

David Havas

Světatvorba
televizních
seriálů z pohledu
fanouškovských
a utopických
studií. Twin Peaks
a jiné fikční mapy

Od quality TV ke světatvorbě

Pojem quality TV se začal intenzivněji používat v době rozkvětu amerických kabelových televizí na konci 90. let s vysíláním seriálů jako *Rodina Sopránů* (David Chase, HBO, 1999–2007) nebo *Oz* (Tom Fontana, HBO, 1997–2003).¹ Díky menšímu omezení a tlaku ze strany cenzurních orgánů, než tradičně pociťovaly celoplošné neplacené televize,² i díky přirozenému zaměření na užší 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 TV³ 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 recipientů seriálů quality TV totiž tyto seriály sleduje přesto, že jinak nejsou konzumenty běžného televizního vysílání.⁴ Z části konzumentů se stávají zainteresovaní fanoušci, kteří vnímají výraznou autorskou pečeť tvůrců⁵ a z pohledu fanouškovských studií často aktivně participují na vytváření napojeného obsahu – fanfikce,⁶ zakládání spekulativních diskusních fór nebo cosplayi.⁷ 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.⁸ Do jisté míry může jít o „evoluční“ vývoj diváků,

- 1 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 iniciativa svou činnost zaměřila na dramaturgii celostátních televizních stanic šířených terestricky. Pro více informací o Viewers Quality Television viz: Cornel Sandvoss. *Fans. The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005, s. 35–36.
- 2 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.
- 3 Pojem complex TV Jasona Mittella umožňuje konkrétnější vymezení atributů vyprávění, narativní celistvosti 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.
- 4 *Tamtéž*, s. 34.
- 5 *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.
- 6 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.
- 7 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 – napodobování gest, hlásek i dalších charakteristických rysů postav. Některí cosplayeri se stávají ve fanouškovské komunitě veřejně známými celebritami, často na základě vítězství v mezinárodních cosplayových kláních apod.
- 8 Matt Hills a další teoretici dále upozorňují na existenci aca-fans, tedy fanoušků-akademiků, kteří zároveň otevřeně deklarují příslušnost k některému z existujících fandomů. Matt Hills. *Fan Cultures*. New York: Routledge, 2002, s. 2.

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 Halla⁹ reinterpretuje a třeba právě fanfikce nás upozorňuje na přirozenou touhu diváků po spoluúčasti na světátvorbě¹⁰ audiovizuálního světa. Vnímat fanouškovská studia pouze jako příležitost pro antropologický výzkum, a nikoli jako cenný inspirační zdroj a pevnou součást audiovizuálního průmyslu, není nadále nosné, protože v takovém případě bychom se pravděpodobně ochudili o důkladnější pochopení principů světátvorby. Považovat fanfikci jen za amatérskou, kvalitou podřadnou tvůrčí činnost by bylo také chybou. Internetový gigant Amazon její kvality reflektoval jako jeden z prvních a pět let provozoval web Kindle Worlds zaměřený na její publikování. 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.¹¹

Navzdory trvajícím legislativním a finančním nejasnostem by dnes jen málokdo z oblasti televize a nových médií upřel fanfikci její transformační charakter. Spekulativní scénáře začínajících tvůrců se totiž často stávají základem pro další řady současných seriálů a spin-offů (odvozenin) již ukončených televizních světů.¹² Fanfikce jako taková může stát i u zrodu nových děl, což dokazuje třeba úspěch knihy *Padesát odstínů šedi*¹³ (a její filmové adaptace), která vzešla z fanfikce ze světa *Stmívání*.¹⁴ Publikace jako *Why Fanfiction Is Taking Over the World*¹⁵ nebo šikovná mobilní aplikace *The Fanfiction Reader*¹⁶ jsou pro nás důkazem, že mezi fanfikci a původní profesionální tvorbou roste silné pouto, jež pramení

9 Stuart Hall hovoří o tom, že diváci mohou dokonale vnímat tvůrci zamýšlené sdělení, ale přesto jej mohou dekodovat zcela odlišně. Propojuje tak originálně sémiotiku s důležitostmi 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.

10 Pojem „světátvorba“ používáme 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.

11 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: „It's the End of Kindle Worlds as we know it“. Roger Packer [on-line, cit. 11. 5. 2019]. Dostupné z: <https://rogerpacker.com/its-the-end-of-kindle-worlds-as-we-know-it/>; „Amazon to shut Down Kindle Worlds“. *The Digital Reader* [online, cit. 12. 5. 2019]. Dostupné z: <https://the-digital-reader.com/2018/05/15/amazon-to-shut-down-kindle-worlds/>.

12 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.

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

14 *Stmívání* (Twilight). Režie Catherine Hardwicke. USA, 2008).

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

16 Jde o mobilní aplikaci pro čtení a archivaci článků na webu fanfiction.net.

z přirozené touhy po originálním rozšiřování alternativních světů o jejich další subsvěty, dovysvětlující charakterizaci postav, jejich motivaci a přinášející další rozšíření pravidel konkrétního fikčního světa.¹⁷ Pokud nám současná pestrá nabídka poutavých seriálových světů přináší 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 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 na díle. Sekundárně se pokusíme analyzovat přirozenou motivaci diváků k spolupovytváření (nejen) audiovizuálních fikčních světů a jejich utopický rozměr.

