovanými díly.<sup>276</sup> Tomuto přirozenému sklonu k reinterpetaci napomáhá míra, ve které autoři pracují se sémantickým diferencíálem. Tedy s nejednoznačností atributů fikčního světa, případně s proměnlivostí významů obsažených v jednotlivých motivech. Původně konvenční motivy se ve vztahu k jiným (kultovním) dílům a v novém kontextu mohou v rámci déle trvajícího narativu originálně vyvíjet, a tak sovy opravdu nemusí být „tím, čím se zdají být“, telefonní budka může být branou do nekonečného množství jiných světů napříč prostorem i časem a podobnou schopnost může mít i zbrusu nová a jen lehce upravená Lada Niva. Těmto proměnám fikčního světa v pokročilých fázích světatorby a rozvíjení narativu napomáhá v kapitole věnované *Pánovi času* zmíněný termín *narrativity*, v rámci kterého je Paulem Boothem pojmenován jev, kdy se fanoušci ochotně podílí i na zpětné remodelaci fikčního světa, pokud vede k jeho originálnímu rozvíjení oproti původnímu kánonu, a jde tak spolu s autorskou účastí také o vděčný nástroj při případném restartu fikčního světa.

Pro navazující rozvíjení fikčního světa je důležité rozhodnutí, zda narativ stavíme spíše na silných ústředních protagonistech, k jejichž osudům se vracíme ve světle nových skutečností – jako je tomu například ve fikčních světech Vince Gilligana (*Perníkovi táta*, *Volejte Saulovi*), nebo na detailně vykresleném fikčním světě se specifickou operační estetikou, který hlouběji mapujeme (Špína Baltimoru, Pozůstalí, Záhada hlavolamu).<sup>277</sup> Nehledě na to, jaký z těchto přístupů ke světatorbě zvolíme, činíme tak s vědomím, že nesmíme zamezit ztotožnění diváků s postavami a jejich činy i s operační estetikou, a že pro úspěšné vyjednávání s diváky jim musíme poskytnout volný prostor imaginativní hry s narativními trhlinami a výše zmíněnou neúplností fikčního světa. Sekundární a pro centrální narativ na první pohled zdánlivě ne tak důležité sekvence obsahující nečekaně detailně odpozorované dialogy s emotivním nábojem se tak mohou stát momenty, ke kterým se vrací diváci pro jejich atmosféru a nečekanou žánrovou texturu, stejně jako tvůrci samotní, za účelem dalšího rozvíjení fikčního světa v pozdějších řadách seriálu. Jak tedy z fanouškovské perspektivy fan-friendly, tedy fanouškovsky přívětivý fikční svět definovat? Jako fikční svět, který nabízí soudržnost v míře originálního autorského sebevyjádření, obeznámenosti s odkazem starých mistrů i popkultury a zároveň ponechávající dostatek volného interpretačního prostoru naší fantazii.

276 Viz kapitola věnovaná *Pánovi času*.

277 Jason Mittel nazývá tyto rozdílné aspekty fikčních světů „centrifugal“ a „centripetal“ complexity, viz J. Mittel. *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, s. 222–223.

### 5.3. Protagonisté garanty celistvosti a kontinuity fikčního světa

Není důležité, jak komplexní a pluralitní fikční světy vytváříme a jak otevřeně stavíme přechody mezi nimi na odiv, důležité je vždy, jak na tyto přechody reagují postavy. Z toho důvodu jsem v každé explanatorní studii věnoval poměrně značný prostor protagonistům, obývajícím daný fikční svět. Přirozeně právě ztotožnění s postavami se jeví jako klíčový faktor, který napomáhá komplexním fikčním světům se sofistikovanou operační estetikou a komplexním narativem i chaotickými změnami kánonu neztratit pozornost diváků. Díky postavám můžeme naopak proměnit často excentrické a vůči běžné realitě excesivní atributy fikčního světa v jeho poznávací a nezaměnitelnou charakteristiku.

Podle Jense Edera<sup>278</sup> mají (filmové) postavy čtyři základní atributy:

- mají povahu artefaktů nesoucích určité audiovizuální informace,
- jako fikční bytosti mají určité atributy a povahové rysy dané vlastním příběhem a skutky ve fikčním světě,
- jako symboly reprezentují určité vyšší ideje nebo na ně alegoricky navazují,
- jako symptomy ukazují na společensko-kulturní situaci, která panovala při jejich utváření, a zároveň jejich recepce může vést k reflexi této situace nebo tvůrčího vyjádření.

Ve fikčních světech, které jsem detailněji zkoumal, byly postavy díky své mnohvrstevnatosti a intertextuální archetypálnosti důležitou konstantou mezi bohatou operační estetikou a neustále se rozšiřujícím komplexním fikčním světem. Právě v takové konstelaci se protagonisté stávají průvodci pro diváky, kteří objevují chaotický fikční svět, a právě ten je například dle Lubomíra Doležela v literárním prostředí zároveň pro čtenáře nejděčnější.<sup>279</sup>

Zajímavé je, že jak v případě nejnovější řady seriálu *Městečko Twin Peaks*, tak v případě restartování *Pána času* v éře Russella T Daviese a zejména Stevena Moffata došlo k zajímavé proměně titulních protagonistů, kdy se z těchto především artefaktovými a symbolickými atributy vybavených postav stali protagonisté hlouběji reflektující své místo a roli ve fikčním světě. Došlo tedy k situaci, kdy v momentě znovunastavení kánonu fikčního světa nutně i naši průvodci po tomto fikčním světě reflektují razantní změny operační estetiky a mytologie fikčního světa z podobné perspektivy jako diváci. Ederova kategorizace nás upozorňuje na hlubší podstatu

278 Jens Eder. „Understanding Characters“. *Projections*. 2010, roč. 4, č. 1, str. 16.

279 L. Doležel. *Heterocosmica*, str. 88.

tohoto ztotožnění, které divákům umožňuje snazší adaptaci a orientaci v restartovaném fikčním světě. Podstatou tohoto ztotožnění je potom kolektivní vnímání postav fanoušky na základě imaginativní hry.<sup>280</sup>



*Tak jde čas* (NBC, 1965–dosud)

Bizarní moment charakterové proměny, která vede k obohacení operační estetiky jinak realisticky uchopeného fikčního světa, je k vidění v nečekaně populární dějové lince soap opery *Tak jde čas*, ve které je postava Marleny Evans posednuta děblem. I přes původní pochyby se tato *Vymítačem d'ábla* (William Friedkin, 1973) inspirovaná dějová linka stala oblíbenou mezi diváky i producenty seriálu, a nakonec se stala součástí fikčního světa po delší dobu, než tvůrci předpokládali.<sup>281</sup>

