

ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu
The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

3 / 2021

Ročník / Volume 33

TÉMA ČÍSLA / SPECIAL ISSUE:
**UŽIVATELSKÁ KREATIVITA V DIGITÁLNÍ DOBĚ:
OD PRODUSERISMU K FANOUŠKOVSKÉ TVORBĚ**

Hostující editorka / Guest Editor:
Iveta Jansová

OBSAH

Články

Iveta Jansová: Uživatelská kreativita v digitální době: od produserismu k fanouškovské tvorbě (Editorial)	5
Martin Charvát – Vít Gvoždiak: Moderství počítačových her: mezi komunitní praxí a herním mainstreamem	9
Adéla Gjuríčová: History Reloaded: The Communist Past in Digital Space.....	27
Anna Bílá: (A)historický fandom Jane Austen: z vysoké kultury do populární a zpět	43
Lucia Kajánková: Adaptation as Fan Fiction Practice in Serialized Narratives	63

Recenze

Eszter M Polónyi: Hackers and Coders versus Viewers: The Stakes of Photography in an Era of Image Massification (Tomáš Dvořák and Jussi Parikka, eds., <i>Photography Off the Scale: Technologies and Theories of the Mass Image</i>).....	77
Míroslava Papežová: Bezbřehá rozpínavost transmediality (Carol Vernallis – Holly Rogers – Lisa Perrott, eds., <i>Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics</i>)	83

CONTENTS

Articles

Iveta Jansová: User Creativity in the Digital Age: from Produserism to Fan Art (Editorial)	5
Martin Charvát – Vít Gvoždiak: Computer Games Modding: Between Community Praxis and Mainstream Game Industry.....	9
Adéla Gjuričová: History Reloaded: The Communist Past in Digital Space.....	27
Anna Bílá: (A)historical Fandom of Jane Austen: From High Culture to Popular Culture and Back.....	43
Lucia Kajánková: Adaptation as Fan Fiction Practice in Serialized Narratives	63

Reviews

Eszter M Polónyi: Hackers and Coders versus Viewers: The Stakes of Photography in an Era of Image Massification (Tomáš Dvořák and Jussi Parikka, eds., <i>Photography Off the Scale: Technologies and Theories of the Mass Image</i>).....	77
Miroslava Papežová: The Boundless Expansiveness of Transmediality (Carol Vernallis – Holly Rogers – Lisa Perrott, eds., <i>Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics</i>)	83



Iveta Jansová (Masarykova univerzita)

Uživatelská kreativita v digitální době: od produserismu k fanouškovské tvorbě

Speciální číslo *Illuminace*, jež právě čtete, je věnováno aktivním a tvůrčím publikům charakteristickým jejich kreativním potenciálem. V tomto ohledu jsou klíčovými aktéry tohoto čísla mediální fanoušci, tematizováni jsou ovšem i další typy kreativních uživatelů a uživatelek. Společným jmenovatelem všech je to, že využívají existujících produktů mediální kultury jako základu či inspirace pro další originální tvorbu. Obecně řečeno je tedy toto číslo zaměřeno na tzv. produživatele neboli jedince, již umně kombinují uživatelskou a producentskou identitu a vytvářejí originální produkty „odvozeného charakteru“. Nově vznikající apokryfní kultura, či snad v kontextu *Illuminace* lépe spin-off kultura, čerpá z celé řady původních mediálních textů — filmů, komiksů, her, televizních seriálů a mnoha dalších — a nabývá stejně rozmanitých podob (textů, videí, kostýmů, obrazů apod.).

