

## Teorie seriálové fikce

### Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu

Radomír D. Kokeš

Televizní seriál představuje amébovitou narativní formu, která se dokáže doněkonečna rozvíjet, větvit a proměňovat. Pod tímto pojmem rozumím *fikční audiovizuální dílo složené z více než dvou epizod (seriálových dílů), které mají společné znaky a tvoří makrostrukturu seriálu – a to nezávisle na tom, jestli epizody na sebe navazují, nebo se vzájemně variují*.<sup>1</sup>

Mým cílem je nabídnout pro tuto seriálovou fikci jednotnou teorii, která dokáže pomoci relativně univerzálního souboru nástrojů postihnout všechny typy seriálů, aniž by je neúčelně redukovala a zbavovala jejich estetické bohatosti. Navrhovaná teorie chce být především *pružná* a poskytovat aparát sloužící primárně k analýze specifík toho kterého seriálového díla. Pokud by se totiž soustředila na vytvoření abstraktního přehnaně vycizelovaného systému, hrozilo by, že analýza konkrétního díla povede pouze k nudnému (znovu)potvrzování teoretických východisek. Riziko násilné a jednotvárné aplikace nějakého souboru pojmů se zvyšuje právě u tak rozsáhlých fikčních textů, jakými jsou televizní seriály. Taková analýza by přestala být podnětná, protože by se ve výsledku všechny analyzované seriály jevily stejné (srov. Thompsonová 1998: 6).

Mám-li objasnit východiska svého výzkumu seriálové fikce a směr, kterým jej chci vést, je třeba začít vysvětlením, co se míní „všemi typy seriálu“. Učiním tak prostřednictvím modelové typologie, která umožňuje demonstrovat rozmanitost seriálových uspořádání a zároveň usnadňuje formulaci teoretických principů a nástrojů výkladu, protože se k ní mohu během výkladu opakovaně vracet. Přesněji řečeno, tato typologie netvoří základ navrhovaného teoretického systému, ale je nezbytná pro jeho snazší pochopení.<sup>2</sup>

#### Modelová typologie seriálů

Východiskem pro utvoření jednotlivých typů bylo tázání se po míře a podobě propojenosti mezi alespoň dvěma epizodami. Je důležité si uvědomit, že celek seriálu nemusí a v řadě případů skutečně nebude reprezentovat pouze jeden seriálový typ. Kdybych něco podobného tvrdil, namísto odhalování bohatosti možných uspořádání bych trestuhodně redukoval, protože přebývajících nebo chybějících vlastností by pak působily jen jako odchylky. Jednotlivé typy mají pouze podchytit pětici různých způsobů, jimiž se epizody vztahují k sobě navzájem. Současně by tato typologie měla napomoci ukázat, jak konkrétní seriály v průběhu svého trvání využívají postupy hned několika seriálových typů, a ozvláštňují tak vlastní konvence.

- 1) Prvním seriálovým typem je uspořádání, v němž každá epizoda tvoří autonomní fikční jednotku, která s ostatními epizodami nesdílí žádné fikční postavy. Jejich propojenost spočívá v opakování prvků na vyšších úrovních. Například může jít o identického průvodce uvádějícího každou epizodu (*Příběhy Alfreda Hitchcocka*) či o důraz kladený na opakování podobného modelu narativního vývoje se silnou pointou (*The Twilight Zone*, *The Outer Limits*).
- 2) Seriály zastupující druhý typ sdílejí nejméně jednu fikční entitu procházející jednotlivými epizodami, aniž by ale v rovině narativní kauzality mezi nimi existovalo otevřené propojení. Každá epizoda tvoří samostatný příběh a spojnice napříč epizodami vede jen divák (např. *Columbo* či *Právo a pořádek*).

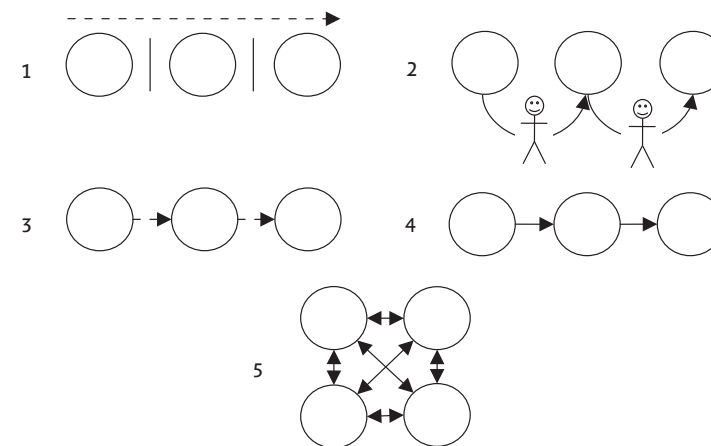
<sup>1</sup> Rozdíly mezi pojmy *show*, *serie* a *serial* překlenují v českém prostředí zavedeným pojmem *seriál*, který v sobě zahrnuje významy všech tří slov. Nepoužívám pojem *díl*, ale rozhodl jsem se pro termín *epizoda*, nezanesený tolika nadbytečnými významy (jen aristotelovským, od něhož ho distancuji).

<sup>2</sup> Volně jsem se inspiroval u těchto autorů: Calabrese 1992; Eco 1990, 2004; Ndaliansi 2005; Sconce 2004.

- 3) Seriály, v nichž epizody prezentují samostatné příběhy, ale zároveň některé dějové linie jejich hranice překračují a prostupují do epizod dalších, pak představují třetí typ (*Kriminálka Las Vegas*, *Doctor Who*).
- 4) Ve čtvrtém typu už je propojování narativních linií napříč epizodami vedeno na mnoha úrovních. Epizody na sebe navazují způsobem, kdy epizoda následující začíná přibližně tam, kde předchozí skončila: soap opery (*Dallas*, *Dynastie*, *Tak jde čas*), telenovely (*Esmeralda*, *Divoký anděl*), dějově uzavřené minisérie (*Whitechapel*) nebo některé narativní experimenty (*24 hodin*).
- 5) Pátý a poslední typ problematizuje lineární uspořádání epizod, protože spíše než jejich řadu vytváří síť, v níž se vše řečené neustále přepisuje nebo zpětně doplňuje: *Ztraceni*, *Alias*, *Battlestar Galactica* nebo *Za rozbřesku*. Ale může jít prostě i o vztah určité epizody k epizodě předcházející, jejíž stav věci zásadně proměňuje.

Jak už jsem uvedl výše, jeden seriál není nutně zastoupením jednoho typu a „efekt přepisovatelnosti“ můžeme najít i u seriálů, které spadají pod jeden dominantně uplatněný typ (*Doctor Who*). Zřetelnou typovou hybriditu lze dobře pozorovat na seriálu *Akta X*, kombinujícím postupy třetí, čtvrté a páté kategorie. Souběžně totiž nabízí dvě rozdílné podoby epizod, které se odlišují v míře vzájemné propojenosti i v rovině žánrových vlastností. Hororové epizody spadají většinou pod druhý a třetí, někdy i pod čtvrtý typ: například v první seriálové řadě<sup>3</sup> se hlavní padouch Tooms z třetí epizody („Škvíra“) vrací v epizodě jednadvacáté („Tooms“), která přímo navazuje na „přerušný“ děj. *Akta X* ale systematicky rozvíjejí i síť konspiračních epizod (na pomezí čtvrtého a pátého typu), konstruujících jakousi alternativní verzi dějin dvacátého století, plnou spiknutí a mimozemských kontaktů.

[1] Grafické znázornění pěti typů seriálu



### Fikční svět(y) seriálu a jejich divák

Máme tu pět typů, pět organizací seriálové fikce, přičemž každá z nich popisuje podstatně odlišné způsoby narativní (re)prezentace. Naznačil jsem, že teorie seriálové fikce chce nabídnout pružný přístup, který dovoluje, abychom v konkrétních seriálech identifikovali jak všechny seriálové typy, tak jejich inovativní překrývání. Analýza „zdola“ neposkytuje představu o seriálovém celku, při opačném postupu se dozvíme jen málo o vnitřní organizaci jednotlivých epizod. Optimální se proto jeví přesun pozornosti na úroveň sémantické makrostruktury seriálové fikce: na fikční svět televizního seriálu.

Pod fikčním světem televizního seriálu rozumím *časoprostorovou entitu*, která je

- a) přístupná pouze prostřednictvím fikčního audiovizuálního textu;
- b) ontologicky nutně neúplná (a co o ní není textem řečeno nebo naznačeno, fikčně neexistuje);
- c) tvoří množinu nerealizovaných možných stavů věcí a d) totalitu entit materiální a duševní povahy (k tomu srov. Doležel 2003).

Fikční svět seriálu (*makrosvět*) je nadřazen epizodické struktuře, tj. světům jednotlivých epizod (*epizodním světům*). Jako takový stanovuje či modifikuje systém regulativních principů, v jehož rámci se v epizodách i napříč jimi

<sup>3</sup> Používám pojem *seriálová řada*, pokud není řeč o *sezonně* v časově určujícím významu (např. sezona 2005/2006).

příběhy realizují. Nicméně i takto nastavené hledisko analýzy by neumožnilo seriály adekvátně popsat, protože zatímco román nebo film představuje ukončený celek, seriál je ze své podstaty dílo předkládané divákovi po částech.<sup>4</sup> Mělo by být analyzovatelné i ve chvíli, kdy de facto ještě nebylo uzavřeno a jeho svět se stále rozrůstá či se za určitou dobu opět rozrůstá bude. Do centra zájmu teorie fikce jsem tedy postavil vztah mezi *audiovizuálním textem, fikčním světem a kognitivně aktivním divákem* – ohnisko analýzy pak bude tvořit *cyklický proces generování fikčního světa, který provádí kognitivně aktivní divák během sledování seriálu, a to za určitých podmínek stanovených textem*.

Kognitivně aktivní divák (dále jen divák) je hypotetická entita, které je přisouzeno vykonávání komplexních poznávacích operací, jež jsou podstatné pro maximální nahlédnutí fikčního světa a rekonstrukci příběhu, které se v něm odehrávají. Tento hypotetický divák sledující seriál je vybaven tzv. *schémata*, tj. uspořádanými trsy znalostí, které představují derivát možného povědomí o aktuálním světě (světě naší reality) a v něm obsažených fikčních dílech. Z těchto schémat pak čerpá při vyvozování úsudků a konstrukci hypotéz;<sup>5</sup> soubor všech divákovi dostupných schémat označuji v návaznosti na Umberta Eca (srov. Eco 2002) jako divákovu *kulturní encyklopedii*.