Na základě kolektivního vyjednávání fanoušků fikčního světa dochází k přirozené analýze vnější artefaktové charakteristiky, symptomatických reprezentací tvůrčího záměru, symbolické role postavy v narativu a samozřejmě v rovině její existence jako fikční bytosti. Přirozeným důsledkem restartu fikčního světa, se kterým jsou zároveň diváci již obeznámeni díky předchozím řadám, může být právě moment, kdy se k postavám vracíme ve chvíli, kdy získávají bohatší charakteristiku jejich atributy, řadící se dle Edera do symptomatické a fikční kategorie. Zatímco kategorie artefaktové a symbolické stále zůstávají přítomny ve formě gest, oblíbených průpovědek a vnější vizuál-

280 J. Eder. „Understanding Characters“, s. 18.

281 Viz Marta Jary. „Days of Our Lives Producer Reveals Marlena’s Demonic Possession in His Favorite Storyline in the Soap’s History“ [online]. *Daily Mail*. 12. 10. 2019 [cit. 4. 9. 2020]. Dostupné z: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-7565391/Days-Lives-producer-Ken-Corday-says-Marlenas-demonic-possession-favourite-storyline.html>.

ní charakteristiky, kategorie symptomatické a fikční jsou přirozeně bohatší. Stáváme se svědky stárnutí tvůrců i představitelů postav, postavy se vrací do prostředí, které dlouho nenavštívily, a setkávají se se starými známými přáteli i protivníky v situacích ovlivněných proměnami prvotního světa, ke kterému se fikční svět vždy vztahuje, a to nejen v autorském záměru, ale také v imaginativní hře fanoušků, jak jsme si ukázali na případové studii *Rychlých šípů* a tajemných Stínadel, která může vést ke zcela originálním interpretacím, a to nehledě na skutečnost, že právě postavy Jaroslava Foglara většinou příliš bohatou symptomatickou ani fikční charakterizaci neměly. Tu na sebe s přispěním čtenářů a fanoušků přejal v případě *Rychlých šípů* samotný autor a jeho subverzivní pozice situovaná mimo oficiální literární tvorbu pro děti a mládež.

Nejen postavy samotné, ale také jejich vztahová síť je pro fikční svět klíčová. I přes chaotickou operační estetiku fikčního světa *Městečka Twin Peaks* zůstávají diváci zaujati nejen motivací jednotlivých postav, ale i konflikty, které mají postavy mezi sebou. Právě promyšlená hierarchie vztahové sítě a nečekané změny v jejich konstelacích zajišťují *Městečku Twin Peaks* auru fikčního světa města, které obývají svérázné postavy mající mezi sebou všední konflikty: to je perspektiva vnímající postavy *Twin Peaks* jako fikční bytosti. Lynch s Frostem ale ve vztahové síti postav pracují originálním způsobem navíc s jejich atributy symbolickými, kdy se některé postavy stávají alegorickými posly zkázy a absolutního zla, či naopak dobra, a společně koexistují ve fikčním světě *Twin Peaks* ve jménu zachování jisté mystické rovnováhy. Často dokonce prochází z vůle autorů vnitřním osvícením či ďábelskou posedlostí, která nečekaně změní jejich dosavadní přesvědčení, jako je tomu u Lelanda Palmera, Sarah Palmerové nebo Benjamina Hornea. V takové chvíli dochází k rekonfiguraci vztahové sítě a získáváme další nástroj, jak si zajistit pozornost diváků.

Ve fikčních světech *Pána času* i *Rychlých šípů*, ve kterých je narativ cíleně roztržitější a epizodičtější a kde nenacházíme takový prostor k rozvíjení a rekonfiguraci vztahové sítě jako v *Městečku Twin Peaks*, jsou titulní protagonisté středem pozornosti diváků i autorů a pod vlivem původního, shodně edukativního poslání obou fikčních světů zůstávají ve své roli modelových hrdinů a průvodců po fikčních světech, představujících divákům nové perspektivy a společensko-kulturní narativy, se kterými mohou diváci konfrontovat svůj názor na svět a sociální status.

Dle Edera a z pohledu fanouškovských studií stěžejní je také skutečnost, že charakteristika postav fikčního světa ovlivňuje, jakým způsobem k nim jako diváci cítíme emocionální blízkost. U vždy perfektně upraveného, vřelého a gentlemanského agenta Coopera tak můžeme cítit *objektivní* ocenění jeho téměř starosvětsky dokonalých hrdinských kvalit,<sup>282</sup> u pohotových, ale jednorozměrných *Rychlých šípů* a roztržitě geniálního *Pána času* cítíme spíš *subjektivní* touhu po životě v jejich roli a u všech typů

---

282 Jejichž zachování tvůrci na konci druhé řady šokovaným divákům prostřednictvím charakterové rekonfigurace nečekaně zpochybní.

postav potom *empatii* k jejich fikční situaci.<sup>283</sup> Specificky lze také pracovat s postavami antihrdinů. Antihrdinové i vyloženě záporné postavy disponují často výraznější vnější i vnitřní charakteristikou než postavy kladné. Díky tomu se z divácké i marketingové perspektivy stávají často poznávacími atributy fikčního světa, a pokud tvůrci pracují s nejednoznačností motivace jejich činů, pak se tyto postavy stávají mezi fanoušky velice populárními a jejich role ve fikčním světě může nakonec být větší, než tvůrci zpočátku zamýšleli.



*Atlanta* (FX, 2016–dosud)

Téměř všechny postavy seriálu *Atlanta* jsou do jisté míry antihrdiny, jen s tím rozdílem, že nemají žádné zvláštní schopnosti, kterými disponoval například Walter White z fikčního světa *Perníkového táty*. White si díky své znalosti chemie na úrovni středoškolského učitele mohl dovolit vstoupit do drogového podsvětí Nového Mexika, ve kterém si vybudoval slušnou reputaci. Earn a jeho přátelé jsou nečekaně pasivní a jakémukoli cíli se spíše záměrně vyhýbají. Naši empatii k postavám tvůrci podporují zejména pozvolně gradovaným seznamováním s jejich sociálním prostředím, které jejich pasivitu v minulosti pravděpodobně rozhodujícím způsobem determinovalo, a nečekanou kombinací surrealisticky fantaskních i syrových okamžiků emotivních interakcí, které v jinak nepostupujícím ději zrcadlí současné společenské problémy.