Již ve výzvě pro zaslání textů do tohoto tematického čísla jsem zdůrazňovala skutečnost, že s ohledem na všudypřítomnost chytrých technologií a sociálních sítí není v současnosti produživatelství v obecném slova smyslu nikterak výjimečnou záležitostí. Zjednodušeně řečeno se téměř každý z nás může podílet na tvorbě a cirkulaci mediálních obsahů, byť například jen zveřejňováním, komentováním či sdílením fotografií na Instagramu. Uživatelé podobných sociálních sítí jsou pak pravidelně vyzýváni k tomu, aby veřejně vyjádřili náklonnost nějakému objektu či subjektu, a stali se tak jeho „fanoušky“. A ačkoli se stále běžnější užívání tohoto pojmu částečně podílí na jeho depatologizaci (například od škodlivých stereotypů mediálních fanoušků jako fanatických stalkerů celebrit), přispívá také k jeho významovému vyprazdňování. V tomto kontextu proto cítím potřebu deklarovat, že se v aktuálním čísle nesoustředíme na onen vyprazdňovaný pojem fanouška či produživatele. Ve středu naší pozornosti stojí naopak osobnosti specializovaných publik typické svou expertní zájmovou vyhraněností, jež tvoří základ jejich další kreativity.

Poměrně běžný výskyt termínu fanoušek ve veřejném prostoru, ať už ve spojení se sociálními sítěmi, sportem, či médií, částečně zastírá skutečnost, že v českém akademickém prostředí se i nadále jedná o zcela marginální oblast výzkumného zájmu. Přestože stu-

dium fanouškovství či tzv. fanouškovská studia (fan studies) se v angloamerickém kontextu (doposud nejdominantnějším v tomto poli bádání) vyvíjejí již od 80. let 20. století, v České republice se tématu až na výjimky prozatím věnují spíše absolventské práce různého stupně vysokoškolského studia. Podobně jako tomu bylo (a mnohdy stále je) v případě studia populární kultury, je také studium fanouškovství vnímáno jako nedostatečně závažné. V akademických kruzích je k nim přistupováno spíše s opatrností reflektující stereotypní nahlížení na osobnosti fanoušků coby nenormativních jedinců. Jejich odlišnost je pak připisována intenzivní konzumaci mediálních obsahů, neschopnosti rozlišit fikci od reality, obsesivní tendenci ústící v již zmiňované obtěžování subjektů jejich zájmu a mnoho dalších pejorativních odsudků.¹⁾ Již existující příklady odborného zájmu o fanouškovství ovšem ukazují, že ačkoli i takoví fanoušci existují, fanouškovství jako takové je komplexní fenomén, který lze považovat za manifest loajálního zájmu jedinců. Ten se může projevat vytvářením zájmových komunit (fandomů), originální tvorby (texty, komiksy, kostýmy apod.) nebo aktivistické činnosti (edukační kampaně, protestní akce atd.) a mnoha dalšími způsoby.

Přestože jsou obdobné aktivity spojeny s konkrétními mediálními texty (v širokém slova smyslu), poukazují na obecnější proměny mediálních praxí současných publik, a je proto poměrně krátkozraké se osobnostem fanoušků či dalších zájmových a aktivních publik nevěnovat. I proto bylo od počátku naší snahou ve speciální *Iluminaci* postihnout široké pole tematicky rozličných textů, jež se z různých pohledů dotýkají tématu uživatelské kreativity vedoucí k přetváření/dotváření existujících mediálních textů, a to zejména v kontextu audiovizuální sféry (screen/digital culture). Finální soubor textů pokrývá nejrozumnější témata spadající do vytyčeného pole bádání. Setkáváme se zde zejména s příspěvky k mezinárodnímu vědění zabývajících se obecnějšími principy uživatelských praxí (např. hráčské moderství) či zahraniční tradicí (např. fandom Jane Austen).

Česky psaným textem, který zcela explicitně rozpracovává podoby a možnosti kreativity zájmového uživatelstva, je stať Martina Charváta a Víta Gvozdíaka *Moderství počítačových her: mezi komunitní praxí a herním mainstreamem*. Text je koncipován coby úvodová studie tzv. herního moderství, jež autoři originálně rámuje jako jistou podobu fanouškovské aktivity. Ze své „úvodové podstaty“ přináší studie zamyšlení nad obecnějšími principy kultury konvergence, stejně tak jako šíře významu fanouškovské identity a její totožnosti/odlišnosti s identitou hráčskou. Umně shrnuje dosavadní vědění o moderství a představuje také jeho vývoj. Moderství je uchopeno coby inherentně transformativní aktivita, která může být pro uživatele emancipační i omezující (například díky snadné komifikovatelnosti ze strany původních tvůrců, případně vývojářů). Autorům textu se daří poukázat na křehkost uživatelské moci nad původními mediálními texty, jež v konečném důsledku i nadále podléhají diktátu kulturního průmyslu, jakkoli emancipační či revoluční mohou ve svém jádru být.