Abych mohl proces generování fikčního světa adekvátně podchytit, potřebuji k jeho popisu vhodné nástroje; ty představím v následujícím výkladu. Dosud jsem mluvil o *audiovizuálním textu* (= matérie textu ve své úplnosti, která je v popisu textury rozložitelná na prvky či soubory prvků ve vzájemných vztazích) a o *fikčním světě* – tedy o divákově mentální (re)konstrukci, která průběžně vzniká a mění se při sledování seriálu. Takto jsem ovšem získal jen koncové body procesu: impuls a mentální produkt. Pro analýzu je však mnohem důležitější odhalení mechanismů, které diváka vedou na cestě od textu k fikčnímu světu: *stylu, fikcizace a fikcipedie*. Styl uspořádává audiovizuální proud do vzorců dosahujících nějakého účinku (Bordwell 2007: 32). Fikcizace je proud podnětů interagující se stylem a s požadavky uspořádání fikčního světa. Fikcizace umožňuje námi postulovanému divákovi, aby si

všechna data adekvátním způsobem organizovaně ukládal do fikcipedie, tj. „zásobárny“ zprostředkovaných a vyvozených informací, a tak (znovu)utvářel fikční svět.

## Styl

Jak už bylo uvedeno, o stylu je řeč tehdy, uvažujeme-li o různě rozsáhlých komplexech prvků textury jako o prostředcích motivovaných účelem dosáhnout nějakého účinku (viz Bordwell 2007: 32)<sup>6</sup>. Styl může v seriálu primárně sloužit fikcizaci, aby divákovi co nejnenápadněji umožnila generovat fikční svět, ale stejně tak může naopak upozorňovat sám na sebe – dokonce v opozici k potřebám vyprávění. Jako styl zde označím *systematické a signifikantní užití (především) technických prostředků a estetických postupů, dostupných v určité době a za určitých podmínek, které jsou v konkrétním televizním seriálu použity k dosažení nějakého účinku* (srov. též Bordwell 1997, 2007). Analýza stylu je odhalování konkrétních strategií na úrovni mizanscény, fotografických vlastností obrazu, rámování, střihu a zvuku (srov. Bordwell – Thompson 2001: 155–315). Způsob užití všech stylistických prostředků a postupů v díle tvoří v systému seriálové fikce *stylistický subsystém*<sup>7</sup>.

## Fikcizace

Pro objasnění zde předkládaného pojetí *fikcizace* je třeba uvědomit si jisté pnutí mezi fikčním světem a příběhem, které je právě pro seriály velmi důležité. Zatímco *fabule*<sup>8</sup> mohou začínat a končit, svět jako časoprostorové uspořádání, které umožňuje, aby se *někde a za nějakých podmínek* odehrály, a zároveň je jimi spolutvořeno, zůstává. Seriál je pak díky tomu uchopitelný jako jedna komplexní fikční entita. Shlomith Rimmon-Kenanová píše:

6 David Bordwell patří mimo jiné k zakladatelům kognitivistické filmové naratologie a významně přispěl k teorii (a dějinám) filmového stylu; jeho způsob uvažování o těchto problémech je mi velice blízký a ve své koncepci na něj částečně navazuji.

7 Pojem Bordwella a Thompsonové (viz např. Bordwell – Thompson 2001). Roli stylistického subsystému v systému seriálového díla je třeba mít na paměti, v rámci této studie se mu však budu věnovat minimálně. Mj. je důkladně zpracován v příspěvcích věnovaných filmové fikci (kromě již citovaného dále též Bordwell 2005; Branigan 1984, 1992; Burch 1973; Chion 1994; Salt 1992).

8 Fabulí míním řadu explicitních a implikovaných událostí v příčinných a chronologických souvislostech (srov. Tomaševskij 1970). Budu dále operovat jen s pojmem *fabule*, abych se vyhnul přílišné významové šíři pojmu *příběh*.

4 Proto se jeví jako neúčinné „[j]ak syntaktické, tak [některé] tematicko-sémantické modely [, které] vyjadřují názor, že teprve zakončení narativu může určit dějovou strukturu. [...] Takové modely děje často uznávají funkční závislost narativní struktury na jejím zakončení“ (Ronenová 2006: 196).

5 Srov. např. Bordwell 1985, 1989; Branigan 1992; Graesser – Millis – Zwaan 1997; Graesser – Singer – Trabasso 1994; Graesser – Tipping 1999; Plantinga – Smith 1999; Van Dijk – Kintsch 1983.

„Příběh jsme definovali jako abstrakci vyprávěných událostí a jejich účastníků z textu. Jako takový je příběh součástí větší struktury, již někteří nazývají [...] svět (nebo ‚rovina‘), tj. fikční ‚realita‘, v níž budou žít postavy příběhu a budou se odehrávat události. Příběh je vlastně jednou z os uvnitř větší struktury: osou časové organizace. Jelikož právě dominantní přítomnost této osy vytváří z textu-obrazu světa narativní text, soustředíme naše úvahy k této ose a zanedbáme onu širší strukturu, která není specificky narativní“ (Rimmon-Kenanová 2001: 14).

Jak už bylo naznačeno, teorie seriálové fikce má naopak směřovat pozornost i ke vztahu mezi fabulemi a širší strukturou světa. Jak popíše později, náš hypotetický divák si všechny informace o seriálovém světě ukládá do své *fikcipedie*, kde je dále využívá dvěma různými způsoby: 1) dějové informace časově a příčinně propojené do akcí a událostí<sup>9</sup> uspořádává do mentální konstrukce, která nabývá podoby fabulí; 2) naopak členitost a bohatost mentálního konstruktů fikčního světa je tvořena informacemi reprezentujícími nějaké obecnější stavy věcí, např. určitý řád (přírodní, právní, etický, náboženský, rodinný atp.). Ačkoli jedno pochopitelně nemůže existovat bez druhého a nejsou jasně analyticky oddělitelné, jedno nebo druhé může nějakým způsobem převládat. Například v seriálu *Ztraceni* zdánlivě souvisí všechno se vším a protínají se dějové linie minulosti, přítomnosti a budoucnosti, nicméně seriál zakládá své ozvláštnění především v budování (iluzivního) dojmu, že jeho svět je *plně* poznatelný, takže divácká zvědavost není směřována jen k tomu, co se stalo a stane, ale za jakých podmínek se to děje a dít může.

*Fikcizací nazývám dynamický proces založený ve vzájemném působení stylu, dějů a světa. Fikcizace divákovi prostředkuje podněty a (na vyšší úrovni) informace k (re)konstrukci uspořádání fikčního světa a (re)konstrukci v něm probíhajících fabulí. Fikcizace tento tok dat určitým způsobem reguluje do šířky a do hloubky, přičemž divák si všechny poskytnuté informace ukládá ve své fikcipedii ve formě hesel a pravidelností. Vzhledem k nutně cyklické povaze procesu diváckého zpracovávání přibývajících informací se fikcipedie i uspořádání seriálového fikčního světa rozšiřuje či přepisuje až do chvíle, než seriál skončí.*

V důrazu kladeném na *proces* aktivního diváckého sledování<sup>10</sup> a postupného generování fikčního světa a rekonstrukci fabulí navazuji na poetiku narace Davida Bordwella. Jeho koncept narace se ale zaměřuje pouze na informace sloužící k (re)konstrukci fabule (srov. Bordwell 1985). Fikcizace naopak zohledňuje pnutí mezi stylem, fabulemi a světem. Ukážu to krátce na seriálu *Za rozbřesku*, který mi poslouží i jako vhodný příklad pro manifestaci tří principů fikcizace, které z Bordwellovy koncepce naopak coby velmi užitečné nástroje přejímám a upravuji: míru *vědění*, míru *komunikativnosti* a míru *sebeuvědomělosti*.

*Vědění* představuje rejstřík informací, které fikcizace o fikčním světě poskytuje, přičemž může jít o rejstřík silně omezený (například na vědění jedné postavy), nebo naopak o vědění takřka neomezené (vševědoucí fikcizace). Fikcizace zprostředkovává rozsah vědění a hloubku vědění, přičemž hloubka vědění divákovi zprostředkovává percepční a mentální subjektivitu postav (deformace vidění a slyšení, vnitřní hlas, vidiny, sny apod.). V seriálu *Za rozbřesku* se falešně obviněný detektiv každé ráno probouzí do stejného dne a musí znovu různými způsoby zkoušet odhalit rozsáhlou konspiraci, v jejímž centru se ocitl. Vědění fikcizace je rozsahem omezené jen na to, co ví detektiv.

Druhou kategorií je *komunikativnost* fikcizace – míra, v níž jsou sdělovány relevantní informace o fikčním světě. Dokonce i ve chvíli, kdy fikcizace spousta věcí zatajuje (je rozsahem omezená), může být komunikativní, pokud zprostředkovává *vše*, co zná hlavní postava – oboje platí pro seriál *Za rozbřesku*, kde je fikcizace rozsahem omezená, ale velmi komunikativní.

Míra *sebeuvědomělosti* pak zachycuje, nakolik fikcizace upozorňuje na vlastní artificialnost, na svou estetickou povahu: postavy obracejí se do kamery, ironický komentář mimo obraz, extrémní členitost vyprávění, narativně nemotivovaná deformace mediálních složek apod. (srov. Bordwell 1985: 57–61). Zejména v konkrétních projevech sebeuvědomělosti se může stávat patrným stylistický subsystém (text v obraze, kamerové filtry apod.).

<sup>10</sup> Pro jistotu opakuji, že v mém pojetí aktivního diváctví operuji jen a pouze s *hypotetickým* konstruktém diváctví, nemluvím a nechci mluvit o *empirickém* diváctví. S ním nepracuje v plné míře ani Bordwell, který se však snaží maximálně přiblížit tomu, jak skutečné diváctví probíhá (srov. Bordwell 1985). Já postupuji opačně – používám znalosti poskytnuté kognitivními vědami k tomu, abych svůj konstrukt učinil analyticky co nejpřeznějším, schopným zodpovědět široké pole otázek, které se týkají uspořádání fikčního textu.