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 skupinu, jejíž „atomy“ v podobě jednotlivých diváků se vzájemně socializují a rychle reagují na jakékoli další informace, které jsou jim předkládány.¹⁸ Na místě 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 obsahu. To dokládá třeba příklad mimo náš seriálový diskurz – a sice dokumentární filmy Roberta Greenwalda, v nichž divácká interakce může vést

17 Henry Jenkins konkrétně kategorizuje deset způsobů, jakými přímo fanoušci „přepisují“ televizní seriály: „rekontextualizaci“, časoprostorovou expanzi, „refokalizaci“, změnu přesvědčení postav, změnu žánru, propojování odlišných fikčních světů, „dislokaci postav“, „personalizaci“, „emoční eskalaci“, „erotizaci“. Henry Jenkins. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge, 2013, s. 162–177.

18 S ohledem na postupující globalizaci televizní distribuce by byl počet diváků jednotlivých produktů quality TV tématem pro samostatnou studii. Francouzský sociolog Daniel Dayan tento jev výstižně shrnuje: „Nejen, že 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.

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 ke sdílení vlastních videopříspěvků, které reagují na problematiku jeho filmů a přispívají do veřejné diskuse.¹⁹ 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 otevřeně tváří, že se vymkly tvůrčí kontrole a nechávají nám při jejich sledování úmyslně volný interpretační prostor.²⁰ Mezi takové bezpochyby patří právě seriály s nejloajálnějšími fanouškovskými základnami a nejbohatší fanfikcí, jako jsou *Ztraceni* (Lost, 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.²¹ Ty, které produkují vysokou „uživatelskou“ hodnotu – tedy například komické či spektakulární sekvence atraktivní pro sdílení, sekvence vděčné pro generování gifů,²² 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) 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 souvisejících přidaných hodnotách (bohatost výpravy, hvězdné obsazení apod.), ale ve vtipných dialozích nebo přiznané „béčkové“ výpravě. Jaké faktory tedy aktivní participaci na obývání i sdílení oblíbených seriálových světů zvyšují? Dají se vůbec kategorizovat?

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

20 *Tamtéž*, s. 201.

21 *Tamtéž*, s. 183–184.

22 Gify jsou několikasekundové (audio)vizuální shoty s vystříhnutými pasážemi z jiných audiovizuálních obsahů (mj. sekvence z filmů nebo medializovaná vystoupení populárních celebrit). Ve virální komunikaci pak evokují pocity, náladu či rozpoložení uživatelů sociálních sítí.



Červený trpaslík, 7. série – 2. epizoda, 0:01:59. Eso Rimmer právě uniká z vybuchujícího letadla surfváním na hřbetě aligátora – mazlíčka zvráceného nacistického důstojníka. Horší kvalita fotografie je zapříčiněna i špatnou kvalitou výchozí trikové sekvence.

Jak již bylo řečeno, světem 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 prostředcích. 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 časté záporné 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.

Nejde totiž jen 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.²³ 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. To napomáhá růstu seriálového světa a jeho prolínání

23 Například v Číně si získal seriál BBC *Sherlock* (Steven Moffat – Mark Gatiss, BBC, 2010–dosud) velmi loajální a rozsáhlou komunitou orientovanou na specifické čtení vztahu dvou titulních postav používající i specifický slovník a přezdívky obou postav. China blog staff. „Gay Love Theory as fans relish *Sherlock* in China“. *BBC News*. 2. 1. 2014 [on-line, cit. 12. 5. 2016.]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/blogs-china-blog-25550426>. Srov. též: H. Jenkins – S. Ford – J. Green. *Spreadable Media*, s. 263.

s primární žitou realitou. Diváci se stávají kurátory kvalitního televizního obsahu, který doporučují ostatním:

Nesdílí pouze statické texty; přetváří původní obsah prostřednictvím vlastních aktivních tvůrčích procesů nebo pod vlivem svých vlastních kritických komentářů, aby tyto texty lépe sloužily jejich sociálním a vyjadřovacím potřebám. Samotný obsah nebo jeho citace nezůstávají ukotveny v pevných hranicích, ale spíše se pohybují v předem nepředvídaných a často nepředvídatelných směrech, nikoliv v souladu s původním záměrem, ale spíše jako výsledek množství dílčích úprav nezávislých autorů vyjednávajících o své cestě napříč různorodými kulturními prostory. [...] [Spotřebitelé] zkrátka „nekupují“ kulturní zboží; místo toho investují do kulturní ekonomiky, která odměňuje jejich účast. A v takovém prostředí může každá strana šíření původních textů zablokovat nebo zpomalit: jestliže jejich 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 vlastním zájmům.²⁴

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 světatvorby, které u diváků takové ztotožnění probouzejí, respektive posilují.

Utopický aspekt fikčních světů

V každém fikčním audiovizuálním světě najdeme prvek určité utopické konstrukce,²⁵ která stimuluje naši motivaci k útěku do tohoto světa. Svou roli hraje i nostalgický způsob percepce daný příběhem, zápletkou nebo i 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 předkládané populárními autory předloh, jakými byli Howard Phillips Lovecraft nebo

24 Tamtéž, s. 294. [Pozn. red.: Pokud není uvedeno jinak, citáty jsou překladem autora studie.]

25 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* [on-line, cit. 18. 12. 2018]. Dostupné z: <https://utopian-studies.org>.