#### 5.4. Fikční svět jako fanouškovská utopie a nostalgická vzpomínka na neexistující minulost

Utopická rovina fikčních světů je často tematizována fyzickou přítomností bran do dalších částí fikčního světa, které nás mohou připravit na změny operační estetiky a které dostávají protagonisty do role průvodců diváků v poznávání, do jaké míry je fikční svět odlišný od toho našeho. Zajímavé je, že v českém prostředí je poměrně tradičním žánrem podobenství se specifickou operační estetikou (v dílech Věry Chytilové, Pavla Juráčka a dalších). Československá kinematografie zároveň zná poměrně velké množství tvůrců, kteří i v období před sametovou revolucí točili filmy navazující na eskapickou linii světatvorby a jejichž fikční světy skýtaly divákům fantastickou texturou vybavené utopické konstrukce. Filmy Karla Zemana inspirované verneovkami a zejména idylickým historickým obdobím Belle Époque, žánrově hybridní a parodická tvorba Oldřicha Lipského a svébytná, téměř v soukromých podmínkách realizovaná, subverzivní surrealistická kinematografie Jana Švankmajera: tedy z mé perspektivy fikční světy nabízející vizuální, svébytnou poetiku, utopický audiovizuální svět, kde se postavy chovají často z divákovy pohledu nesmyslně a manýristicky. Volí činy, které nás osvobozují od konvencemi vynuceného chování v běžné společnosti. Svým způsobem tedy bylo po roce 1989 na co navazovat, a o to víc bije do očí skutečnost, že po dlouhou dobu v tuzemské seriálové produkci chyběla podobně bohatá nabídka. Kromě již výše zmíněných, notoricky známých *Návštěvníků* a pohádkové *Arabely* lze zmínit fascinující a přehlíženou minisérii Juraje Jakubiska *Tisícročná včela*, natočenou v podobě televizní minisérie i celovečerního filmu.<sup>284</sup>

---

284 Ve své diplomové práci Monika Chupeková cituje i kritická vyjádření k Jarošově literární i Jakubiskově filmové adaptaci: „Jarošovi a Jakubiskovi však nešlo o realistickou koncepciu dejín, ale o spojenie mýtopoetickej koncepcie s komunistickým utopizmom. Film bol dobovým úspechom práve preto, že účinne spojil „mýtus a utópiu“ románu s vizuálnymi prostriedkami filmu. Vizualizoval totiž presne tú koncepciu dejín, ktorá narába s mýtickou rekonštrukciou pamäti, a navrúbil ju na ideologickú konštrukciu jej skvelého triedneho vyústenia.“ I v této kritické reflexi ale můžeme číst promyšlenou utopickou konstrukci obou tvůrců, která je zabarvená romantizující estetickou texturou. Monika Chupeková. *Tisícročná včela Juraje Jakubiska. Možnosti adaptácie v špecifickom spoločensko-politickom kontexte*. Diplomová práca. Brno: JAMU, 2018, s. 35.



*Návštěvníci* (ČST, 1983)

*Návštěvníci* scenáristy Oty Hofmana a režiséra Jindřicha Poláka jsou jedním z mála domácích seriálů považovaných dnes za kultovní. Originální operační estetika i textura fikčního světa se přitom nejvíce projeví v prvních dvou epizodách seriálu *Země roku 2484* a *Výprava do minula*, které se od zbylých epizod operační estetikou i texturou fikčního světa značně liší. V obou epizodách je totiž poskytnuto nejvíce prostoru originální výpravě Theodora Pištěka a animačním technikám Jana Švankmajera. Divákům je představen zajímavý atribut vnější charakteristiky všech obyvatel Země budoucnosti, a to skutečnost, že jsou z neznámých příčin plešatí. Tvůrci nám představí i další realie fikčního světa, které dále nerozvádí a nechávají nedořečené. Zjišťujeme, že lidstvo Zemi sdílí s delfíny, kteří mají vlastní politické zastoupení. Baví se bizarní kvízovou hrou postavenou na Švankmajerových kolážích seznamující obyvatele budoucnosti s uměním minulosti a jeho hlavním poradním orgánem je centrální počítač „CML“ alias „Centrální mozek lidstva“. Často se tak v seriálu objevují slovní novotvary v podobě označení pro faunu (Švankmajerův roztomile neohrabaný sněžný slon „Dafy“) i nástroje budoucnosti („piktátory“, „krystalová úložiště“ nebo „zvukové dopisy“). Švankmajerova surrealistická výtvarná díla a animační techniky se stávají nejen součástí výpravy seriálu, ale i osobitým zrcadlením autora ve fikčním světě: některá ze Švankmajerových děl jsou označena jako díla slavného, již zemřelého umělce dvacátého třetího století „Andrleho“. Trikové sekvence, výtvarná stránka i stylizovaná kamera Jiřího Macháněho jsou v prvních epizodách na úrovni soudobých epizod *Pána času*, kterému je blízká i vědeckofantastická stylizace. Přibližně od čtvrté epizody *Sešit 1* potom získává fikční svět s počátkem mise týmu akademika Richarda realističtější texturu. Tvůrci exces ponechají alespoň ve verbální rovině a originálně si hrají se sémantickým diferencíálem. Turistický kemp se stane v očích návštěvníků z budoucnosti sídlem nomádů, krásy ovce, vulgární gesta pozdravem a v samoobsluze se platí k údivu celého týmu lahve-mi. Až do téměř poslední epizody potom *Návštěvníci* zůstanou spíše než sci-fi komedií kritizující společenské poměry.

Pokud vnímáme fikční světy jako utopické konstrukce, potom fanfikci lze vnímat jako performativní činnost navazující na eskapistický a utopický potenciál fikčního světa. Proto je často nejvíce fanouškovských projevů možné nalézt u texturou a operační

estetikou nejvýraznějších fikčních světů. Světatorba originálního utopického prostoru spjatého se specifickou mytologií, atmosférou a komplexními postavami je tak klíčovým nástrojem v oficiální i fanouškovské tvorbě. Opravdu původní fikční světy se tak z podstaty nemohou stát obchodovatelnými formáty určenými k recyklaci. Jsou naopak v souladu s psychologickými rysy člověka vždy částečně nedosažitelné, utopické, a aby vybízely k eskapismu, musí nabídnout co nejvíce rysů dosud neobjevených v jiných pořadech. Při vytváření fikčních světů jsme – z pozice tvůrců i diváků – samozřejmě limitováni koncepty již existujícími v naší všední realitě a podvědomě i vědomě se tak podrobujeme eskapismu, který obsahuje vyšší či nižší míru subverze k námi žité skutečnosti. Hledáme audiovizuální obsahy, které nám nabídnou nejen prostředí, ale i perspektivy, které jsou nám v běžné realitě upírány. Obývání fikčních světů tak v sobě obsahuje přirozenou utopickou rovinu a zahrnuje dočasné odpojení od reálného světa.