V seriálu *Za rozbřesku* fikcizace postupně rozvíjí mimořádně členitý a rozsáhlý fikční svět, ačkoli divákem rekonstruované fabulační řady jsou často neukončené, útržkovité nebo cyklické. Hrdina je nucen procházet totožnými situacemi, potkávat stejné lidi za téměř identických okolností, absolvovat tytéž rituály – ale jeho cílem je vytěžit maximum informací, které mu jeho svět během daného dne může poskytnout. Účelem fikcizace tedy není nutně poskytnout prostřednictvím stylu *pouze* dostatek informací, na jejichž základě si divák vytvoří řadu kauzálně a chronologicky propojených událostí (fabuli). Podle mého názoru by proto bylo zavádějící mluvit namísto *fikcizace* pouze o *naraci* (jak by učinil Bordwell), protože pak by se tato neustála tenze mezi fabulemi a fikčními světy vytratila.

Nabízí se otázka, jak v seriálových světech vzniká narativní dynamika, protože pouhé rozdělení proudu podnětů na „statické“ a „dynamické“ je příliš intuitivní, než aby mohlo sloužit jako základ pro analýzu. K odpovědi se dobereme v poslední části studie, kdy už budou jasně vymezeny diváková úsudková aktivita i způsob, jakým si pořádá informace ve své fikcipedii. Fikcipedie je totiž důležitým předpokladem pro rozeznávání nižších složek světů, které svým vzájemným střetáváním vytvářejí v makrosvětě seriálu podmínky pro vznik fabulí. Ty mohou začínat a končit v jedné epizodě (přínejmenším v prvním až třetím seriálovém typu), překračovat hranice epizod, nebo dokonce procházet celým seriálem napříč, zatímco jiné paralelně vyprávěné fabule už byly dávno uzavřeny (lze pozorovat v třetím až pátém typu).

### Divácké úsudky a hypotézy

Bylo řečeno, že seriálový divák je hypotetická entita, která vykazuje kognitivní aktivitu a jejímž cílem je maximálně nahlédnout uspořádání fikčního světa a (re)konstruovat fabule, které se v něm odehrávají. Diskurzivní psychologové se shodují na tom, že vjemové podněty divák chápe jako vodítka k vytváření významu, k němuž dospívá prostřednictvím úsudků.<sup>11</sup> Budou-li z jejich předpokladů vycházet, v procesu inference divák zaprvé využívá vodítek explicitně sdělovaných fikcizací, zadruhé pak znalostí obsažených ve své kulturní encyklopedii. Předpokládám (podobně jako např. Graesser –

Tipping 1999), že divákovým cílem je *seriálové fikci porozumět a odhalit strategie fikcizace na základě organizace audiovizuálního textu* a že není v jeho zájmu vyvozovat ze seriálu významy, které v textuře fikčního světa obsaženy nebo naznačeny nejsou.

Fikční světy jsou jakožto umělecké výtvořiny nutně *neúplné*, protože o jejich realitě nikdy nelze vypovědět vše, a tak řada výroků o fikčním světě není pravdivostně rozhodnutelná.<sup>12</sup> V tom se zásadně odlišují od našeho aktuálního světa, který je popsán v encyklopediích typu Britannica a mluvící vlci v něm nežerou (a následně živé a nenatrávené „nevyvrhují“) babičky holčiček v červeném čepečku.

Žádný fikční svět ale „nemůže být zcela a naprosto nezávislý na světě reálném, nemohl by totiž vymezit *maximální a konzistentní* stav věcí tak, že by pro něj pořídil veškeré vybavení individuí a vlastnostmi *ex nihilo*“ (Eco 2010: 159). Je tedy třeba zamezit expanzivnímu zanášení fikčního světa fakty světa aktuálního, a zároveň mezi světem aktuálním a fikčním zachovat možnost přístupnosti.<sup>13</sup> Navrhuji pro vyjádření této potřeby *regulativní princip přístupnosti*, který množství úsudků *eo ipso* zásadně omezuje:

*Předpoklad, že ve fikčním světě seriálu platí stejná pravidla jako v aktuálním světě, dokud není řečeno jinak, platí jen do té míry, do jaké to vyžaduje porozumění organizaci fikčního světa. Jinak řečeno, informace čerpané z aktuálního světa nutně musí vysvětlovat pouze to, co divák v danou chvíli potřebuje o fikčním světě vědět, aby jeho představa světa byla soudržná. Úsudky o fikčním světě vytvořené nepřímou na základě regulativního principu přístupnosti jsou pak vždy jen pravděpodobné, nikdy pravdivé – a pokud se stav věcí ve fikčním světě ukáže být odlišný od světa aktuálního, jsou okamžitě přepisovány pravidly světa fikčního.*

Pokud je však fikční svět nutně neúplný, potom fikcizace zanechává v toku audiovizuálního textu řadu *podurčeností* (naznačených informací) a *mezer* (nevyslovených/neukázaných informací). Aby mohl divák vedený fikcizací generovat fikční svět a sestavit si soudržnou představu o stavech věcí v něm, je nucen se s těmito chybějícími informacemi nějak vyrovnat. Podobně jako u regulativního principu přístupnosti bude řídicím regulátorem této aktivity potřeba vysvětlení: divák úsudky a hypotézy vytváří, aby mu napomohly porozumět uspořádání a vlastnostem fikčního světa. Pokud jde

11 K tomu srov. Graesser – Millis – Zwaan 1997; Graesser – Singer – Trabasso 1994; Van Dijk – Kintsch 1983.

12 K tomu srov. Doležel 1997, 2003; Eco 2010; Ronenová 2006; Ryan 1991.

13 K tomu podrobněji Doležel 1997, 2003; Ronenová 2006; Ryan 1991; Ryanová 1997, 2005.

o pole podurčeného, implikuje z naznačených informací možný chybějící význam: když vidí dostatek indicií, vytvoří si dočasný závěr – a pak čeká, zda bude potvrzen, nebo vyvrácen, což provádí na základě *lokálně a globálně soudržných úsudků a hypotéz* (viz Graesser – Tipping 1999: 328–329).

U lokálně soudržných úsudků si vytváří vztah mezi jednotlivinami: muž, žena, sdílejí společný prostor, nosí prsteny = možná budou manželé; Eiffelovka v pozadí = Paříž; Eiffelovka a socha Svobody v pozadí = Las Vegas. Divák v tomto případě nemůže s jistotou vědět, zda stav věcí ve fikčním světě není odlišný od našeho. Musí tedy čekat, až mu fikcizace jeho předpoklady explicitně potvrdí. U globálně soudržných inferencí je to komplikovanější – navrhuji se v hledání uspokojivého řešení obrátit k dichotomii *konsekvenčních a antecedenčních úsudků* (srov. Graesser – Tipping 1999). Globálně soudržné úsudky se totiž týkají osvětlení vztahů mezi většími sémantickými celky (scénami, epizodami, jednotlivými fabulemi či nižšími úrovněmi světů). Konsekvenční úsudky divák provádí, aby objasnil stav věcí v minulosti světa, které potřebuje aspoň pracovní osvětlit, aby mohl dodat poskytovaným informacím kauzální rámec a na základě podnětů fikcizace konstruovat svou verzi fabule.

Většinou je tento proces řízen otázkou „proč“. Proč v první epizodě *Doctora Who* ožijí plastové figuríny? Proč se během výslechu na začátku seriálu *Anatomie lži* vlastně vyšetřovatel vyslýchaného na nic konkrétního neptá – a proč si vytvoří závěry, aniž by mu podezřelý dal verbální odpověď? Divák tyto informace potřebuje znát, aby mu podoba světa dávala smysl a aby pochopil funkci objektů/postav/událostí/prostorů pro fabuli. Přitom předpokládá, že se odpovědi nakonec dozví a jeho otázky budou zodpovězeny. Na konsekvenčních hypotézách operuje například žánr kriminálního seriálu: Kdo to udělal? Proč to udělal? Ve fikčním světě kriminálního seriálu je pak obvykle přítomna osoba, která si z různých důvodů klade identické otázky. Analogicky lze přemýšlet o lékařských případech v seriálu *Dr. House*, kde se lékaři snaží intenzivním vyšetřováním odhalit sérii následných akcí, která způsobila pacientův stav.

Antecedenční úsudky jsou naopak směřovány na budoucí stav věcí ve fikčním světě: Když jí zachránil život, vezmou se? Nenávidí se, vezmou se? Milují se, vzali se..., rozvedou se? Je příliš hodný, bude to psychopat? Podle diskurzivních psychologů (Graesser – Tipping 1999) je antecedenční usuzování mnohem méně časté než konsekvenční a ani teorii seriálové fikce

značná část možných antecedenčních úsudků nezajímá. Jinak řečeno, stojí mimo její zájem *za jakýchkoli jiných okolností než za okolností odpovídajících významům podurčeným*. Aby mělo pro diváka význam antecedenční inference vytvářet, musí dostat od fikcizace jasný signál, který naznačuje důvod, proč je třeba příslušnou informaci pracovní doplnit, a že její odhalení se bude podílet na dynamice příslušného světa. Otázky pak mají často velmi jasnou podobu: Stihnou zastavit teroristickou akci ve stanoveném čase? Rozhodne se hrdina zachránit raději vlastní rodinu, nebo prezidenta? Kdo bude další obětí sériového vraha? (To se váže na konsekvenční otázku: Jaká je vrahova strategie?)

Ozřejmení konkrétní podurčenosti může trvat jednu nebo několik epizod (*Hercule Poirot*), v dalším případě jednu seriálovou řadu (*24 hodin*), jinde celý seriál (*Za rozbřesku*). Jenže dokud je fikcizace nepotvrdí, jsou všechny divákovy úsudky a hypotézy otevřené, byť očekává, že se *někdy* uzavrou. Tím se dostávám k problematice fikčních mezer: podle Doležela se tu jedná o nulovou texturu, neřečené o fikčním světě (srov. Doležel 2003: 171–178). Jak jsem řekl, pro diváka má význam usuzovat o naznačeném, pokud k tomu fikcizace dává podnět. O neřečeném je však třeba přemýšlet jen jako o neřečeném a nezkoušet tuto rovinu nepřítomného významu doplňovat, protože nikdy fikcizací ověřena nebude. Pro diváka nemá význam uvažovat o barvě vlasů paní Columbové, protože se v seriálu nikdy neobjevila – a pokud se jednou objeví, pak se její barva vlasů prostě fikčně ukáže. Bezúčelné je uvažovat i o jejich fikčních vlastnostech, neboť fikcizace dává jasně najevo, že poručík Columbo vyprávěním o své ženě především mate své podezřelý.