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 a jejich extrapolace do běžného života napomohla pozdějšímu kultovnímu postavení jejich děl.²⁶

Oba zmínění autoři sdíleli lásku k práci s kontrafaktuální historií,²⁷ kterou ovšem využívali výhradně ve vztahu k jejich přítomnosti.²⁸



CTHULHU. 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 Stephena Kinga.²⁹

- 26 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 oficiálním odmítnutí několika svých tradičních literárních děl. Zemřel v 53 letech před premiérou snímku *Blade Runner* (Režie Ridley Scott. USA, 1982), jenž byl adaptací jedné z jeho knih.
- 27 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.
- 28 Philip K. Dick napsal mimo jiné předlohu k seriálu *The Man in the High Castle* (Frank Spotnitz, Amazon 2015–dosud).
- 29 Zdroj: *Villains Wikia* [on-line, cit. 12. 5. 2019]. Dostupné z: [https://villains.fandom.com/wiki/Cthulhu_\(Lovecraft\)](https://villains.fandom.com/wiki/Cthulhu_(Lovecraft)).

Roman Rakowski upozorňuje v souladu s výkladem Fredrica Jamesona na problematiku „absence dějin“ v současné politické filosofii.³⁰ 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 Levinasová, zmiňuje skutečnost, že utopické konstrukce pouze velice problematicky vstupují do veřejného prostoru.³¹ 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, ve kterém jsou problémy, s nimiž jsme konfrontováni, odstraněny nebo vyřešeny.³²

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,³³ 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*).³⁴

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 posilují utopickou vizi. Postavy také ovlivňují to, zda daná utopická vize bude považovaná za dostatečně originální a fanouškovsky přívětivou.³⁵ Seriál *Ztraceni* plný zdánlivých, ale často i reálně nelogických zvratů 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

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

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

32 *Tamtéž*, s. 221.

33 Miněno jakým způsobem tvůrci pracující s estetikou i narativem fikčního světa, zjednodušeně řečeno, jaká pravidla hry nastavují. V této studii nepracujeme tedy specificky s pojmem „operativní estetika“ Jasona Mittella.

34 Pro bližší údaje k jednotlivým seriálům viz závěr studie.

35 O problematice a důležitosti perspektivy, ze které je utopický narativ nahlížen a ke které se konzument utopického světa vztahuje, viz: Fredric Jameson. *Archeologies of the Future*. New York: Verso, 2007, s. 322–323.

velice radikální proměny fikčního světa; a to bez ohledu na to, že k těmto proměnám docházelo napříč žánry i různými skoky v čase. Příkladem může být fanouškovsky velmi oblíbená epizoda *The Constant*, 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.



Ztraceni, 4. série – 5. epizoda, 0:20:50. Diskutabilní zápleтка, v níž nechybí ani postava šíleného vědce.

Důvěryhodnost zápletky je až záměrně velice diskutabilní, ale díky suggestivnímu hereckému výkonu Henryho Iana Cusicka v roli Desmonda, 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 zběsilému tempu i nahodilosti, se kterými tvůrci paralelní reality předkládají.

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

Ztraceni, 4. série – 5. epizoda,
0:39:37. Desmondův vánoční
telefonát s Penny, jeho
osudovou láskou.



Ztraceni, 4. série – 5. epizoda,
0:43:08. Celá epizoda nám
připomíná, že melodrama už
není samostatným televizním
žánrem, ale je součástí
komplexních televizních
narativů různých žánrů.



utopickou konstrukci.³⁶ Svým narativním manýrismem se zároveň tvůr-
ci seriálu vědomě odklání 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“.³⁷ Právě „jouissance“ se odklání od požitku vy-
cházejícího ze ztotožnění s klasickými konvenčními situacemi ve prospěch
subverzivních témat, nebo, jako v tomto případě, subverzivní operační
estetice tvůrců. Zajímavé je, že fanouškům seriálů stačí ono zmíněné naru-
šení operační estetiky, podíl subverze v samotném obsahu rozšiřují často až
dodatečně v již zmiňované fanfikci. Skoro jako kdyby „jouissance“ bylo ne-
postradatelnou složkou fikčních světů, ke kterým se vztahujeme nejraději.

³⁶ *Tamtéž*, s. 381–382.

³⁷ „Jouissance“ Fiske přirovnává k fyzické rozkoši z přijímaného textu, který obsahuje dostatek stimulů, které jsou tělesné, provokativní, senzuační. „Plaisir“ oproti tomu funguje na více intelektuální rovině, kdy jej vnímáme v textech, které pro nás potvrzují převládající kulturní narativ, a neobsahují tak žádný prvek překvapení. John Fiske. *Television Culture*. London: Routledge, 2010, s. 230–231.