Specifickým textem v novém čísle, který poukazuje na šíři a bohatost produživatelských aktivit, je anglicky psaná studie Adély Gjuričové *History Reloaded: The Communist*

1) Nejvíce nasnadě jsou příklady spojené s hudebním fanouškovstvím, v nichž se zejména obrazy mladých dívek a jejich emocionálních projevů při setkání/blízkosti jejich idolů (ať už jsou to One Direction, BTS či kdokoli jiný) staly jakousi normou mediální reprezentace a v důsledku ostrakizace takového „fanatického“ jednání.

Past in Digital Space. Autorka se v něm věnuje různým příkladům, v nichž byly původně nedigitalizované artefakty komunistického režimu v Československu převedeny do digitální podoby a byl jim vdechnut nový život (life-after-life) díky uživatelům digitálních technologií. Znovu zde narážíme, byť implicitně, na kulturu konvergence, nikoli pouze ve smyslu technologickém, ale zejména kulturním. Autorka textu otevírá zásadní téma „demokratizace paměti“, což můžeme chápat v kontextu kolektivní inteligence, tedy společně utvářeného souboru vědění jednotlivými uživateli, v tomto případě tedy kolektivně re/interpretované minulosti. Artefakty minulosti (např. fotografie apod.) jsou vyjímány ze svého původního významového pole a přeskládány, remixovány či zvýznamňovány v nové podobě odpovídající ideovému nastavení autora či autorky tohoto (znovu)přivlastnění mediálního objektu. Mohou tak vznikat zcela nová „převyprávění“ existujících příběhů, což může mít za následek postupné mazání či přerámování určitých skutečností minulosti.

Do historie směřuje také česky psaný text Anny Bílé (*A*) *historický fandom Jane Austen: z vysoké kultury do populární a zpět*. Autorka v něm upozorňuje na fakt, že fanouškovství není pouze novodobým fenoménem, ale je možné podobné aktivity nacházet v mnohem dřívějších dobách než pouze ve 20. století. Jakkoli zpětně konstruovaná identita fanoušků (minimálně terminologicky) může být, aktivity a praktiky označované dnes za „typicky fanouškovské“ se objevovaly například již u příznivců tvorby Jane Austen. Dílo Jane Austen navíc představuje ideální příklad toho, jak vrtkává pozice literátů i jejich děl je na pomezí tzv. vysoké kultury a kultury populární, zdůrazňuje především roli samotných příjemců, kteří toto místo spoluurčují. Znovu je kladen důraz na individuální identity uživatelů, jejichž mnohovrstevnatost a rozmanitost je zcela zásadním hybatelem uživatelských praxí jakéhokoli druhu.

Právě specifické (v tomto případě marginalizované) identity fanoušků stojí za bohatou škálou rozpracování různých příběhů televizních seriálů či filmů. Tomu, jak například vypadají (nejen) homoerotické interpretace televizního seriálu *Hannibal*, se věnuje Lucia Kajánková ve svém anglicky psaném textu *Adaptation as Fan Fiction Practice in Serialized Narratives*. Oproti jiným textům zařazeným do tohoto speciálního čísla se jedná o kratší teoretickou případovou studii konkrétního fenoménu. Vzhledem k oblibě postavy Hannibala v rámci mnoha fanouškovských uskupení je právě i taková sonda hodna naší pozornosti. Zejména proto, že se jako jediná z přítomných textů věnuje celosvětovému fenoménu slash interpretací a poukazuje podrobně na jednu ze zásadních motivací fanouškovských pře/roz/pracování již existujících děl. Tou je právě menšinová (zde sexuální) identita publik, které se v jejich pohledu nemusí v mainstreamové kultuře dostávat dostatek (kvalitního) prostoru, pročez si tento prostor vyjednávají svou originální tvorbou.