Zrekapitulujme si výše řečené ve formulaci *regulativního principu úsudků*: *Výsledkem divákovy usuzovací aktivity je soubor fikčních informací, které zakládají, rozšiřují nebo modifikují fikcipedii. Tyto úsudky jsou prováděny jen v míře určené požadavkem explanace v rovině porozumění organizaci fikčního světa. Během usuzování o stavech věcí ve fikčním světě čerpá divák z fikcizací explicitně řečeného a z kulturní encyklopedie, která mu a) inferenčně pomáhá doplňovat rovinu podurčenosti fikčního světa, b) v podobě hypotéz v kooperaci s explicitně řečeným napomáhá konstruovat předpoklady, jaké mohou být nadcházející podoby uspořádání fikčního světa. Úsudky implicitně objasňující rovinu podurčeného vysvětlují jen to, co divák v danou chvíli potřebuje o fikčním světě vědět, aby jeho mentální představa světa byla lokálně a globálně soudržná. Úsudky založené na implicitním významu mohou být v případě otázek po globální soudržnosti konsekvenční (co se stalo, co nějak bylo) a antecedenční*

(*co se stane, co nějak bude*). Všechny inference jsou však vždy jen pravděpodobné, nikdy pravdivé, dokud nejsou ověřeny explicitně. Pokud absence informací neodpovídá podmínkám naznačeného – a tudíž má příznaky, u nichž nelze předpokládat pozdější rozhodnutelnost –, jde o fikční mezeru. Libovolná hypotéza pak v tomto případě postrádá jakoukoli relevanci pro fikcipedii i pro stav věcí ve fikčním světě.

### Pořádek zprostředkování informací

Lubomír Doležel ve své koncepci fikční sémantiky navrhuje dvě důležité procedury: *ověření* a *nasyčení*. Ty jasně stanovují, za jakých podmínek ve fikčním světě něco existuje (ověření) a jak hustě je fikční svět zabydlen (nasyčení) (Doležel 2003: 148). Zatímco procedura nasyčení je v teorii seriálové fikce víceméně zahrnuta v divákově úsudkové aktivitě a v encyklopedických heslech fikcipedie, procedura ověření je komplikovanější jev a je ještě třeba procesy s ní spojené v audiovizuálním umění podrobit dalšímu pečlivému zkoumání.<sup>14</sup>

Prozatím navrhuji alespoň analytický postup zachycující, jak divák vzájemně srovnává fikční informace v závislosti na pořádku, ve kterém mu je fikcizace předkládá. Rozlišuji přitom tři způsoby, jak divák dostává informace ke zpracování: *kumulativní*, *komparativní*, *retrogradní*. *Kumulativní* způsob vyjadřuje nárůst informací, které divák dostává a zpracovává v řadě za sebou. Fikcizace mu zprostředkovává vzájemně se kauzálně doplňující podněty, mezi nimiž není žádný rozporný vztah. V seriálu *Columbo* divák zkrátka s každou epizodou sleduje, jak padouch z nějakých důvodů vykoná zločin, na který je nasazen zvědavý poručík, klade padouchovi otázky, mate ho neustálým rétorickým uhýbáním a na konci zločince nějakou kličkou přelstí. Divák vybavený znalostí konvencí nastavených předchozími epizodami zkrátka očekává, že řada informací bude narůstat. Nesnaží se je konsekvenčně zhodnocovat a jeho pozornost je zaměřena čistě antecedenčně: na to, jakým způsobem Columbo zločin odhalí. Samozřejmě že některé z informací divák zpracovává také komparativně, jak si povíme o několik řádků níž, ale jednoznačně zde dominuje modus kumulativní. *Columbo* je příkladným představitelem druhého seriálového typu, a tak divák není nucen přemýšlet

nad informacemi sdělenými v předchozích epizodách a nad jejich vazbami na epizody další. I jednotlivé epizody tudíž organizuje kumulativně, tj. jednoduše je řadí za sebe a ukládá si je do fikcipedie.

*Komparativní zprostředkování* je založeno na vzájemném srovnání informací, divák je nucen vyhodnocovat pravděpodobnostní/pravdivostní hodnotu poskytnutých podnětů jejich vzájemným testováním. Ačkoli seriál může být na vyšší úrovni (mezi scénami, mezi epizodami) kumulativní, na úrovni scén se běžně nabízejí různé verze problému: když se postavy hádají, když jedna z postav objeví v zásuvce či na počítači psaný materiál, který odporuje její představě o stávajících událostech, když postava na něco vzpomíná a divák neví, nakolik je tato vzpomínka ve fikčním světě pravdivá atp. Porovnává tedy s tím, co už ví. V kriminálních seriálech je standardní postup, kdy je dynamika vyprávění na komparativním principu vystavěna. Divák je konfrontován s řadou vzájemně nesouhlasných verzí minulých událostí nebo jejich stop a je nucen je mezi sebou porovnávat. Fikcizace má hned několik možností uspořádání: dovolí divákovi sdílet s kriminalisty v průběhu vyšetřování veškeré vědění (*Kriminálka Las Vegas*, *Za rozbřesku*, *Whitechapel*, *Právo a pořádek*), část vědění (*Sherlock*, *Můj přítel Monk*, *To je vražda, napsala*), nebo téměř žádné vědění. Pak si divák musí počkat až na závěrečné vysvětlení a do té doby komparovat informační shluky svépomocí (*Hercule Poirot*).

Komparativní zprostředkování informací ale nemusí jít jen od textu k divákovi. Může fungovat i na rovině očekávání, kdy divák neví, jaký status má informaci, záběru nebo scéně přisoudit, a tak čeká, co mu fikcizace dále sdělí (vypadá to příliš nepravděpodobně, není to jen sen?). Pokud je seriál realizací typu třetího až pátého, srovnává divák i jednotlivé epizody mezi sebou. Řečené/ukázané v epizodě šesté totiž může dávat *nějaký* smysl třeba jen díky srovnání s řečeným/ukázaným v epizodě druhé. Seriály nicméně v některých případech vycházejí divákům vstříc a klíčové informace rekapituluji v narativních synopsích před epizodami: „V minulých epizodách jste viděli...“

*Retrogradně* dostává divák informace ve chvíli, kdy nově poskytnuté vědění přepíše nebo zásadně upraví vědění dosavadní a on je *ipso facto* nucen měnit svou dosavadní představu o stavu věcí ve fikčním světě. Může jít o informaci v lineárním (kumulativním) toku událostí, kdy se například na konci první řady seriálu *24 hodin* ukáže být jedna z hlavních kladných postav nejzlotřilejším zrádcem. V jiném případě zase distribuce retrogradně zprostředkovaných informací představuje očekávanou estetickou konvenci,

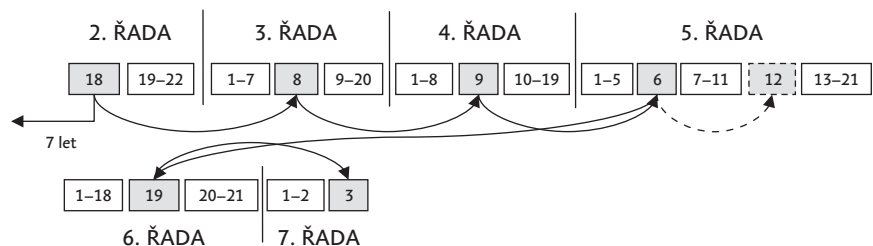
<sup>14</sup> Například v textuře, stylu, oblastech fikčních světů, a zejména pak v promluvách postav. Částečně jsem se ověřování promluv postav v závislosti na jejich statusu ve fikčním světě věnoval ve studii z roku 2009.

třeba ve špionážním seriálu *Alias*, kde tajní agenti mění strany a identity bez-mála ob epizodu. A podobně jako v případě komparativní distribuce dat ani tady nemusí jít jen o větší fikční celky, ale i o informace, záběry nebo scény, kdy je nějaký soubor poskytnutých dat náhle odhalen třeba jako sen postavy.

### Informační hrátky: *MacGyver*, *Dallas*

Zbývá konkrétně ukázat, jak lze tři typy zprostředkování informací v analytické praxi využít. První příklad představí návraty postavy napříč rozsáhlým makrosvětlem (*MacGyver*), druhý popíše jeden z nejslavnějších retrográdních „podrazů“ (*Dallas*). Seriál *MacGyver* se pohybuje na pomezí druhého a třetího seriálového typu. V sedmi epizodách během sedmi řad trvání seriálu fikcizace do makrosvěta vrací stejného padoucha – MacGyverova úhlavního nepřítele, nájemného vraha Murdoca. A to nepočítám dvě epizody, kde se tato postava ukáže ve formě flashbacků. Nejde však o návraty v několika epizodách za sebou, protože Murdoc do seriálu vstupuje s notnými odstupy (v rámečcích jsou čísla epizod, šedé rámečky označují epizody s Murdocem):

[2] *MacGyver*: Schéma opakovaného navracení se padoucha jménem Murdock



Murdocovu specifickou narativní pozici v uspořádání fikčního světa ustaví už první epizoda, ve které se objeví, a sice „Partneři“ (ř02E18)<sup>15</sup>. Hlavní hrdina MacGyver a jeho kamarád/zaměstnavatel Peter se na začátku epizody setkají na vrakovišti přesně sedm let poté, co se poprvé seznámili, – a to při pronásledování nájemného vraha, padoucha Murdoca. Ten tehdy – jak divákovi postavy sdělují a jak později sám vidí ve flashbacku – zemřel při výbuchu. Jenže brzy oba aktéři zjišťují, že na parkoviště je po sedmi letech svolal právě on a chce je zabít. Fikcizace v epizodě „Partneři“ souběžně vy-

práví události před sedmi lety a nyní. Vzájemným srovnáním „tehdy“ a „ted“ se mohou prostřednictvím komparativně poskytovaných informací ustavit konvence, kterých se ve všech dalších „murdocovských“ epizodách bude fikcizace držet, variovat je, a tak ovlivňovat divákovy antecedenční hypotézy a očekávání. Divák například už na konci „Partnerů“ tuší, že ačkoli Murdoc opět zemře, může být ve skutečnosti stále naživu, protože podobně přežil už před sedmi lety.