Cornell Sandvoss používá pro prostor, který z fikčního světa zasahuje do reality diváků, pojem „heimat“, do češtiny v tomto kontextu přeložitelný asi nejlépe jako „domovina“. Jde o prostor podle Sandvosse stejně tak symbolický a vedoucí k eskapismu, jako fyzický, otevírající možnosti fanouškovské kreativity:

„Věřím, že fanouškovství lze nejlépe přirovnat k emocionálnímu významu, jaký pro nás mají místa, která jsme si zvykli nazývat *domovem*, k fyzickému, emocionálnímu a ideologickému prostoru, který je nejlépe popsán jako *heimat*. [...] Avšak fanouškovství jako formu *heimatu* potom nutně vnímáme ve spojení se sociálními a kulturními důsledky fanouškovství. Idea *heimatu* je založena na představách bezpečí a emoční vřelosti, ale *heimat* také vždy zahrnuje hodnocení a kategorizaci ostatních.“<sup>285</sup>

Přestože tvůrci filmů a seriálů vytváří fikční světy, ve kterých hrají prim často až neskonalé ambice postav, jsme ochotni těmto snům a cílům postav bezvýhradně (a o to víc) věřit. K budování sekundárních světů dochází již v dětství prostřednictvím hravé činnosti a tvůrci tyto utopické konstrukce během profesionální kariéry přenáší do svých děl. Pravidla a odlišnosti primárního a sekundárního světa postupně odhalujeme. Podle Marka J. P. Wolfa můžeme dělit změny v sekundárních říších na nominální (nové jazyky, nové názvy), kulturní (nové objekty, technologie, zvyky...), přírodní (nová fauna-flóra) a ontologické (fyzikální zákony atd). Světatorba se bez utopických konstrukcí neobejde, a to nehledě na to, že tato konstrukce může mít samozřejmě i dystopickou texturu. Možná právě skutečnost, že kořeny těchto utopických konstrukcí spjatých se světatorbou sahají do našeho mládí a dospívání, vede k tomu, že mnoho oblíbených fikčních světů má nostalgicky stylizovanou texturu. Častá retro stylizace fikčních světů, které jsme v současné době svědky, může být dána tím, že díky popkul-



tuře máme podvědomě poměrně pevně zakořeněný kánon určité ideální, minimálně vizuální reprezentace, jak tyto nostalgické krajiny minulosti vypadaly a jaká operační estetika s nimi může být tvůrčím způsobem rozvíjena. Simon Reynolds ve své knize *Retrománie* uvádí, že tento stejnojmenný jev je aspektem toho, že nechceme nutně vracet zpátky čas, ale toužíme se pohybovat v přeneseném smyslu slova spíše do stran a navštěvovat co nejvíce možných odkazů současné neomezené popkulturní hyperstáze.<sup>286</sup> Průnik mezi symbolickým světem fikčního světa s fyzickým světem diváka nabízí dočasné rozšíření biologicky i společensky daných omezení naší existence, a právě touha po takové extenzi naší zkušenosti je dalším hnacím motorem konzumace a sdílení čím dál většího množství fikčních světů a již vizuálně dříve detailně definovaných časových období a epoch výrazně odlišných od té, ve které žijeme my.

Nostalgický aspekt fanouškovství je posílen mimo jiné inflací archivních fotografií, audiovizuálních materiálů i děl ve virtuálním prostoru, která nikdy nebyla tak vysoká a jde naproti sběratelskému a archeologickému aspektu fanouškovských projevů. Tento jev postupně nabourává některé zažitá konvence v zobrazování různých historických epoch a objevují se tak fikční světy, jejichž tvůrci přistupují k retro stylizaci svébytným autorským způsobem.



*Strážci*, epizoda *Tato neobyčejná bytost* (HBO, 2019)

Seriál *Strážci* jde proti proudu v utopickém vykreslování minulosti a do nostalgických trendů v estetice a narativu fikčních světů vnáší subverzi, ironii a ambivalenci. Nejvíce patrné je to v šesté epizodě *Tato neobyčejná bytost*, jejíž retro stylizace esteticky evokuje se zobrazovaným dějem spojená stylistická klišé: černobílé barevné spektrum, dobová výprava, kostýmy, aby postupně tyto vizuální konvenční normativy obohatila o kontextuálně nečekané sekvence plné brutality, divadelních gest nebo erotiky. Tedy sekvence, které jsme jako diváci v tomto estetickém hávu ještě neviděli.

286 Simon Reynolds. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011, s. 427.

Na úplný závěr bych doplnil, že tato práce se ve své filozofii rozchází s návodnými způsoby, jak u diváků vytvářet behaviorální závislost například vhodným strukturováním epizodického narativu a vkládáním cliffhangerů. Tuto problematiku záměrně vypouštím, protože počítá s automatismy, které lze poměrně snadno reprodukovat. Místo automatismů se zaměřuji na hravý imerzivní a intertextuální potenciál světatorby zahrnující tvůrčí aktivity fanouškovské i profesionální. Aspekt originality se v této perspektivě přirozeně snoubí s vůlí riskovat a propojovat nečekané stylistické postupy s významovou pluralitou. Takové projekty pak pomáhají revidovat všední podoby ideologií, které jsou přítomny v mediálním prostoru v méně propracovaných audiovizuálních obsazích a dílech;<sup>287</sup> takových dílech, která nás nevytrhávají žádným způsobem z vězení vlastního sociálního statusu, utvářeného volní paměti. Fikční světy Damona Lindeloffa, Davida Lynche, Donalda Glovera a dalších se staly předmětem teoretických analýz a esejí, protože se vzdaly zmíněných automatismů a upozorňují nás na skutečnost, že druhý člověk je pro nás vždy tak trochu čarodějem, jak píše Sartre, a že světatorbu i problematiku vytváření fikčních světů musíme vnímat jako prostor pro sociokulturní projekci tvůrce i diváků. Divák je potom unesen tím, že mu autor poskytl sofistikovaně strukturovaný prostor pro extenzi jeho imaginativních a kognitivních schopností. Experimentální prostor pro jeho rozvoj, ve kterém mu v podstatě autor nabídne otázku „Co kdyby...“ a nechá diváka si na ni v klidu odpovědět.

---

287 Nelze přehlédnout skutečnost, že mnoho fanouškovských komunit bývá spojováno s občanským aktivismem – pozn. autora.

## Příloha 1: Bibliografie

### Seznam literatury:

- Aristotelés. *Poetika*. Přeložila Julie Nováková. Praha: Orbis, 1962.
- Andreeva, Nellie. „‘Dave’ On Track To Surpass ‘Atlanta’ As FX’s Most Watched Comedy Series As It Awaits Season 2 Renewal“ [online]. *Deadline.com*. 1. 4. 2020 [cit. 19. 9. 2020]. Dostupné z: <https://deadline.com/2020/04/dave-ratings-on-track-surpass-atlanta-fx-most-watched-comedy-series-season-2-renewal-1202898007/>.
- Barnouw, Erik. *Tube of Plenty*. New York: Oxford University Press, 1990.
- Bloch, Ernst. *The Principle of Hope*. Cambridge: MIT Press, 1986.
- Booth, Paul. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang, 2010.
- Booy, Miles.
  - „Doctor Who“. In: Stacey Abbott (ed.): *The Cult TV Book*. London: I. B. Tauris, 2011.
  - *Love and Monsters: The Doctor Who Experience, 1979 to the Present*. London: I. B. Tauris, 2012.
- Brasch, Ilka. *Film Serials and the American Cinema, 1910–1940*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018.
- Bury, Rhiannon Bury – Li, Johnson. „Is It Live Or Is It Timeshifted, Streamed, Downloaded? Watching Television in the Era of Multiple Screens“. *New Media & Society*. 2015, roč. 17, č. 3.
- Byrne, Aidan – Jones, Mark. „Worlds Turned Back to Front: The Politics of the Mirror Universe in Doctor Who and Star Trek“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2.
- Caldwell, John. *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television*. New York: Rutgers University Press, 1995.
- Campbell, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Argo, 2017.
- Crome, Andrew. „Plugging Into the Papal Manframe: The Political Role of Church in Steven Moffat’s Doctor Who“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2.
- Dalsgard, Anna Line (ed.). *Etnographies of Youth and Temporality: Time Objectified*. Philadelphia: Temple University Press, 2014.
- Davis, Blair. „Made-from-TV Movies: Turning 1950s Television into Films“. *Historical Journal of Film, Radio and Television*. 2009, roč. 20, č. 2.
- Dayan, Daniel. „Mothers, Midwives and Abortionists: Genealogy, Obstetrics, Audiences and Publics“. In: Sonia Livingstone (ed.). *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere*. Bristol: Intellect, 2005.
- De Kauwe, Vanessa – Orthia, Lindy A. „Knowledge, power and the ethics illusion: Explaining viewer Interpretations of the politics in classic era Doctor Who“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2.
- DiMaggio, Paul. „Cultural Boundaries and Structural Change: The Extension of High