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.³⁸ Podle Teigeho má být umění v co nejvyšší možné míře otevřeno průnikům s aktivitami a výtvarnými vředy 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.“³⁹ 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 zjištěný 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.⁴⁰ Spisovatel a autor fikčního světa *Letopisů Narnie*⁴¹ Clive Staples Lewis popisuje obdobný moment přirozené touhy po obohacení všední reality pojmem „sehnsucht“ (touha),⁴² 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.⁴³

Aby byl daný utopický svět relevantní, musí mít podle Fredrica Jamesona autor přesnou vizi o jeho estetice, a tu předat důvěryhodně tak, že bude

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

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

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

41 C. S. Lewis. *Letopisy Narnie*. Přeložila Veronika Volheimová. Praha: Fragment, 2006 [série knih].

42 Thomas Garrett Isham. „C. S. Lewis and the Occult Temptation“. In: *Sensucht. 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.

43 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 ve vztahu ke stavu věci, jenž nás v okamžiku tohoto pocitu obklopuje. Kehl ve své studii následně vyvozuje, že směr 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.

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, aby u diváků vzbudil zájem a ztotožnění, musí přistoupit k určitému archetypálnímu (ne nutně konvenčnímu) zevšeobecnění a estetickému i formálnímu vylepšení.⁴⁴

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.⁴⁵ 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 jako 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 líhní, 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 během spánku.⁴⁶

Popkultura navíc zahrnuje sumu vnitřních pocitů, jež v nás její artefakty vzbuzují: veškeré myšlenky, emoce a také modely chování.⁴⁷ 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.

Z utopických konceptů obsažených v popkultuře potom těžíme nejvíce v momentě, kdy je aktivně přizpůsobujeme svým životním podmínkám.

44 Fredric Jameson. *Archeologies of the Future*, s. 46–59.

45 Tamtéž, s. 65.

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

47 Tamtéž, s. 6.

Rozpor mezi našim 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 ohledně jejich sociálního i politického statutu.

Americký spisovatel Lev Grossmann tvrdí, že „fanfikce se podobá tomu, jak by vypadala literatura, kdyby její kánon znovuvytvořila skupina výjimečných popkulturních fanoušků uvězněných po nukleární apokalypse v zapečetěném protiatomovém krytu“.⁴⁸ 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 niž tvůrci seriálu kladli důraz a která se s dalšími zhlédnutými epizodami postupně rozšiřuje.

Narativní trhliny a jejich kompenzace v mapách fikčních světů

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 jeho touhu po objevování (respektive obývání) fikčního světa.

Inspiraci nám mohou být fikční světy Damona Lindelofa⁴⁹ 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.⁵⁰ Podle Michela Foucaulta jistá nevysvětlitelnost jevů přináší vyšší míru otevřenosti ve vztahu k poznání.⁵¹ Podvědomě vnímáme konflikt výpovědi a viditelnosti. Slova nevystihují to, co vidíme, a nahrazení odchylky, standardizace narativu jde proti lidské, a tedy

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

49 Damon Lindelof je mj. scenárista a producent seriálů *Ztracení* nebo *Pozůstalí* z produkce HBO stojící také za znovuoživením filmů ze série *Star Trek*.

50 Např. ve smyslu existence paralelních dimenzí a bytostí vládoucích až božskou silou.

51 Michel Foucault. *Dějiny šílenství v době osvícenství. Hledání historických kořenů pojmu duševní choroby*. Přeložila Věra Dvořáková. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1994, s. 3–4.

divácké přirozenosti. Fanoušky uctíváný mýtus nesmí být konvencí, ale přijetím vychýleného chování. Lidská nervová soustava je schopná přirozeně takové odchylky – „narativní trhliny“⁵² – 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 motiv, díky němuž by diváci mohli jejich jakkoli složitému (v určitých aspektech nejasnému) příběhu porozumět. Střihač a dokumentarista 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.“⁵³

Při vytváření audiovizuálního světa tvůrce počítá 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; tato schémata jsou psychologicky a kulturně daná. Co to znamená z perspektivy tvůrce? Nejde o sportovní disciplínu ve vytváření co nejvágnějšího 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 pokročilí.

Díky boomu quality TV na přelomu tisíciletí je naše divácká mysl již zkušená a připravená 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“,⁵⁴ 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 emocí“, které jsou přímo navázané na formální kvality seriálu (hudba, osvětlení, tempo stříhu atd.) a které zesilují emoce fikční.⁵⁵ Pokud vyprávění obsahuje narativní trhliny, záměrné i nezáměrné, artefaktové emoce nám je pomohou zacelit. Problematičtější je zacelení trhlín vyvolávajících velké očekávání, které

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

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

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

55 T. Hoffmann Polenský. „Narativní trhliny a jejich kompenzace“, s. 12–15. Autor i zde navazuje na práci Kataríny Mišikové. Viz: K. Mišiková. *Mysl a příběh ve filmové fikci*, s. 67.