Když se Murdoc opět objeví v epizodě „Zabiják“ (ř03E08), je definitivně zaveden jako postava, která se vrací napříč makrosvětlem a u níž jakákoli informace o úmrtí není ověřená. Komunikativní fikcizace vrací diváka prostřednictvím vizualizovaných flashbacků do obou časových rovin „Partnerů“, aby oživila vzpomínky na dřívější stav věcí a umožnila jeho srovnání s tím stávajícím. Na konci epizody Murdoc zase umře, ale divák už ví, že nejenom nemusí být mrtvý, ale dokonce se může do fikčního světa ještě vrátit. Princip jeho navracení je vždycky kombinací kumulativně zprostředkovaných informací s informacemi zprostředkovanými komparativně. Prostá skutečnost, že se Murdoc i přes zdánlivá úmrtí stále objevuje, paradoxně nic retrográdně nepřepisuje, naopak: je to předpoklad, ustavený fikcizací od samého začátku.

Zvláštní je epizoda „Maškaráda“ (ř05E06), v níž MacGyver s Murdocem spojí své síly, aby zachránili život Murdocově sestře, kterou unesli gangsteři. Hned v následující platné epizodě (ř06E19)<sup>16</sup> je ale dočasné přátelství zrušeno a stav věcí navrácen do konfliktní podoby. Fikcizace seriálu *MacGyver* každopádně představuje specifický způsob kumulativní a komparativní distribuce informací shlukujících se napříč rozsáhlým polem makrosvěta.

*Dallas* (seriál čtvrtého typu) nám zase demonstruje negativní potenciál retrográdní distribuce dat, která může uspořádání makrosvěta nelitostně destruovat. V epizodě „Swan song“ (ř08E30), která byla premiérově vysílána 17. května 1985, nečekaně zemřela jedna z nejdůležitějších postav – Bobby Ewing. Jeho partnerka Pamela zůstala sama, následovala dlouhá řada dalších událostí a makrosvět se v důsledku smrti tak důležité fikční entity zásadně proměňoval. Informace o Bobbyho smrti byla zavedena jako pravdivá a seriál v této podobě pokračoval další tři desítky epizod až do 16. května

<sup>16</sup> Mezitím se Murdoc objeví v epizodě „Serenity“ (ř05E12), ale to je jen MacGyverův sen z Divokého západu.

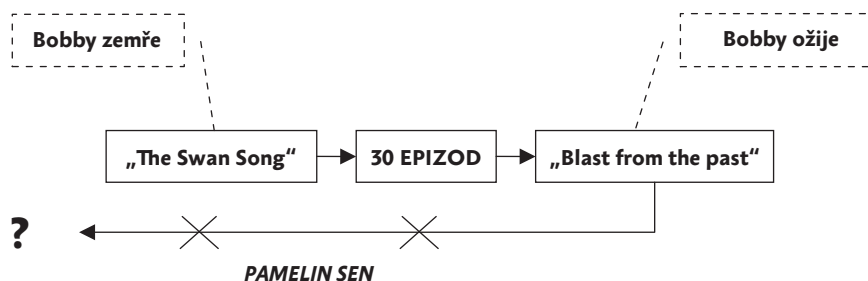
<sup>15</sup> Zkratka pro osmnáctou epizodu druhé seriálové řady.



1986, kdy šla do vysílání epizoda „Blast from the past“ (Ř09E31). V samém závěru epizody se Pamela probudí v posteli a jde do koupelny, kde... je živý Bobby, který ji láskyplně pozdraví. Diváková fikcipedie se otřeše v základech, protože je najednou plná dávno vyhodnocených informací, které je nutno přehodnotit.

Antecedenní úsudky se mohou shlukovat v nadějných hypotézách, že se Pamela v příští epizodě probudí ještě jednou, že Bobby je její vidina, že jde o dosud skrývané dvojče, že jde o zombieho. To by sice nesedělo do dosud uplatňovaných žánrových schémat, ale zapadá do nich snad znovuobjevení rok mrtvé postavy? Ovšem antecedenní úsudky nakonec ustoupí chmurnějším konsekvencím: co všechno je třeba přepracovat z dosavadního uspořádání fikčního světa a informačně bohatého rozvrstvení fikcipedie. Puristicky vzato by bylo třeba všechny informace uzávorkovat a založit jako monumentální Pamelin sen. Ale vzhledem k délce snu je pro diváka mnohem důležitější uvažovat nad tím, kdy vlastně usnula, a tedy kam až je třeba fikční informace uzávorkovat či „mazat“.

[3] *Dallas*: Desítky epizod se zpětně ukážou být jen snem jedné z postav



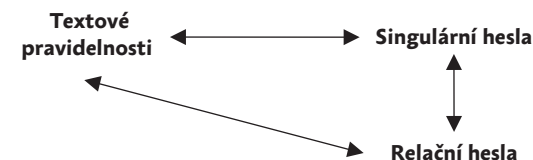
Dosud byl dominantní způsob distribuce informací v *Dallasu* kumulativní (od epizody k epizodě se vrstvily), případně v rámci epizod komparativní (srovnávání promluv postav). Nyní bylo ale ostře přepnuto na retrográdní modus (a na pátý seriálový typ) a je nutné mnohá dosud kumulovaná data zásadně přepracovat – bez jasného klíče k tomu, kde začít. Divákovi se bortí jak lokální (co přesně se na konci epizody „Blast from the past“ stalo), tak globální koherence a je postaven před kognitivní problém, v danou chvíli neřešitelný.

## Fikcipedie

Pokud je divák centrálním mechanismem generování fikčních světů a fikcizace regulativním zprostředkovatelem všech podnětů, *fikcipedie je ústředním řídicím systémem, do něhož divák ukládá vše, co se o fikčním světě z toku podnětů dozví nebo co o něm usoudí na základě příslušných regulativních principů přístupnosti a úsudků*. Na základě své fikcipedie divák posléze zakládá fikční svět a možné stavy věcí. Fikcipedie je tedy „významové pojivo“ všech seriálových epizod. Informace se v ní shlukují ve vzájemně komplexně propojených trsech, které zpřehledňují rozsáhlou sémantickou makrostrukturu seriálu.

V konceptu fikcipedie myšlenkově navazují na bádání Umberta Eca (Eco 1984, 1997, 2004a, 2010) a Lubomíra Doležela (Doležel 2003). Jejich pojem (fikční) encyklopedie však pro potřeby teorie seriálových světů zásadně přepracovávám a pojímám ji jako specificky organizovaný systém, jak naznačuje následující schéma.

[4] Schéma divákovy fikcipedie



Divákem zapracovaná data ve fikcipedii cirkulují a přelévají se z jedné strany na druhou. Během sledování seriálu navíc *neustále* přibývají. Divák dostává nové informace cyklicky, a to prakticky okamžitě, jakmile původní zpracuje (v ideálním případě). Jak vyplývá ze schématu, fikcipedie je v mém pojetí složena z hesel a pravidelností.

*Hesla zahrnují všechna vyvozená data v systemizovaných clusterech, zatímco pravidelnosti divákovi určují, jak přesně a v jakých ustálených uspořádáních se vyjevují v audiovizuálním textu: v jakém pořadí a podobě je fikcizace zpřístupnila, zpřístupňuje a pravděpodobně zpřístupňovat dále bude – alespoň do chvíle, než se od stanovených vnitřních pravidelností odchýlí.*

## Singulární a relační hesla

Singulární hesla jsou shluky vlastností, které se týkají jen a pouze konkrétních fikčních entit. Ovšem fikční entity mohou zahrnovat široké pole fikčních skutečností. Výběrově jde přemýšlet o fikčních entitách antropomorf-

ního i neantropomorfního charakteru, konkrétních přírodních jevech, institucích nebo společenstvích. Vždy, když lze o nějaké fikční entitě přemýšlet jako o sumě vlastností, kterou je možné odlišit od sumy vlastností entit jiných, zakládá se pro ni ve fikcipedii singulární heslo. V konkrétní analýze je samozřejmě totalita encyklopedických hesel nepostižitelná (stejně jako je nepostižitelná totalita makrosvěta), ale je třeba alespoň v teoretické rovině zvažovat její potencialitu.

V této studii se zaměřím jen na singulární hesla entit antropomorfních, ke kterým se váží problémy s jejich designací a rozeznatelností. Není zde bohužel prostor pro důkladnou argumentaci, proč není pro audiovizuální fikci vhodná teorie rigidní designace. Podle Kripkeho (2005) je rigidní designace (Kripke 2005) výraz (obvykle se jedná o vlastní jméno), který v každém možném světě označuje týž objekt. Jenže postavy v audiovizuálních světech nemusí mít stálá vlastní jména, hlas nebo tvář (srov. Kokeš 2010). Např. ve filmu *Zabij mě něžně* hlavní hrdince někdo telefonuje, ale z přístroje se nikdy neozve žádný hlas. Přesto divák komparativně usuzuje, že jde o jednu a tuž postavu (fikční entitu), která má pro uspořádání daného světa nesporný význam. Stojíme tedy před problémem, že samotný soubor vlastností v singulárním hesle (jenž je v případě neznámého telefonujícího vlastně nulový), který není nutně reprezentován žádným rigidním designátorem, divákovi nemůže stačit k tomu, aby identifikoval nějakou fikční entitu jako nějakou, a právě takovou.

Jedinou vlastností zmíněné postavy je, že pravidelně volá hlavní hrdince – stejně jako jedinou prokazatelnou (ověřitelnou) vlastnost Columbovy manželky v seriálu *Columbo* představuje skutečnost, že je manželkou vyšetřovatele jménem Columbo. To, co určuje identitu fikčních entit, není tedy soubor fikčních vlastností v singulárním hesle, ale vztah tohoto singulárního hesla k singulárním heslům entit jiných (srov. Eco 2010: 190). Tvrdím proto, že fikční entity ve fikčním světě divák nerozeznává primárně na základě hesel singulárních (ačkoli se v nich soustředí všechny informace o konkrétních entitách), ale na základě *shlukování a interakce hesel singulárních do hesel relačních*.