- Culture Model to Theater, Opera and Dance 1900–1940“. In: Michel Lamont – Marcel Fournier. *Cultivating Differences: Symbolic Boundaries and Making of Inequality*. Chicago: University of Chicago Press, 1991.
- DiNucci, Darcy. „Fragmented future“ [online]. 1999 [cit. 22. 7. 2020]. Dostupné z: [http://darcy.com/fragmented\\_future.pdf](http://darcy.com/fragmented_future.pdf).
  - Doležel, Lubomír. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003.
  - Douglas, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to succeed as a Professional Writer in TV*. Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2005.
  - Dukes, Brad. *Reflections. An Oral History of Twin Peaks*. Nashville: Tallpress, 2014.
  - Dvorský, Miloš. *Mýtus zvaný Stínadla*. Praha: Nakladatelství Zdeněk Bauer, 2011.
  - Eco, Umberto.
    - „Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage“. *SubStance*. 1985, roč. 14, č. 2.
    - *Travels in Hyperreality*. London: Picador, 1986.
  - Eder, Jens. „Understanding Characters“. *Projections*. 2010, roč. 4, č. 1.
  - Evans, Adrienne – Stasi, Mafalda. „Desperately seeking Methodology: New directions in fan studies research. Participations“. *Journal of Audience and Reception Studies*. 2014, roč. 11, č. 2, s. 14.
  - Ferguson, Niall (ed.). *Virtuální dějiny. Historické alternativy*. Přeložil Pavel Cechl. Praha: Dokořán, 2008.
  - Fiske, John.
    - *Television Culture*. 2. vydání. London: Routledge, 2010.
    - „The Cultural Economy of Fandom“. In: Lisa A. Lewis (ed.): *The Adoring Audiences: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992.
  - Foglar, Jaroslav. *Osobní texty a korespondence. Památník národního písemnictví*, Praha, Česká republika.
  - Foucault, Michel. *Dějiny Šílenství. Hledání historických kořenů pojmu duševní choroby*. Přeložila Věra Dvořáková. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1994.
  - Franke, Alyssa – Nicol, Danny. „Don't Make Me Go Back: Post-feminist Retreatism in Doctor Who“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2.
  - Freud, Sigmund. *Introductory lectures on Psychoanalysis*. London: Penguin, 1991.
  - Frost, Mark.
    - *The Secret History of Twin Peaks*. New York: Flatiron Books, 2016.
    - *Twin Peaks: The Final Dossier*. New York: Flatiron Books, 2017.
  - Gennis, Sadie. „David Chase Gives In-Depth Analysis of *The Sopranos*' Final Scene“ [online]. *TV Guide* [cit. 20. 6. 2020]. Dostupné z: <https://www.tvguide.com/news/david-chase-analysis-the-sopranos-final-scene/?rss=breakingnews & partnerid=gatetelescope & profileid=breaking>.
  - Giddens, Anthony. *The Consequences of Modernity*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

- Gray, Peter.
  - „Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence“. [online]. *Journal of Play*. 2009, roč. 1, č. 4, s. 476–522 [cit. 15. 12. 2018]. Dostupné z: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-article-hunter-gatherer-social-existence.pdf>.
  - „Play Makes Us Human I: A Ludic Theory of Human Nature“ [online]. *Psychology Today*. 4. 6. 2009 [cit. 15. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/200906/play-makes-us-human-i-ludic-theory-human-nature>.
- Grossmann, Lev. „The Boy Who Lived Forever“ [online]. *Time*. 7. 7. 2011 [cit. 1. 12. 2018]. Dostupné z: <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,2081784,00.html>.
- Hagström, David – Kaldo, Viktor. „Escapism Among Players of MMORPGs – Conceptual Clarification, Its Relation to Mental Health Factors and Development of a New Measure“. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*. 2014, roč. 17.
- Haining, Peter. *Doctor Who: A Celebration; Two Decades Through Time and Space*. Edmonton: Carol Pub Group, 1983.
- Hall, Stuart. „Encoding, Decoding“. In: Simon During (ed.). *The Cultural Studies Reader*. London: Routledge, 1999.
- Hassler-Forest, Dan. „The Walking Dead: Quality Television, Transmedia Serialization and Zombies“. In: Rob Allen – Thijs van den Berg (ed.): *Serialization in Popular Culture*, New York – London: Routledge, 2014.
- Hills, Matt.
  - *Fan Cultures*. New York: Routledge, 2002.
  - „How is popular television ‚political‘: From the texts of Steven Moffat’s Doctor Who to Brand/fan politics“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2.
  - „Patterns of Surprise: The ‚Aleatory Object‘ in Psychoanalytic Ethnography and Cyclical Fandom“. *American Behavioral Scientist*. 2005, roč. 48, č. 7.
  - „Prisoner. ‚Cult TV Remakes‘“. In: Ethan Thompson – Jason Mittell (ed.). *How to Watch Television*. New York: New York University Press, 2013.
  - „Strategies, Tactics and the Question of Un Lieu Propre: What/Where is ‚Media Theory‘?“. *Social Semiotics*. 2004, roč. 14, č. 2.
  - „Traversing the ‚Whoniverse‘: Doctor Who’s Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachrony“. In: Marta Boni (ed.). *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.
- Hoffelder, Nate. „Amazon to shut Down Kindle Worlds“ [online]. *The Digital Reader*. [cit. 12. 5. 2019]. Dostupné z: <https://the-digital-reader.com/2018/05/15/amazon-to-shut-down-kindle-worlds/>.
- Hošek, Pavel. *Cesta do středu skutečnosti*. Brno: CDK, 2014.
- Hroch, Miloš (ed.). *Křičím: „To jsem já“*. Praha: PageFive, 2017.
- Howe, David J. – Walker, Stephen James. *Doctor Who: The Television Compani-*