zůstane nenaplněno podobně slibným vývojem událostí. Viscerální zážitky tvoří divácké atrakce, jež jsou podmínkou sledování narativu. Atrakci nemusí být oblíbený herec a jejich množství nemusí být nutně spojeno ani s vysokým rozpočtem seriálu. Na úroveň atrakce můžeme povýšit funkci i designem specifickou rekvizitu, originální scénografií, fyzickou akcí, práci s mizanscénou, nestandardní narativ⁵⁶ nebo deformity v motivacích postav. Okolo těchto atrakcí si diváci vytváří fikční encyklopedie,⁵⁷ a to buď v naší mysli, nebo reálně na fanouškovských fórech. 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 významotvornými proměnami, proměny musí být způsobeny nezvyklými fyzickými událostmi, tyto události musí tvořit sjednocený kauzální řetězec a musí se konat díky záměrnému jednání postav.⁵⁸

Operační estetika a světatorba ve fikčním světě Twin Peaks

Městečko Twin Peaks (Twin Peaks, David Lynch–Mark Frost,⁵⁹ ABC 1990–1991) bylo jedním z prvních seriálů v americkém prostředí, jehož tvůrci pracovali s transmediální narací, která je pro komplexní světatorbu typická. Dcera Davida Lynche Jennifer Lynchová vydala v době před vysíláním druhé řady seriálu knihu *Tajný deník Laury Palmerové*.⁶⁰ Sám Lynch natočil rok po premiérovém uvedení seriálu 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 atmosférou⁶¹ podbarvoval zvláštní časoprostorovou neuchopitelnost světa Twin Peaks a pohrával si s eskapistickými motivy i jasným utopickým rozměrem, jenž vycházel nejen z nostalgického způsobu zobrazování amerického maloměsta, ale také citoval Lynchovy oblíbené filmy.⁶² Produkční a tvůrčí tým Frost–Lynch pracoval i s dalším

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

57 Fikční encyklopedie jsou psané i imaginární přehledy informací vztahujících se k nám sledovaným fikčním světům na způsob asi nejznámější *Lostpedie* k seriálu *Ztraceni* (lostpedia.fandom.com).

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

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

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

61 Autorem hudby je dlouhodobý spolupracovník Davida Lynche Angelo Badalamenti.

62 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.

napojeným merchandisingem.⁶³ Tímto intermediálním způsobem marketingu, který konvenoval autory zvolené transmediální naraci, tvůrci podporovali fanouškovské aktivity včetně fanouškovských setkání se členy štábu.

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*,⁶⁴ které doplňují životní mapy mnoha postav, a to včetně těch epizodických, aby zároveň uvedly 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 nenaplní všechna očekávání. Koherenci 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.

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 jednotlivá 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 vytvářejí téměř archetypální kruh destrukce a obnovy, který je postavami v některých epizodách otevřeně zmiňován.

63 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.

64 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.

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 zászvetí, po jejímž průchodu se už postavy nejsou schopny vrátit a adaptovat na prvotní realitu fikčního světa, kterou tvůrci vystavěli pouze jako jednu z možných.⁶⁵ Americký komparativní religionista Joseph Campbell popsal, jakým způsobem se adaptují na přechod mezi paralelními fikčními světy hrdinové mytologického narativu, následovně:

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 vstřebává do něčeho, co dříve bývalo výhradně „jiné“, a současně s tím zmizí hodnoty a rozlišení, jež se v běžném životě zdají důležité.⁶⁶

V motivaci postav pracují Lynch s Frostem s momenty *náhlého poznání*,⁶⁷ často za pomoci zmíněných artefaktů běžného života. Detektivové v jejich fikčním světě nepracují pouze s důkazy, ale také se spiritualitou a snovou logikou.



Městečko Twin Peaks,
1. série – 3. epizoda, 0:24:23.
Agent Dale Cooper ve třetí
epizodě první sezóny *Žen,
or the Skill to Catch a Killer*
ukáže překvapeným kolegům
dávnou intuitivní techniku,
kterou se naučil během svého
pobytu v Tibetu a která by jim
mohla pomoci najít vraha.

65 A aniž by nás na to předem připravovali jako v čistě žánrových seriálech typu *Pán času* nebo *Hvězdná brána*.

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

67 Náhlé poznání 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.

Postavy seriálu procházejí podobným procesem, jako když pacient v de-presivní fázi hledá univerzální psychotherapeutickou odpověď, jejíž uklidňující efekt ovšem vždy vydrží pouze chvíli, a poté je pacient konfrontován s návratem neodbytného pocitu zmaru, často v ještě větší síle.



Pozůstalí, 2. série – 8. epizoda, 0:03:20. Damon Lindelof, tvůrce *Ztracených* i *Pozůstalých*, podobně pracuje se stavbou narativu i fikčního světa v epizodě *Pozůstalých* s názvem *International Assassin*. S bývalým šerifem Kevinem Garveyem se ocitáme v očištění, který se podobá luxusnímu hotelu. Tvůrci nás připravují na rychlé změny žánrů a vršení neuvěřitelných „co kdyby“ scén hned na začátku, kdy se Kevin probudí v hotelovém pokoji a výběrem šatníku 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 divákově touze po obývání světa seriálu v duchu Ecovy formulace pojmu kultovního díla.⁶⁸ 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 ale zneklidňují ambivalentní povahou těchto nadpřirozených sil: v souladu s definicí Tzvetana Todorova si nejsme jisti, zda jde o reálné, tzv. 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 vyvracejí.⁶⁹

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

69 Tzvetan Todorov. *The Fantastic. A Structural Approach To a Literary Genre*. New York: Cornell University Press, 1975, s. 25.