Soubor vzájemně nutně síťově propojených relačních hesel pak reprezentuje makrostrukturu fikcipedie, komplexní divákovo povědomí o uspořádání ve fikčním světě: totalitu prvků ve vztazích, které určují jejich pozici v systému seriálu. Pokud však nechci pod hypotetickým divákem rozumět

Borgesova Funese se zázračnou pamětí, nemohu předpokládat, že všechna hesla zachová a s pokračováním seriálu rozšiřuje *ad finem*, ale že hesla filtruje a jejich počet účelně redukuje.

Předpokládejme tedy, že pokud například fikční postava jménem Alfons z hypotetického seriálu *Bez Alfonse svět není, co býval* zmizí (zemře, odejde, je unesena mimozemšťany atp.), může divák Alfonsovo singulární heslo vyřadit. Ovšem relační hesla, v nichž Alfons figuruje ve vztahu k jiným entitám, které se v seriálovém toku stále objevují, si divák musí v paměti ponechat. A to proto, aby je v případě Alfonsova návratu (nebo kdyby o něm někdo mluvil) byl schopen aktualizovat a zařadit Alfonse do příslušných fikčních souvislostí.

Jak jsem ukázal u postavy Murdoca v seriálu *MacGyver*, tento padouch pravidelně zdánlivě umíral, na delší časová období mizel a zase se vracel. Divák, který by jako první viděl až epizodu, v níž nepřítel Murdoc s MacGyverem spojí své síly proti společnému nepříteli, by si bez vybavení relačním heslem „Murdoc–MacGyver“, budovaným předchozími třemi „murdocovskými“ epizodami, byl jen těžko schopen zasadit informace do správných souvislostí.

### Textové pravidelnosti

*Pokud tvoří encyklopedická hesla nasycené soubory informací (na jejichž základě je fikční svět divákovou aktivitou utvářen/přetvářen), musí mít korelát v rovině textury: každá informace inferovaná na základě explicitního významu, která byla uložena do fikcipedie, má svou textovou podobu v nějaké složce textury. Textovou pravidelností je míněn a) singulární vztah tematického a textového prvku, b) opakování či variace tohoto vztahu.<sup>17</sup> Toto rovnoměrné rozložení pravidelností tematických a textových je podmínkou toho, aby divák mohl tematické prvky během jejich textového vyjevování se znovu a znovu rozpoznávat jako informace vážící se nějakým způsobem k informacím distribuovaným dříve. Informace divákem implicitně vyvozené z podurčené roviny svůj textový korelát nemají, a proto vždy mohou být pouze pravděpodobné, připravené k neustálému testování – a to až do chvíle, než jsou vyvráceny, nebo explicitně ověřeny.*

<sup>17</sup> Soubory těchto pravidelností (či ustálené vzorce jejich zapojování), které už nemusí mít nutně označovací charakter, pak nazývám *stylistickými scénáři*. Jak bylo řečeno výše, styl už je systematické a signifikantní použití nějakých prostředků či postupů k dosažení nějakého účinku. Vzhledem k rozsahu studie jsem pojednání o stylistických scénářích (podobně jako v případě *narativních scénářů*) nemohl zařadit, více in Kokeš 2010.

Poslední podmínka zní možná poněkud rigidně, ale představme si situaci, kdy se v aktuálním světě na základě určitých nepřímých náznaků domníváme, že Petr a Monika spolu mají poměr. Předpokládám teď, že nás tento typ klepů zajímá, a tak budeme s touto implicitně získanou domněnkou pracovat: kdykoli však Petra a Moniku potkáme, pravděpodobně se neubráníme snaze svůj předchozí závěr pečlivým sledováním podnětů buď potvrdit, nebo vyvrátit. Definitivní výrok „ano, chodíme spolu“ nebo explicitní potvrzení v podobě decentních intimností by původní závěr potvrdily, a my bychom si jej mohli uložit do své kulturní encyklopedie. Ovšem zatímco Petra a Moniky se při troše drзости prostě můžeme zeptat, ve fikčním světě musíme počkat, kdy fikcizace implicitně vytvořené úsudky v rovině textury explicitně potvrdí, nebo vyvrátí. A pokud by šlo o milostný vztah dvou postav, textovou pravidelností pro tuto informaci v jejich relačním hesle by byl právě ten okamžik v toku audiovizuálního textu, kdy byla nějakým způsobem explicitně ustavena jako pravdivá.

Komplexnější příklad poskytne seriál *Doctor Who*, jehož hlavní hrdina má schopnost se vždy v blízkosti smrti proměnit (regenerovat) do nové podoby s novými charakterovými vlastnostmi, ačkoli je jako hrdina stále tentýž, s identickým vědomím i pamětí. Okolní postavy musí přijmout, že *stejný Doctor* je trochu jiná postava, a divák je nucen si určitou část singulárního hesla uzávorkovat. Například pro Doctorovu společnici Rose v poslední epizodě první řady *Doctora Who* byla Doctorova nečekaná regenerace vysloveně šokující. Trvá pak celou další epizodu „The Christmas Invasion“ (ř02E00), kdy Rose uvažuje, zda je tento muž – ačkoli se explicitně v rovině textury seriálu změnil z jednoho v druhého – tentýž Doctor jako předtím.

V epizodě „The Christmas Invasion“ je důležitý i Doctorův monolog, který mnohé otázky shrnuje: „Jsem Doctor. Ale mimoto? Nemám zdání... Doslova nevím, kdo jsem. Nevyzkoušeno. Jsem legrační? Sarkastický? Sexy? Utrápený? Plný života? Pravák, levák? Hráč, rváč, zbabělec, zrádce, lhář, troska? Zřejmě mám dobře proříznutou pusou.“

O chvíli později pak přichází klíčový moment pojmenování, kdy Rose z pozice své autority – protože s Doctorem sdílí jednoznačně nejrozsáhlejší relační heslo – definitivně ustaví „nového“ Doctora jako identického se „starým“ Doctorem:

Rose: Doctore!  
 Doctor: Takže jsem stále Doctor?  
 Rose: Bez debat!

Všechny zmíněné informace jsou díky základu v ustavených relačních heslech explicitně ověřené a mají svou oporu v textových pravidelnostech. Divákova fikcipedie je i se stejným Doctorem s novou tváří, hlasem, vizáží, povahou i kostýmem připravena k dalšímu sledování.

### Narativní dynamika: mikrosvěty, subsvěty a narativní toky

Popsal jsem způsob, jakým divák od fikcizace dostává data a zpracovává je ve své fikcipedii, která mu umožňuje příval informací v toku televizního seriálu zpřehledňovat v organizované síti vztahů. Tento proces je cyklický a probíhá stále dokola – od (části) záběrů přes scény až po epizody a celý seriál. Jak ale divák *na základě těchto uspořádaných trsů dat* (re)konstruuje fikční světy a fabule? Makrosvět je na analýzu příliš velká jednotka (jde vlastně o totalitu dat ve fikcipedii). Epizodní světy jsou zase jednotka nedostatečná. Od třetího do pátého seriálového typu představují syntaktické rozdělení makrosvěta, ale neumožní analyzovat sémantické vztahy v makrosvětě nezávisle na tom, zda jsou dějové řady omezeny na jednu epizodu, prostupují více epizodami, nebo se po dlouhé době do makrosvěta navracejí. Řešení vidím v nazírání seriálových světů jako na konstelaci sémanticky založených entit nižších úrovní světů: *mikrosvětů a subsvětů*.

Myšlenka pracovat s nižšími úrovněmi světů není nijak nová.<sup>18</sup> Ryanová vidí sémantickou doménu textu jako soubor zřetězených nebo zakotvených možných (soukromých) světů, vytvořených duševní aktivitou postav: světy víry, závazků, přání, představ atp. (viz Ryan 1991: 4). Základní úroveň konfliktu je podle ní založena mezi aktuálním světem textu a jedním z textových světů soukromých (ibid.: 120); jinak řečeno: *kdykoli* v textovém univerzu nastává konflikt, jde o tento případ. Jistě lze souhlasit s tím, že soukromé světy postav, které budu označovat za *mikrosvěty*, jsou důležitým katalyzátorem konfliktů ve fikčním světě. Jako problém však vidím především to, že Ryanová pojímá aktuální svět textu jako objektivní entitu, vůči níž lze vztahovat soukromé světy postav.

18 K tomu podrobněji Doležel 2003; Eco 2010; Pavel 1986; Ryan 1991; Vaina 1977.

Fikční svět podle mě nelze nahlížet jako jeden objektivní textový aktuální svět,<sup>19</sup> ke kterému by se mohly vztahovat mikrosvěty postav. Tento svět je totiž vždy rozštěpitelný na řadu dalších *oblastí*, které samy o sobě netvoří *celý* textový aktuální svět, a zároveň jsou sdíleny větším množstvím postav, jež se s řádem pro danou oblast platicím identifikují nebo mu podléhají. Tyto oblasti jsou sice postavami spolutvořeny, ale nejsou od nich nutně existenčně odvislé. Jinak řečeno, zůstávají ve fikčním světě přítomny i nadále, i když dojde k přesunům postav, které je obývají. A pokud existovat přestanou, pořád zůstávají přítomny ve fikcipedii jako soubor relačních hesel, protože v minulosti fikčního světa existovaly a nikdy to nelze změnit. Ať už jde – čistě namátkou – o fikční církve, tajné služby, policejní oddělení, střední školy, studentské koleje či náhorní plošiny v Jižní Americe, na nichž stále přežívají dinosauři. Tyto oblasti pak nazývám *subsvěty*.