Pokud bychom měli poodstoupit a zamyslet se nad tím, co nám texty tohoto čísla říkají dohromady, odpověď je jednoduchá. Fanoušci a tvůrčí uživatelé využívají vlastní kreativity a (většinou digitální) gramotnosti k tomu, aby vytvářeli takový svět, jaký by ho chtěli mít, aby mohli číst příběhy, které chtějí číst, nebo je vidět v audiovizuální podobě. Takoví uživatelé si zaslouží naši (nejen akademickou) pozornost, neboť jsou to právě oni (a jsme to také my), kdo spoluutváří současnou podobu kulturních textů, které nás obklopují a které významně ovlivňují to, jak rozumíme naší každodennosti.

Martin Charvát (Metropolitní univerzita Praha)

Vít Gvoždiak (Fakulta humanitních studií, Univerzita Karlova)

Moderství počítačových her: mezi komunitní praxí a herním mainstreamem

Computer Games Modding: Between Community Praxis and Mainstream Game Industry

Abstract

The presented paper attempts to elaborate on the topic of computer games modding as an example of specific fan-activity. 1) We draw on Jenkins' definition of convergence culture and 2) attempt to introduce a short genealogy of modding, and in the last part 3) offer an interpretative overview of game-modding from a structural and cultural (social or community) perspective. As a result, we understand modding as a productive activity that has the potential to deterritorialize structures of given material (original game) and contributes to the transformation of the video game industry.

Keywords

modding, computer games, participative culture, convergence, new media

Klíčová slova

moderství, počítačové hry, participativní kultura, konvergence, nová média

— — —

V tomto textu zkoumáme moderství počítačových her jako svébytnou fanouškovskou aktivitu, tedy aktivitu formovanou „zdola“, která se specifickým způsobem nejen vyjadřuje k produkci a distribuci mediálního obsahu „shora“ garantovaného oficiálními tvůrci, vydavateli a distributory, ale také ji komentuje a podrobuje zkoumání a kritice, a tak aktivně (spolu)utváří výsledný produkt/obsah.

Cílem tohoto textu je předložit popis obecných tendencí moderství počítačových her. Tvrdíme, že moderství je svébytnou kulturní praktikou a technikou s vlastní tradicí,

soubory předpokladů technologických (technologická kompetence) a mediálních (např. apropriace struktury narativního diskursu počítačových her) a společenských důsledků (situování sebe sama do určité uživatelské komunity). Takto koncipovaný text se snaží jednak uvést do tuzemského akademického prostředí problematiku moderství počítačových her, na niž je pozornost zaměřována spíše okrajově, jednak ukázat moderství jakožto produktivní aktivitu, která má potenciál určit směřování mainstreamového herního průmyslu.

Náš postup lze shrnout do třech kroků:

- 1) V první části se věnujeme vztahu moderství a fanouškovství. Pokoušíme se vymezit moderství jako svého druhu specifické aktivity, které lze sice na jednu stranu chápat jako projevy fanouškovství, zároveň se ale — na stranu druhou — v některých ohledech od jiných typů fanouškovství odlišují. V tomto ohledu vycházíme z Jenkinsovy teze o povaze konvergence a fanouškovské aktivity, zdůrazňujeme zejména motivace fanouškovství. První část je obecnějším úvodem do problematiky fanouškovství a zároveň vymezením přístupu, který k moderství zaujímáme.
- 2) V druhé části se věnujeme nástinu genealogie moderství. Snažíme se ukázat, že moderství je inherentní součástí dějin počítačových her, a rozlišit několik fází ve vývoji moderství. Za jeden z důležitých mezníků považujeme polovinu 90. let 20. století, kdy dochází k propojení technologických, kritických a komunitních předpokladů a vzniku moderství v užším slova smyslu.
- 3) V části třetí popisujeme hlavní tendence moderské aktivity. Hlavní důraz klademe na faktor komplexity a bez nároku na úplnost předkládáme přehled významných aspektů moderství jako tentativní úvahu o klasifikaci moderství a jeho produktů.