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.⁷⁰ 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 vychází v *Twin Peaks* nejen z *excesu* a subverzivních hrátek s filmovými a televizními klišé,⁷¹ 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 prázdnotou, 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.⁷²

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 Slavoj Žižek:

Paradox fundamentální fantazie spočívá v tom, že jádro mé subjektivity, schéma garantující jedinečnost mého subjektivního světa, není mně samotnému přístupné: v okamžiku, kdy se k němu dostanu příliš blízko, má subjektivita, moje vnitřní zkušenost, ztratí svou konzistenci a rozloží se.⁷³

Seriál *Twin Peaks* v nás ve všech svých sériích 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

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

71 B. Dukes. *Reflections*, s. 286–288.

72 Georg Wilhelm Friedrich Hegel. „Jenaer Realphilosophie“. In: Slavoj Žižek. *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkovskij, Lynch*. Přeložil Radovan Baroš. Praha: NAMU, 2015, s. 85.

73 S. Žižek. *Lacrimae rerum*, s. 224–225.

admit this, but I don't understand this situation at all."⁷⁴ 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.



Twin Peaks: The return, 4. epizoda, 0:53:37. 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.⁷⁵ V tomto případě je ale zmíněný restart iniciován původním tvůrčím týmem, kterému se dostalo (alespoň dle tiskových materiálů a dostupných rozhovorů)⁷⁶ stejné tvůrčí svobody jako v době natáčení původního díla. A navazování je přiznaně stejně škobrtavé 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 twinpeaksové zázvěti, prostor k odkládání i objevení postav, který ne náhodou připomíná divákům odvrácenou stranu dekorace loutkového divadla. Lynch tak, možná nezáměrně, ale efektně,

⁷⁴ *Twin Peaks: The Return*, 4. epizoda, čas 00:53:36–00:53:45.

⁷⁵ Matt Hills. „The Prisoner. Cult TV Remakes“. In: Ethan Thompson – Jason Mittell (eds). *How to Watch Television*. New York: New York University Press, 2013, s. 290–297.

⁷⁶ Srov. např.: Zack Sharf. „Twin Peaks. David Lynch Tells the Story of Fighting Showtime for the Proper Budget to Make ‚The Return‘“. *IndieWire*. 19. 6. 2018 [on-line, cit. 30. 1. 2019]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/06/twin-peaks-david-lynch-showtime-budget-make-the-return-1201976444/>.

zpředměťňuje Ecovskou „vyjmutelnost“,⁷⁷ díky které původní seriál fungoval. Zároveň restauruje svůj fikční svět vlastně před našima očima.

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*.⁷⁸ Zvolený příklad dobře ilustruje možný 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 *The Return* a ve filmovém prequelu *Twin Peaks: Ohni se mnou pojd'*, kde toto jméno označil zvláštní agent Phillip Jeffries jako zapovězené téma hovoru. Jelikož ale vedlejší postavu Jeffrieše ztvárnil David Bowie, její status se stal ve fikčním světě *Twin Peaks* velice významným.



Twin Peaks: Ohni se mnou pojd', 0:28:50. David Bowie jako zvláštní agent Phillip Jeffries stráví na stanici ve svém cameou přibližně 2 minuty. Jeffries poprvé zmíní tajemnou postavu Jowday, která v této řadě seriálu přebývá v těle matky Laury Palmerové.

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 Black a White Lodge opět nastolena.⁷⁹

77 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 „živoucí textuality 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 vu. Umberto Eco. „Casablanca. Cult Movies and Intertextual Collage“. *SubStance*. 1985, roč. 14, č. 2, s. 3–12.

78 *Archive of Our Own* [on-line, cit. 4. 1. 2019]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org>.

79 Tenukii. „A Different Path“. *Archive of Our Own*. 10. 10. 2018. [on-line, cit. 4. 1. 2019]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org/works/15133997/chapters/35093318>.

Tenukii uvozuje své povídky shrnutím a poznámkami, v nichž upřesňuje, jak s kánónem Twin Peaks pracuje a z kterých pramenů získává podklady pro své nové zápletky. Občas intertextově pracuje i s prameny mimo fikční svět Twin Peaks a povídky pro budování atmosféry doplňuje o popkulturní odkazy, které čerpá z dalších vlastních fanouškovských 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 nenávistný, 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 nespřáhli její bytost a nemohli ji ovládat.⁸⁰

Tenukii zároveň v duchu tohoto citátu ve svých povídkách za pomoci pramenů z filmového prequelu, obou sérií seriálu, knih Marka Frosta i napojeného obsahu velmi příznačně doplňuje prázdná místa v mapě fikčního světa svou vlastní (pop)kulturní encyklopedií, v níž dává prostor dějové lince agenta Jeffriesa.⁸¹ Tenukii povídky podkresluje texty ze svých jiných oblíbených fikčních světů, které s Twin Peaks kontextualizuje. Fanouškovská fanfikce je v jeho díle otevřeným příspěvkem ke světatvorbě a může nám pomoci lépe porozumět jejím mechanismům. Tato transformativní činnost čím dál většího množství fanoušků se neliší od tvůrčích přístupů původních tvůrců televizních seriálů. Tvůrcům i akademikům může předkládat inspirativní cesty, jak tyto imaginární světy konstruovat, obývat a rozvíjet.