- on [online]. *BBC.uk*. 2003 [cit. 25. 7. 2020]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/classic/episodeguide/unearthlychild/detail.shtml>.
- Chabon, Michael. *Mapy a legendy*. Praha: Plus, 2011.
  - China blog staff. „Gay Love Theory as fans relish Sherlock in China“ [online]. *BBC News*. 2. 1. 2014 [cit. 12. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/blogs-china-blog-25550426>.
  - Chupeková, Monika. *Tisícročná včela Juraje Jakubiska. Možnosti adaptácie v špeci-fickom spoločensko-politickom kontexte*. Diplomová práca. Brno: JAMU, 2018.
  - Isham, Thomas Garrett. „C. S. Lewis and the Occult Temptation“. *Sehnsucht: The C. S. Lewis Journal*. 2006, č. 10.
  - Jameson, Fredric. *Archeologies of the Future*. New York: Verso, 2007.
  - Jamison, Anne. *Why Fanfiction is Taking Over the World*. New York: Smart Pop, 2013.
  - Jary, Marta. „Days of Our Lives Producer Reveals Marlena’s Demonic Possession in His Favorite Storyline in the Soap’s History“ [online]. *Daily Mail*. 12. 10. 2019 [cit. 4. 9. 2020]. Dostupné z: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-7565391/Days-Lives-producer-Ken-Corday-says-Marlenas-demonic-possession-favourite-storyline.html>.
  - Jenkins, Henry.
    - *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2008.
    - „In a Social Networking World, What’s the Future of TV?“ [online]. *Huffington Post*. 23. 11. 2009 [cit. 11. 6. 2016]. Dostupné z: [http://www.huffingtonpost.com/henry-jenkins/in-a-social-networking-wo\\_b\\_292014.html](http://www.huffingtonpost.com/henry-jenkins/in-a-social-networking-wo_b_292014.html).
    - *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge, 2013.
  - Jenkins, Henry – Ford, Sam – Green, Joshua. *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press, 2013.
  - Jones, Craig Owen. „That Awkward Moment: Doctor Who and Weapons of Mass Destruction“. *Journal of Popular Television*. 2018, roč. 6, č. 2, s. 193.
  - Karaganis, Joe (ed.). *Structures of Participation in Digital Culture*. New York: Social Science Research Council, 2007.
  - Kehl, D. G. „Writing the Long Desire. The Function of Sehnsucht in The Great Gatsby and Look Homeward, Angel“. *Journal of Modern Literature*. 2000/2001, roč. 24, č. 2.
  - Kernan, Lisa. *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. Austin: Texas University Press, 2004.
  - Klíma, Ivan. *Odhalieme tajemství Chaty děsu*. Praha: Mladá fronta, 1952.
  - Kokeš, Radomír D. *Světy na pokračování. Rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Akropolis, 2016.
  - Kozinets, Robert V. „Fan Creep: Why Brands Suddenly Need Fans“. In: Denise

- Mann (ed.). *Wired TV: Labouring Over an Interactive Future*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2014.
- Lancaster, Kurt. *Interacting with Babylon 5: Fan Performances in Media Universe*. University of Texas Press, 2001.
  - Lantagne, Stacey M. „Sherlock Holmes and The Case of the Lucrative Fandom: Recognising the Economic Power of Fanworks and Reimagining Fair Use in Copyright“. *Michigan Telecommunications and Technology Law Review*. 2015, roč. 21, č. 2.
  - Leone, Massimo. „Longing for the Past: A Semiotic Reading of the Role of Nostalgia in Present-Day Consumption Trends“. *Social Semiotics*. 2015, roč. 25, č. 1.
  - Levitas, Ruth. *The Concept of Utopia*. Bern: Peter Lang AG, 2010.
  - Li, Dongdong – Liau, Albert – Khoo, Angeline. „Examining the Influence of Actual-Ideal Self Discrepancies, Depression and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers“. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*. 2011, roč. 14.
  - Mathijs, Ernest – Medik, Xavier. *The Cult Film Reader*. London: Open University Press, 2008.
  - McSwite, O. C. „Jacques Lacan and the Theory of the Human Subject“. *American Behavioral Scientist*. 1997, roč. 41, č. 1.
  - Mišiková, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Přeložil Jan Bernard. Praha: Akademie múzických umění, 2009, s. 189–190.
  - Mittel, Jason.
    - *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015.
    - Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*. 2006, č. 58.
  - Moeller, Adam. *John-Paul Sartre's Theory of Collective Action: Reconsidering Hegel and Marx*. Disertační práce, s. 103–104 [online]. 2006 [cit. 16. 2. 2018]. Dostupné z: <https://legacy-etd.library.emory.edu/view/record/pid/emory:pj0pj>.
  - Myria, Georgiou. „Seeking Ontological Security Beyond the Nation: The Role of Transnational Television“. *Television & New Media*. 2013, roč. 14, č. 4.
  - Nytra, Matěj. „altcine: Action!“. *Cinepur*. 2016, roč. 22, č. 103.
  - Packer, Roger. „It's the End of Kindle Worlds as we know it.“ [online]. *Roger Packer*. [cit. 11. 5. 2019]. Dostupné z: <https://rogerpacker.com/its-the-end-of-kindle-worlds-as-we-know-it/>.
  - Parker, Felan. „Millions of Voices: Star Wars, Digital Games, Fictional Worlds and Franchise Canon“. In: Gretchen Papazian (ed.). *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson: McFarland, 2013.
  - Plantinga, Carl. *Movie Pleasures and the Spectator's Experience: Toward a Cogni-*