Jak částečně vyplynulo z předešlého, rozumím jimi *úrovně seriálových fikčních světů, které všechny tvoří aktualizovanou součást fikčního univerza a jsou vzájemně přístupné*.<sup>20</sup> Nemůže proto jít jen o něčí sny nebo představy. Rozlišuji dva „statické“ typy subsvětů:<sup>21</sup> *aletické a ideologické*, kterých může být v jednom fikčním světě aktualizováno blíže neurčitelné množství. Aletické subsvěty jsou *úrovně fikčních světů, jejichž aktualizace je podmíněna možností přístupnosti, kooperace a střetávání se aleticky různorodých segmentů jednoho fikčního uspořádání. Ty se neodvozuji nutně od toho, co je ve fikčním světě (ne)možné, ale spíše co je v daném segmentu světa jeho obyvateli za (ne)možné považováno* (srov. Doležel 2003: 122). Ideologické subsvěty jsou pak *úrovně fikčních světů odlišitelné na základě toho, že se 1) určitý obyvatel fikčního světa vztahuje k nějakému obecnějšímu systému hodnot či pravidel, u něhož se předpokládá, že je sdílen i jinými obyvateli než jen právě tímto, 2) určitá skupina obyvatel se hlásí k nějakému sdílenému souboru hodnot či pravidel, který vyznává jako platný, byť může být rozuměn jako platný právě jen pro tuto skupinu obyvatel*. Dále a) tyto subsvěty mohou interagovat mezi sebou, b) mikrosvěty

postav mohou stát v opozici vůči subsvětu, s nímž jsou daní konatelé nějak spojení, c) mikrosvěty postav mohou stát proti sobě uvnitř jednotlivých subsvětů i napříč více subsvěty, d) konflikt se může odehrát uvnitř mikrosvěta postav.

Popsané konfliktní střetávání posléze produkuje jeden či více „dynamic-*kých*“ *narativních toků*. V narativním toku jsou jednotlivé události kauzálně a chronologicky provázány do dějové linie, přičemž v jednom narativním toku může být souběžně realizováno i více dějových řad, pokud jsou spolu příčinně propojeny. Narativní toky pak tvoří základ vyprávěcí dynamiky ve fikčních světech.

Aletické subsvěty se tvoří, když jsou navzájem přístupná různá aletická uspořádání.<sup>22</sup> V science fiction seriálech typu *Star Trek* nebo *Doctor Who* můžeme mít řadu planet a vesmírných ras i národů, které existují souběžně za jiných aletických podmínek. Každá z těchto planet může představovat aletický subsvět a některé postavy v seriálu mají díky souboru fikčně stanovených možností (vesmírná loď, stroj času, teleportační přístroj) dispozice mezi těmito subsvěty cestovat. Ale zdaleka nemusí jít jen o meziplanetární vztahy. Například v seriálu *Ztraceni* tvoří Ostrov jeden aletický subsvět a zbytek fikčního světa (pozemský svět mimo Ostrov) aletický subsvět druhý. Na Ostrově je možné, že jedna skupina postav se na něj dostane coby přeživší z cestujících havarovaného letadla, přičemž za určitou dobu totéž letadlo havaruje na Ostrově znovu – a přežije naopak druhá část cestujících. Specifický případ střetávání aletických subsvětů představuje kategorie paranormální fikce (srov. Traill 1996), bohatě využívaný například v seriálech *Akta X* nebo *Hranice nemožného*.

Seriály stavějící na permanentním zmnožování aletických subsvětů si však obvykle zachovávají jeden stabilní, který je konfrontován s těmi ostatními. V původním *Star Treku* je takovým vesmírná loď Enterprise, v seriálu *Doctor Who* zase vesmírná loď TARDIS. Hrdina Doctor je zástupce jedné z nejinteligentnějších ras ve vesmíru – Pánů času (*Time Lords*). Jeho vesmírná loď TARDIS má podobu modré policejní budky, je uvnitř mnohem větší než zvenku a dokáže cestovat časoprostorem, což dává seriálu možnosti k procházkám

19 Nehledě na to, že třeba Eco dokonce zpochybňuje možnost, že by člověk mohl v objektivitě nahlédnout i skutečný aktuální svět (Eco 2010: 160, srov. též Eco 2004b).

20 Nejvíce se tomuto způsobu uvažování blíží Doleželův pojem *oblasti*, který ale rozsáhleji autor nerozpracovává (Doležel 2003: 146).

21 Přitom nejsem přesvědčen, že veškerou narativní dynamiku lze pokrýt jen jejich prostřednictvím (nabízí se třeba ještě možnost subsvěta neintencionálně působící přírodní síly – bouře, výbuch sopky, povodeň, neovladatelný dopravní prostředek –, aniž by se tento významově kryl se subsvětem aletickým), a je proto třeba v jejich výzkumu dále pokračovat.

22 Aletická modalita určuje podle Doležela nastavení možnosti, nemožnosti a nutnosti, tedy „základní podmínky fikčního světa, zejména jeho kauzalitu, časové a prostorové parametry, jakož i akční schopnosti osob“ (Doležel 2003: 122).

do všech koutů i časů vesmíru. První řada (obnoveného) seriálu si však vystačila pouze s planetou Zemí, byť v různých časech.

[5] *Doctor Who*: Země... kdy? Aneb od 19. století až do roku kolem 5 miliard, kdy Modrá planeta definitivně zanikne sežehnutá Sluncem

<i>Doctor Who</i> (1. řada)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Země – minulost													
Země – současnost													
Země – budoucnost													

U ideologických subsvětů je asi vhodné poznamenat, že jde jen a pouze o vztahování se fikčních postav ke světu jejich fikční existence. Nerad bych vyvolával dojem, že schvaluji svévolné přikládání ideologických vzorců našeho aktuálního světa na svět fikční. Například fikční světy *Dallasu* zakládají řadu narativních sporů v otevřeném střetu ideologických subsvětů dvou rodin Barnesů a Ewingů. Bobby je navíc cizincem ve svém ideologickém subsvětě rodiny Ewingů – jeho mikrosvět je v rozporu s ideologickým subsvěttem, jehož je součástí.

Zatímco v případě aletických subsvětů byla řídicí modalita aletická, u ideologických subsvětů dominují modalita *deontické*, *axiologické* a *epistemické* (srov. Doležel 2003: 121–137). Běžná bývá i kombinace aletických a ideologických subsvětů, když hrdinové *Star Treku* nebo *Doctora Who* na svých cestách po vesmíru poznávají různé rasy a národy. Podobná setkání posléze často ústí ve střet různých deontických, axiologických nebo epistemických systémů. Jistěže ne každý aletický nebo ideologický subsvět současně zakládá narativní tok, spíš naopak. Většinou lze o narativním toku mluvit až v případě vzájemně se ovlivňující sestavy více subsvětů, střetu řadu subsvětů s mikrosvěttem nějakého jeho obyvatele či konfliktů několika mikrosvětů mezi sebou. Jinak řečeno, zatímco samotné aletické nebo ideologické subsvěty jsou „opakovaně navštěvovatelné“, v případě narativních toků se nutně navazuje na nějaký stav věcí. Nestačí, že pouze jsou, musí být také kauzálně provázané – jinak už nejde o tentýž narativní tok. U planety Země jde v jednom seriálu aleticky pořádko o tutéž planetu Zemi, i když se na ní mohlo leccos změnit, ale narativní tok je jako řeka: proud událostí. Nelze vstoupit dvakrát do téhož toku ve stejné podobě, jen do nějakého jeho pozdějšího (či dřívějšího) stavu věcí, který musí být příčinně svázaný se stavem věcí předtím (nebo potom).

Například v seriálech třetího typu každý epizodní svět konstruuje nejen uzavřený vyprávěcí systém bez narativních přesahů do systémů jiných, ale fikcizace může pracovat právě s dalšími možnostmi narativních toků a některé kauzální řady vést z jedné epizody do další. V kriminálním seriálu *Kriminálka Las Vegas* se sice na prostoru jedné epizody úspěšně vyšetří jeden nebo více případů, nicméně sféra soukromého života postav nemusí být na tento pracovní narativní časoprostor vázána – nebo k němu dokonce může stát v opozici. V první řadě *Kriminálky Las Vegas* sledujeme souběžně s vyšetřovanými případy třeba i události popisující, jak vyšetřovatelka Catherine obtížně hledá rovnováhu mezi časem věnovaným práci a časem vyžadovaným milovanou dcerou. Jde o konflikt mikrosvětta postavy a ideologického subsvětta kriminalistické práce – nikoli však celého aktuálního světa textu. A zatímco případy se úspěšně uzavírají jeden za druhým a epizodu za epizodou, tak narativní tok „Catherine, její dcera, bývalý manžel, úřad pro sociální péči atd.“ pokračuje, komplikuje se a prochází makrosvěttem napříč (viz Kokeš 2009; srov. též Ryan 1991). V první řadě seriálu *Lovci duchů* (třetí typ, v pozdějších řadách čtvrtý typ), ve kterém dva bratři bojují s monstry a hledají svého otce, se zase od prvního dílu připomíná narativní tok týkající se záhadné smrti jejich matky a otcova zmizení. Tento tok se však vrací do aktualizace vždy jen na chvíli či až po několika epizodách, zatímco mezitím je otevřena a uzavřena řada narativních toků jiných.

U všech představených subsvětů platí tři věci: 1) jsou vždy aktualizovanou součástí fikčního univerza a vzájemně přístupné, 2) jejich zakládání je umožněno jen díky uspořádání informací o všech fikčních entitách v rámci singulárních a relačních hesel (viz navracení se padoušského Murdocha v seriálu *MacGyver*), 3) badatelsky užitečné je zavádět je jen ve chvíli, kdy mají konkrétní vysvětlovací potenciál pro analýzu, což nastává zejména v případech, kdy subsvěty zpřehledňují provázanost makrosvětta nebo se dokonce do aktuálního zpřítomnění navracejí po větším počtu epizod.

## Závěr

Seriálová fikce tvoří systém, ve kterém jeden každý prvek plní funkci ve vztahu k prvkům ostatním. Vzájemné působení audiovizuálního textu, stylistického subsystému a uspořádání světa zakládá proces fikcizace coby organizovaný a regulativní proud neustále poskytovaných podnětů, který umožňuje divákovi, aby jednotlivé prvky zpracoval a zanesl do své fikcipedie. Fikcipedie

potom představuje ústřední řídicí systém, do něhož divák ukládá vše, co se o fikčním světě dozví nebo co o něm usoudí na základě příslušných regulačních principů. Je tvořena hesly singulárními a relačními, přičemž každá informace v encyklopedických heslech, která je zanesena jako pravdivá, má svůj korelát v podobě textových pravidelností, díky nimž je (opakovaně) rozeznávána coby právě jedna specifická informace či prvek fikčního světa. Právě skutečnost, že jsou data ve fikcipedii pečlivě uspořádána, divákovi umožňuje konstruovat a souběžně se zpracováváním toku dalších informací neustále obnovovat svou mentální představu fikčního světa. Divák si na základě výše řečeného může uspořádat a) soubor aletických nebo ideologických subsvětů, b) mikrosvěty postav. Tyto se pak při vzájemné konfrontaci shlukují do jednotlivých narativních toků, které mohou zakládat i více než jednu dějovou řadu – a představují veškerou narativní dynamiku v makrosvětě. Všechny tyto „nižší úrovně světů“ si pak díky permanentnímu cyklickému ukládání veškerých změn do dynamicky utvářené a přetvářené fikcipedie divák potenciálně propojuje do globální reprezentace makrosvěta, a to i nezávisle na strukturní organizaci seriálu do epizod, pokud daný seriálový typ (1–5) tento způsob přenášení dat podporuje.