Závěr: světatvorba jako hra, fikční svět jako domov

Cílem tohoto článku nebyla definice fanouškovství nebo poukázání na jeho projevy spojené s fikčním světem Twin Peaks. Skrze optiku fanouškovských studií bylo naším cílem nahlédnout na samotnou audiovizuální tvorbu a některé principy, které je vhodné mít na paměti, pokud tvoříme nebo hodnotíme fikční svět televizního seriálu vytvořeného v diskurzu quality TV. Atributy světatvorby, které tvůrci se svými diváky sdílejí a vyjednávají

80 Tenukii „Mother of Abominations“. *Archive of Our Own*. 21. 9. 2017 [on-line, cit. 4. 1. 2018]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org/works/12052875>.

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

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.

Při vytváření fikčních světů jsme – tvůrci i my diváci – samozřejmě zároveň 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, jež jsou nám v běžné realitě upírány. Obývání fikčních světů tak v sobě obsahuje přirozenou utopickou rovinu a zahrnuje dočasné odpojení od reálného světa.

Britský teoretik Cornell Sandvoss používá pro prostor, který z fikčního světa zasahuje do reality diváků, pojem „*heimat*“, do češtiny v tomto kontextu přeložitelný asi nejbližší jako „domovina“. Jde o prostor povahou 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.⁸²

Právě průnik mezi symbolickým světem fikčního světa a fyzickým světem diváka je díky současné konvergenci mediální krajiny a souvisejícímu rozvoji transmediálního narativu čím dál hmatatelnější. Ke sdílení fikčních světů a jejich obývání nás vede mimo jiné hravost. Vytváření a sdílení tvůrčích konceptů je přirozenou lidskou činností a součástí přirozeného vývoje jedince.

Pokud aplikujeme poznatky Petera Graye z oblasti teorie her,⁸³ můžeme vnímat i vyjednávání tvůrců seriálů s diváky o fikčním světě jako hravou činnost. Divák nesmí být ke hře nucen, není agentem producentů vsazeným

82 C. Sandvoss. *Fans. The Mirror of Consumption*, s. 64.

83 Peter Gray. „Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence“. *Journal of Play*. 2009, roč. 1, č. 4 (Spring), s. 476–522. [on-line, 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>.

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 z reálného světa 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 pro pochopení pravidel ze strany diváků, ale i pro koherenci daného fikčního světa jako takového.

Zkušenost *Twin Peaks* ukazuje, 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).

Zajímavý fakt, že většina úspěšných fikčních světů (*Rodina Sopránů*, *Městečko Twin Peaks*, *Ztracení* a další) zůstává neukončena, může spočívat v poučení z teorie her. V nich jsou povaha a průběh hry oceňovány více než její konec a skutečnost, že hru úspěšně dohrajeme. To nás vede ke zjištění, že nouzová dramaturgie nastupující v dějinách seriálové tvorby v okamžiku náhlého rozhodnutí o zrušení seriálu, anebo i jen týkající se jeho vyústění, odpovídá diváckému dilematu a nemůže být aplikována ke spokojenosti všech diváků. Otevřené konce oproti tomu znamenají možnost návratu. Nemusí jít ovšem o návrat ke konkrétnímu fikčnímu světu jako celku, ale k dílčím scénám, motivům a významům, viscerálním zážitkům, které pro nás mohou být důležitější než samotné rozuzlení příběhu.

Opravdu původní světy se totiž nemají stávat televizními formáty určenými k recyklaci. Takové fikční světy jsou vystavěny v souladu s rysy lidské psychiky jako vždy částečně neukončené, nedosažitelné, utopické. To – stejně jako zájem o diváka – je na nich bytostně lidské. Fanouškovská a utopická studia jsou v této perspektivě stále důležitějšími nástroji vhodnými pro analýzu nejen hotového televizního obsahu, ale i jako klíčový inspirační zdroj pro jeho tvorbu.

Citované filmy a seriály:⁸⁴

Blade Runner [film]. Režie Ridley Scott. USA: Warner Bros, 1982.

Červený trpaslík (Red Dwarf) [TV seriál]. Tvůrci Rob Grant – Doug Naylor. Velká Británie: BBC, 1988–dosud.

Hvězdná brána (Stargate SG-1) [TV seriál]. Tvůrci Jonathan Glassner – Brad Wright aj. USA: MGM, 1997–2006.

Pozůstalí (Leftovers) [TV seriál]. Tvůrci Damon Lindelof – Tom Perrotta. USA: HBO, 2014–2017.

Městečko Twin Peaks (Twin Peaks) [TV seriál]. Tvůrci David Lynch – Mark Frost. USA: ABC, 1990–1991.

Návrat do budoucnosti (Back to the Future) [film]. Režie Robert Zemeckis. USA: Universal Pictures, 1985.

Ostré předměty (Sharp Objects) [TV minisérie]. Tvůrci Marti Noxon – Jean-Marc Valée. USA: HBO, 2018.

Oz [TV seriál]. Tvůrce: Tom Fontana. USA: HBO, 1997–2003.