- tive Approach* [online]. 8. 11. 2002 [cit. 9. 3. 2019]. Dostupné z: <http://www.angelfire.com/film/eliab/visceral.html>.
- Pohunek, Jan. „Jestřáb na podivné stopě: Folklorní, mysteriózní a záhadologické motivy a inspirace v životě a díle Jaroslava Foglara“. In: *Studia Ethnologica Pragensia*. 2018 (2).
  - Polenský, Tomáš Hoffmann. „Narativní trhliny a jejich kompenzace“. In: Martin Čihák – Dominik Krutský – Martin Mlynarič – Tomáš Hoffmann Polenský – Ondřej Vavrečka. *K tvarozpytu montážních struktur*. Olomouc: PAF, 2015.
  - Power, Ed. „The Timeless children: There’s so much going on it becomes overwhelming“. [online]. *The Independent*. 1. 3. 2020 [cit. 9. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/doctor-who-review-final-episode-10-timeless-children-jodie-whittaker-master-cybermen-a9367326.html>.
  - Powers, Tom. *Gender and the Quest in British Science Fiction Television*. Jefferson: MacFarland, 2016.
  - Prokůpek, Tomáš. *Rychlé šípy a jejich nová úžasná dobrodružství*. Praha: Akropolis, 2018.
  - Prokůpek, Tomáš – Kořínek, Pavel – Foret, Martin – Jareš, Michal. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis, 2015.
  - Rakowski, Roman. *Společnost a politické nevědomí ve filosofii Fredrica Jamesona*. Ostrava: Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava, 2015.
  - Reynolds, Simon. *Retromania: Pop Culture’s Addiction to Its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011.
  - Robson, Hillary. „Television and the Cult Audience: A Primer“. In: Stacey Abbott (ed.). *Cult TV Book*. London: I. B. Tauris, 2011.
  - Ryan, Maurie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2006.
  - Sandvoss, Cornel. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005.
  - Salmos, Niklas. „A past that has never been present: The literary experience of childhood and nostalgia“. *Text Matters*. 2018, roč. 8, č. 8.
  - Sharf, Zack. „Twin Peaks: David Lynch Tells the Story of Fighting Showtime for the Proper Budget to Make ‚The Return‘“ [online]. *IndieWire*. 19. 6. 2018 [cit. 30. 1. 2019]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/06/twin-peaks-david-lynch-showtime-budget-make-the-return-1201976444/>.
  - Scheibe, Susanne – Freund, Alexandra M. – Baltes, Paul B. „Toward a developmental psychology of Sehnsucht (life longings). The optimal (utopian) life“. *Developmental Psychology*. 2007, roč. 43, č. 3.
  - Stejskal, Václav. *Moderní česká literatura pro děti*. Praha: SNDK, 1962.
  - Streitfield, David. „‘Black Mirror’ Gives Power to the People“ [online]. *New York Times*. 28. 12. 2018 [cit. 9. 2. 2020]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/12/28/arts/television/black-mirror-netflix-interactive.html?module=inline>.
  - Suchenski, Richard I. *Projections of Memory. Romanticism, Modernism, and the Aesthetics of Film*. Oxford: Oxford University Press, 2016.



- Teige, Karel. „Manifest poetismu“. In: Štěpán Vlašín (ed.). *Avantgarda známá a neznámá II*. Praha: Svoboda, 1972.
- Todorov, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010.
- Vondráček, Vladimír. *Úvahy psychologicko-psychiatrické*. Praha: Avicenum, 1978.
- Wiatrowski, Myc – Barker, Cory. *Popular Culture in the Twenty-First Century*. Newcastle: Cambridge Scholars, 2013.
- Wilcox, Rhonda V. „The Aesthetics of Cult Television“. In: Stacey Abbot (ed.). *The Cult TV Book*. London: I. B. Tauris, 2011.
- Wood, Tat. „Through the Oblong Window: The Regulated Duopoly and the Creation of a Cult Children Canon in Britain“. In: Stacey Abbott (ed.). *Cult TV Book*. London: I. B. Tauris, 2011.
- Zagarrío, Vito. „Theseus and Ariadne: For Counter-History of the Cinema-Television Relationship?“ In: Thomas Elseasser – Kay Hoffmann. *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998.
- Zubernis, Lynn – Larsen, Katherine. *Fandom At The Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2012.
- Žižek, Slavoj. *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkovskij, Lynch*. Praha: NAMU, 2015.
- [agenturní zpráva] „Sherlock series three named most-watched BBC drama in a decade“ [online]. *Independent*. 22. 1. 2014 [cit. 20. 6. 2020]. Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/sherlock-series-three-named-most-watched-bbc-drama-in-a-decade-9077574.html>.

#### Online zdroje:

- <https://archiveofourown.org>
- <http://www.altcineaction.com/the5cproject/>
- <https://www.fandom.com>
- <https://forkswa.com/twilight/>
- [www.johnwatsonblog.co.uk](http://www.johnwatsonblog.co.uk)
- <http://news.bbc.co.uk>
- <http://startrekdiplomacy.com/>
- <https://utopian-studies.org>

#### Fanouškovská videa a díla:

- *Devious* [fanseriál]. Kolektiv autorů, 2009. Dostupný z: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6KgHZgEvd8>.
- *Doctor Who: The Fan Show* [online]. 5. 1. 2018 [cit. 6. 10. 2020]. Dostupné z: <https://>

[www.youtube.com/watch?v=iBwBlwGbVaA](http://www.youtube.com/watch?v=iBwBlwGbVaA).

- *How Doctor Who's Greatest Writer Became It's Worst* [online]. 29. 7. 2018 [cit. 7. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Jal7Q77DebM>.
- *How Neil Gaiman Reinvented Doctor Who* [online]. 24. 7. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fgAFxIKeMSo>.
- *Chris Chibnall Destroyed Doctor Who* [online]. 4. 3. 2020 [cit. 9. 7. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2ng7a7WoGL4>.
- *Why I love Doctor Who* [online]. 19. 4. 2012 [cit. 28. 9. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pnsyd6CV06k>.
- MC Chris: *Twin Peaks* [fanouškovská skladba]. Dostupná z: <https://www.youtube.com/watch?v=hGCgdOPbY4k> & feature=youtu.be.
- *Star Trek: Diplomacy* [fanseriál]. Tvůrci Radek Bělina – Jan „Sokar“ Krátký, 2015–18. Dostupný z: <https://startrekdiplomacy.com>.
- *Who is Judy?* [fanfilm]. Tvůrce Justin Weber, 2018. Dostupný z: <https://vimeo.com/251269227>.
- *Zaklínač: Ozvěny zániku* [nedokončený projekt kolektivu autorů]. Trailer dostupný z: <https://www.youtube.com/watch?v=MIBKhL1N-Ng>.

#### **Citovaná audiovizuální díla:**

- *Agentura Jaso* [seriál]. Tvůrce Steve Franks. USA: NBC, 2010.
- *Akta X* [seriál]. Tvůrce Chris Carter. USA: FOX, 1993–2002.
- *Arabela* [seriál]. Tvůrci Miloš Macourek – Václav Vorlíček. ČSR: ČST, 1980–81.
- *Atlanta* [seriál]. Tvůrce Donald Glover. USA: FX, 2016–dosud.
- *Blade Runner* [film]. Režie Ridley Scott. USA: Warner Bros, 1982.
- *Blake's 7* [seriál]. Tvůrce Terry Nation. Velká Británie: BBC, 1978–81.
- *Buffy, přemožitelka upírů* [seriál]. Tvůrce Joss Whedon. USA: WB, 1997–2001 a UPN 2001–03.
- *Castle Rock* [seriál]. Tvůrci Sam Shaw – Justin Thomason. USA: Hulu, 2018–19.
- *Coronation Street* [seriál]. Různí tvůrci. Velká Británie: ITV, 1960–dosud.
- *Černá zmije* [seriál]. Tvůrci Richard Curtis – Rowan Atkinson – Ben Elton. Velká Británie: BBC, 1983–1989.
- *Červený trpaslík* [seriál]. Tvůrce Grant Naylor. Velká Británie: BBC, 1988–dosud.
- *Dobrodružství Sarah Jane* [seriál]. Tvůrce Russel T Davies. Velká Británie: BBC, 2007–11.
- *E. T. Mimoszemšťan* [film]. Režie Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, 1982.
- *Empire* [seriál]. Tvůrci Lee Daniels – Danny Strong. USA: FOX, 2015–dosud.
- *Head Trauma* [film]. Režie Lance Weiler. USA: Lance Weiler, 2006.
- *Hvězdná brána* [seriál]. Tvůrci Jonathan Glassner – Brad Wright. USA: MGM, 1997–2006.