U každého seriálu pak lze v příslušné analýze po těchto úrovních postupovat a rozebírat jednotlivé strategie. Všechny nástroje byly přitom konstruovány takovým způsobem, aby zůstávaly otevřeny specifikám daného seriálového díla. Nicméně každý kritický přístup je nakonec tak dobrý, jak dobré jsou analýzy, které je schopný vyprodukovat (Thompsonová 1998: 35). A tak teprve ve chvíli, kdy bude zde načrtnutá teorie seriálové fikce testovaná na konkrétních seriálech, ukážou se všechny její možnosti, omezení a nedostatky. Jistě bude nezbytné ji dále opravovat a přepracovávat, aby dokázala co nejlépe plnit svůj účel: analyzovat seriálovou fikci v její estetické bohatosti a přizpůsobovat se *jejím* možnostem – nikoli naopak. Jak by řekl Doctor: „Allons-y!“

#### CITOVANÉ SERIÁLY A FILMY

- 24 hodin** (24, TV seriál; creators Robert Cochran, Joel Surnow, 2001–2010)  
**Akta X** (*The X Files*, TV seriál; creator Chris Carter, 1993–2002)  
**Alias** (TV seriál; creator J. J. Abrams, 2001–2006)  
**Anatomie lži** (*Lie to Me*, TV seriál; creator Samuel Baum, 2009–2011)  
**Battlestar Galactica** (TV seriál; creator Glen A. Larson, 2004–2009)  
**Columbo** (TV seriál; creators Richard Levinson, William Link, 1971–2003)

- Dallas** (TV seriál; creator David Jacobs, 1978–1991)  
**Divoký anděl** (*Muñeca brava*, TV seriál; 1998–1999)  
**Doctor Who** (TV seriál; creators Sydney Newman, C. E. Weber, Donald Wilson, 1963–1989)  
**Doctor Who** (TV seriál; showrunner od 2005 Russel T. Davies, od 2010 Steve Moffat, 2005–dosud)  
**Dr. House** (*House M. D.*, TV seriál; creator David Shore, 2004–dosud)  
**Dynastie** (*Dynasty*, TV seriál; creators Richard Shapiro, Esther Shapiro, 1981–1989)  
**Esmeralda** (TV seriál, creator Delia Fiallo, 1997)  
**Hercule Poirot** (*Agatha Christie's Poirot*, TV seriál; creators Clive Exton, Brian Eastman, 1989–dosud)  
**Hranice nemožného** (*Fringe*, TV seriál; creators J. J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2008–dosud)  
**Kriminálka Las Vegas** (*CSI: Crime Scene Investigation*, TV seriál; creator Anthony E. Zuiker, 2000–dosud)  
**Lovci duchů** (*Supernatural*, TV seriál; creator Eric Kripke, 2005–dosud)  
**MacGyver** (TV seriál; creator Lee David Zlotoff, 1985–1992)  
**Můj přítel Monk** (*Monk*, TV seriál; creator Andy Breckman, 2002–2009)  
**Právo a pořádek** (*Law & Order*, TV seriál; creator Dick Wolf, 1990–2010)  
**Příběhy Alfreda Hitchcocka** (*Alfred Hitchcock Presents*, TV seriál; creator Alfred Hitchcock, 1955–1962)  
**Sherlock** (TV seriál; creators Mark Gatiss, Steven Moffat, 2010–dosud)  
**Star Trek** (TV seriál; creator Gene Roddenberry, 1966–1969)  
**Tak jde čas** (*Days of Our Lives*, TV seriál; creators Ted Corday, Betty Corday, 1965–dosud)  
**The Outer Limits** (TV seriál; creator Leslie Stevens, 1963–1965)  
**The Twilight Zone** (TV seriál; creator Rod Serling, 1959–1964)  
**To je vražda, napsala** (*Murder, She Wrote*, TV seriál; creators Peter S. Fischer, Richard Levinson, William Link, 1984–1996)  
**Whitechapel** (TV seriál; scénář Ben Court, Caroline Ip, 2009–2010)  
**Za rozbřesku** (*Day Break*, TV seriál; creator Paul Zbyszewski, 2006)  
**Zabij mě něžně** (*Killing Me Softly*; režie Chen Kaige, 2002)  
**Ztraceni** (*Lost*, TV seriál; creator J. J. Abrams, 2004–2010)

#### LITERATURA

##### **Bordwell, David**

- 1985 *Narration in the Fiction Film* (Madison: The University of Wisconsin Press)  
 1989 „A Case for Cognitivism“, *Iris*, č. 9, s. 11–40  
 1997 *On the History of Film Style* (Cambridge/London: Harvard University Press)  
 2005 *Figures Traced in Light. On Cinematic Staging* (Berkeley / Los Angeles / London: University of California Press)  
 2007 „Konvence, konstrukce a filmové vidění“, *Illuminace* 19, č. 2, s. 25–46

##### **Bordwell, David – Thompson, Kristin**

- 2001 *Film Art. An Introduction* (New York: McGraw Hill)

##### **Branigan, Edward**

- 1984 *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Berlin: Mouton De Gruyter)  
 1992 *Narrative Comprehension and Film* (London / New York: Routledge)

**Burch, Noël**

1973 *Theory of Film Practice* (Princeton: Princeton University Press)

**Calabrese, Omar**

1992 *Neo-Baroque. A Sign of the Times* (New Jersey: Princeton University Press)

**Doležel, Lubomír**

1997 „Mimesis a možné světy“, *Česká literatura* 45, č. 6, s. 600–624

2003 *Heterocosmica. Fikce a možné světy* (Praha: Karolinum)

2008 *Fikce a historie v období postmoderny* (Praha: Academia)

**Eco, Umberto**

1984 *Semiotics and the Philosophy of Language* (Bloomington: Indiana University Press)

1990 „Inovace a opakování: mezi modernistickou a postmodernistickou estetikou“, *Film a doba* 36, č. 1–3, s. 38–39, 93–96, 162–163

1997 *Šest procházek literárními lesy. Přednášky na Harvardově univerzitě* (Olomouc: Votobia)

2002 *O zrcadlech a jiné eseje. Znak, reprezentace, iluze, obraz* (Praha: Mladá fronta)

2004a *Meze interpretace* (Praha: Karolinum)

2004b *Teorie sémiotiky* (Brno: JAMU)

2010 *Lector in fabula. Role čtenáře aneb Interpretací kooperace v narativních textech* (Praha: Academia)

**Graesser, Art – Tipping, Pam**

1999 „Reading Text“, in William Bechtel, George Graham (eds.): *A companion to cognitive science* (Malden/Oxford/Carlton: Willey Blackwell), s. 328–329

**Graesser, Arthur C. – Millis, Keith K. – Zwaan, Rolf A.**

1997 „Discourse Comprehension“, *Annual Review of Psychology*, č. 48, s. 163–189

**Graesser, Arthur C. – Singer, Murray – Trabasso, Tom**

1994 „Constructing Inferences during Narrative Text Comprehension“, *Psychological Review* 101, č. 3, s. 163–189

**Chion, Michel**

1994 *Audio-Vision* (New York: Columbia University Press)

**Kokeš, Radomír D.**

2009 „Fikční světy (kriminálního) televizního seriálu“, *Illuminace* 21, č. 4, s. 5–36

2010 *Teorie seriálové fikce: analýza vyprávění a fikčních světů televizního seriálu*, magisterská diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita, FF, Ústav filmu a audiovizuální kultury

**Kripke, Saul A.**

2005 „Jméno a nutnost. I.1.“, in Jiří Fiala (ed.): *Analytická filosofie. První čítanka* (Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni)

**Ndalianis, Angela**

2005 „Television and the Neo-Baroque“, in Michael Hammond, Lucy Mazdon (eds.): *The Contemporary Television Series* (Edinburgh: Edinburgh University Press)

**Pavel, Thomas**

1986 *Fictional Worlds* (Cambridge/London: Harvard University Press)

**Plantinga, Carl – Smith, Greg M. (eds.)**

1999 *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press)

**Rimmon-Kenanová, Shlomith**

2001 *Poetika vyprávění* (Brno: Host)

**Ronenová, Ruth**

2006 *Možné světy v teorii literatury* (Brno: Host)

**Ryan(ová), Marie-Laure**

1991 *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* (Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press)

1997 „Možné světy v soudobé teorii literatury“, *Česká literatura* 45, č. 6, s. 570–599

2005 „Fikce, nefaktuály a princip minimální odchylky“, *Aluze* 9, č. 3, s. 105–118

**Salt, Barry**

1992 *Film Style and Technology. History and Analysis* (Oxford: Starword)

**Sconce, Jeffrey**

2004 „What if: Charting Television's New Textual Boundaries“, in Lynn Spigel, Jan Olsson (eds.): *Television After TV. Essays on a Medium in Transition* (Durkham/London: Duke University Press), s. 93–112

**Thompsonová, Kristin**

1998 „Jeden přístup, mnoho metod: neoformalistická filmová analýza“, *Illuminace* 10, č. 1, s. 5–36

**Tomaševskij, Boris**

1970 *Teorie literatury* (Praha: Lidové nakladatelství)

**Traill, Nancy H.**

1996 *Possible Worlds of the Fantastic. The Rise of the Paranormal in Literature* (Toronto: University of Toronto Press)

**Vaina, Lucie**

1977 „Les ‚mondes possibles‘ du texte“, *Versus*, č. 17, s. 3–11

**Van Dijk, Teun – Kintsch, Walter**

1983 *Strategies of Discourse Comprehension* (New York: Academic)