Padesát odstínů šedi (Fifty Shades of Grey) [film]. Režie Sam Taylor–Johnson. USA: Universal Pictures, 2015.

Pán Času (Doctor Who) [TV seriál]. Různí tvůrci. Velká Británie: BBC, 1963–dosud.

Rick a Morty (Rick and Morty) [TV seriál]. Tvůrce Dan Harmon. USA: Adult Swim, 2013–dosud.

Rodina Sopránů (The Sopranos) [TV seriál]. Tvůrce David Chase. USA: HBO, 1999–2007.

Sherlock [TV seriál]. Tvůrci Steven Moffat a Mark Gatiss. Velká Británie: BBC, 2010–dosud.

Špína Baltimoru (The Wire) [TV seriál]. Tvůrce David Simon. USA: HBO, 2002–2008.

84 Pod pojmem „tvůrce“ (dle v angličtině standardizovaného pojmu „creator“) jsou v případě seriálů míněni hlavní tvůrci na pozici showrunner nebo režisér a scenárista apod.

Star Trek [TV seriál]. Tvůrce Gene Roddenberry. USA: NBC/Paramount, 1966–dosud.

Stmívání (Twilight) [film]. Režie Catherine Hardwicke. USA: Temple Hill Entertainment, 2008.

The Man in the High Castle [TV seriál]. Tvůrce Frank Spotnitz. USA: Amazon, 2015–dosud.

Twin Peaks: Ohni se mnou pojd' (Twin Peaks: Fire Walk with Me) [film]. Režie David Lynch. USA: CIBY Pictures, 1992.

Twin Peaks: The Return [TV seriál]. Tvůrce David Lynch – Mark Frost. USA: Showtime Networks, 2017.

Ztraceni (Lost) [TV seriál]. Tvůrce Damon Lindelof– Carlton Cuse. USA: ABC, 2004–2010.

O autorovi:

David Havas absolvoval v roce 2011 katedru produkce FAMU. Během studia působil v Media Pro Pictures při TV Nova jako zástupce vedoucího produkce v oddělení Entertainment. V roce 2010 obdržel Cenu FAMUFESTu za mimořádný přístup k filmové produkci. Spolu s Dominikem Krutským vydal v roce 2011 na DVD výběrovou filmografii Drahomíry Vihanové. V současné době působí v Národním filmovém archivu jako vedoucí kina Ponrepo. Podílí se na dramaturgii, produkci, práci s diváky, spolupráci se zahraničními kinematékami a festivaly. Od roku 2015, kdy byl přijat na doktorské studium, se ve svém výzkumu zaměřuje na audiovizuální světy kultovních děl z pohledu fanouškovských studií. Kontakt: dave.havas@gmail.com.

Abstrakt:

Quality TV je poměrně široký pojem označující specifický typ současné televizní produkce. Je zřejmé, že v případě televizních seriálů se za tímto označením skrývá mnoho žánrů a velice různorodých tvůrčích postupů. Cílem studie nicméně je přesunout pozornost od tohoto pojmu na motivaci k obývání fikčních světů televizních seriálů nejen z pohledu fanouškovských studií. Právě utopický aspekt audiovizuálních světů, světutvorba originálního prostoru spjatého se specifickou mytologií, atmosférou a komplexními postavami je pro současnou televizní seriálovou tvorbu klíčová. Zákonitě vzniká specificky jako společný transmediální narativ tvůrců televizního obsahu a diváků. Teoretický rámec studie proto tvoří vybrané významné, ale i méně známé publikace z oboru fanouškovských

studií, stejně jako prameny z oboru psychologie, filozofie a utopických studií. Zaměřujeme se na seriál *Twin Peaks: The Return* jako příklad společného transmediálního narativu a vyjednávání konkrétní operační estetiky výrazného fikčního světa mezi tvůrci a fanoušky.

Klíčová slova:

quality TV, světatvorba, televizní seriál, fanouškovská studia, utopie, fanfikce, fikční svět, popkultura, narativní trhliny, Twin Peaks

Summary:

The Worldbuilding of Television Series from the Perspectives of Fandom and Utopian Studies: Twin Peaks and other Fictive Maps

Quality TV is a rather broad notion which refers to a specific type of contemporary television production. To be sure, in the case of TV series, this label extends across many genres and very diverse creative practices. However, the purpose of the article is to shift the attention from this notion to the motivation for inhabiting the worlds of TV series, and not only from the perspective of fan studies. In fact, the utopian aspect of audiovisual worlds, the worldbuilding of a unique space bound up with specific mythologies, atmospheres, and complex characters, is essential for the modern serialized television show. It follows, then, that a certain shared trans-media narrative of both the creators of television material and viewers arises. Hence, this article's theoretical framework brings to light significant though lesser known publications from the field of fan studies, alongside sources from the fields of psychology, philosophy, and utopian studies. The article turns to the serial *Twin Peaks: The Return* as an example of such a shared trans-media narrative and the negotiation of a concrete, operative aesthetic of a distinct fictional world between creators and fans.

Key Words:

quality TV, worldbuilding, TV series, fan studies, utopia, fan fiction, fictional universe, pop culture, narrative gaps, Twin Peaks