- *Jistě, pane ministře* [seriál]. Tvůrci Anthony Jay – Jonathan Lynn. Velká Británie: BBC, 1980–88.
- *Kancl* [seriál]. Tvůrci Ricky Gervais – Stephen Merchant. Velká Británie: BBC, 2001–3.
- *Krotitelé duchů* [film]. Režie: Ivan Reitman. USA: Columbia Pictures, 1984.
- *Matrix* [filmová trilogie]. Režie: Lana – Lilly Wachowski. USA: Warner Bros, 1999–2003.
- *Městečko Twin Peaks* [seriál]. Tvůrci David Lynch – Mark Frost. USA: ABC 1990–91.
- *Miss Violence* [film]. Režie Alexandros Avranas. Řecko: Alexandros Avranas – Vasilis Chrysanthopoulos, 2013.
- *Mumie* [film]. Režie Terence Fisher. USA: Hammer Pictures, 1959.
- *Návrat do budoucnosti* [film]. Režie Robert Zemeckis, USA: Universal Pictures, 1985.
- *Návštěvníci* [seriál]. Tvůrci Ota Hofman – Jindřich Polák. ČSSR: ČST 1983.
- *Ostré předměty* [minisérie]. Tvůrci Marti Noxon – Jean-Marc Valée. USA: HBO, 2018.
- *Oz* [seriál]. Tvůrce Tom Fontana. USA: HBO, 1997–2003.
- *Padesát odstínů šedi* [film]. Režie Sam Taylor-Johnson. USA: Universal Pictures, 2015.
- *Pán času* [seriál]. Různí tvůrci. Velká Británie: BBC, 1963–dosud.
- *Perníkový táta* [seriál]. Tvůrce Vince Gilligan. USA: AMC 2008–13.
- *Peyton Place* [film]. Režie Mark Robson. USA: FOX, 1957.
- *Pozůstalí* [seriál]. Tvůrci Damon Lindelof – Tom Perrotta. USA: HBO, 2014–17.
- *Rodina Sopránů* [seriál]. Tvůrce David Chase. USA: HBO, 1999–2007.
- *Rick a Morty* [seriál]. Tvůrce Dan Harmon. USA: Adult Swim, 2013–dosud.
- *Sapphire and Steel* [seriál]. Tvůrce Peter J. Hammond. Velká Británie: ITV, 1979–1982.
- *Saturday Night Live* [televizní pořad]. Různí tvůrci. USA: NBC, 1975–dosud.
- *Sexuální výchova* [seriál]. Tvůrce Laurie Nunn. Velká Británie: Netflix, 2019–dosud.
- *Sezamová ulice* [televizní pořad]. Tvůrci Joan Ganz Cooney – Lloyd Morrisett. USA: PBS, 1970–dosud.
- *Sherlock* [seriál]. Tvůrci Mark Gatiss – Steven Moffat. Velká Británie: BBC, 2010–17.
- *Simpsonovi* [seriál]. Tvůrce Matt Groening. USA: FOX, 1989–dosud.
- *Star Trek* [seriál]. Tvůrce Gene Roddenberry. USA: NBC/Paramount, 1966–dosud.
- *Stmívání* [film]. Režie Catherine Hardwicke. USA: Temple Hill Entertainment, 2008.
- *Stranger Things* [seriál]. Tvůrci Matt Duffer – Ross Duffer. USA: Netflix, 2016–dosud.
- *Strážci* [seriál]. Tvůrce Damon Lindelof. USA: HBO, 2019.
- *Svět pod hlavou* [seriál]. Tvůrce Ondřej Štindl. ČR: Bionaut, 2017.
- *Špína Baltimoru* [seriál]. Tvůrce David Simon. USA: HBO, 2002–08.
- *Tak jde čas* [seriál]. Různí tvůrci. USA: NBC, 1965–dosud.
- *The Adventures of Sir Lancelot* [seriál]. Tvůrce Leslie Pointon. Velká Británie: ITV, 1956–57.
- *The Avengers* [seriál]. Tvůrce Sydney Newman. Velká Británie: ITV, 1961–69 a 1976–77.

- *The Man in the High Castle* [seriál]. Tvůrce Frank Spotnitz. USA: Amazon, 2015–19.
- *The Prisoner* [seriál]. Tvůrci Patrick McGoochan – George Markstein. Velká Británie: ITV, 1967–68.
- *The Quatermass Experiment, Quatermass II a Quatermass and the Pit* [minisérie]. Tvůrce Nigel Kneale. Velká Británie: BBC, 1953–59.
- *Top of the Lake: China Girl* [minisérie]. Tvůrci Jane Campion – Gerard Lee. Velká Británie / Nový Zéland: BBC, 2017.
- *Torchwood* [seriál]. Tvůrce Russel T Davies. Velká Británie: BBC, 2006–11.
- *Trpaslík* [seriál]. Tvůrci Petr Kolečko – Jan Prušinovský. ČR: Česká televize, 2017.
- *Twilight Zone* [seriál]. Tvůrce Rod Sterling. USA: CBS, 1959–1964.
- *Twin Peaks: Ohni, se mnou pojd'* [film]. Režie David Lynch. USA/Francie: CIBY Pictures, 1992.
- *Twin Peaks: The Return* [seriál]. Tvůrci David Lynch – Mark Frost. USA: Showtime Networks, 2017.
- *Volejte Saulovi* [seriál]. Tvůrce Vince Gilligan. USA: AMC, 2015–dosud.
- *Vymítač ďábla* [film]. Režie William Friedkin. USA: Warner Bros., 1973.
- *Ztraceni* [seriál]. Tvůrci Damon Lindelof – Carlton Cuse. USA: HBO, 2004–10.
- *Vinyl* [seriál]. Tvůrci Mick Jagger – Martin Scorsese – Rich Cohen – Terence Winter. USA: HBO, 2016.
- *Záhada hlavolamu* [minisérie]. Tvůrci Hynek Bočan – Václav Šašek. ČSSR: ČST, 1969.

#### **Konferenční příspěvky:**

- Jenkins, Henry. „How Fandom Helps Us to Negotiate the Politics of Diversity and Fosters the Civic Imagination“ [konferenční příspěvek]. *Fan Studies Network Conference*. Interdisciplinary Institute for the humanities, University of East Anglia, Norwich, 25.–26. 6. 2016.
- Hills, Matt. „Revisiting Fandom and Ontological Security: Types of Nostalgia, Cult Revivals and Theme Park Memorialisation“ [konferenční příspěvek]. *Fan Studies Network Conference*. Interdisciplinary Institute for the humanities, University of East Anglia, Norwich, 25.–26. 6. 2016.