Moderství a fanouškovství

Moderství, tedy vytváření neoficiálních, fanouškovských úprav (modů) počítačových her, můžeme charakterizovat jako aktivitu, která 1) je závislá na existenci původní hry v tom smyslu, že mody nemají v drtivé většině případů samostatnou identitu a existenci, tzn. užívání či hraní modu není bez původní hry možné, a mod je proto s původní hrou mediálně homogenní; 2) má komunitní povahu, její produkty, mody podléhají komunitní evaluaci a jsou distribuovány vybranými, na těch oficiálních často nezávislými kanály.

Ne-autonomní homogenitu moderství lze chápat jako specifický případ dynamiky kultury. Každá kultura se podle Fiskeho vyvíjí zevnitř, ze sebe samé, nikoli jako důsledek nějaké externí síly „shora“ či mimo systém.¹⁾ Jedním z klíčových mechanismů tohoto vývoje je exkorporace,²⁾ tedy proces, v němž hierarchicky níže postavení či závislí členové (v tomto případě modeři) utvářejí vlastní (sub)kulturu s využitím zdrojů, které jim poskytuje hierarchicky vyšší či dominantní kultura (v našem případě tvůrci počítačových her či herní průmysl obecně). Fiske upozorňuje, že dominantní systém subkultuře fakticky zne-

1) John Fiske, *Understanding Popular Culture* (London – New York: Routledge, 1989), 23.

2) Tamtéž, 15.

možňuje formulovat její opozičnost tím, že do sebe inkorporuje právě ty prostředky, které subkultuře umožňují diferenčně vymezovat vlastní identitu. Jinými slovy: dominantní herní průmysl nejen poskytuje materiál, bez něhož je moderství nemožné, ale zároveň do sebe postupně vstřebává moderské prostředky a mechaniky a ještě více oslabuje jeho autonomii.

Takové chápání populární kultury i konkrétně moderství ale není kompletní. Vstřebávání dominantní kulturou není nikdy úplné; bohatost subkulturních praktik je natolik velká a diferencovaná, že je dominantní kultura nucena ve svém vstřebávání redukovat a selektovat. Podle Fiskeho³⁾ tak dominantní kultura sílu hierarchicky nižších praktik systematicky podceňuje, protože je nemůže v jejich komplexitě absorbovat. Je patrné, že moderství je v určitém smyslu aktivita závislá a v určitém oddělená, autonomní. Průsečíku těchto rysů můžeme rozumět nikoli jako paradoxu, ale spíše jako projevu vlastnosti, která je typická pro moderské chování, tedy jeho konvergentní povaze.

Když Henry Jenkins (re)definuje pojem konvergence, nezaměřuje se pouze na technologické proměny produkce a distribuce mediálního obsahu, ale zásadním způsobem zohledňuje také chování publika:⁴⁾ diváci a konzumenti obsah nejen aktivně vyhledávají, ale jsou ochotni „vydat se téměř kamkoliv“,⁵⁾ aby plně saturovali touhu po vlastních zážitcích. Publikum „migruje“, tzn. má možnost okamžitých přesunů na odlišnou mediální platformu, a je to právě chování publik, co tvůrcům a distributorům upravuje podmínky způsobů zacházení s mediálním obsahem: konzumenti aktivně vstupují do procesů produkce a distribuce či vysílání (například skrze internetové diskuze či vytváření vlastního obsahu ve formě fan-fikcí).

Konvergentní/participativní kultura podle Jenkinse nabývá tvaru jakožto spojení tří trendů: 1) nové technologické nástroje umožňují konzumentům archivovat, apropriovat a znovu distribuovat mediální obsah; 2) subkultury využívají DIY praktiky, a ukazují tak, jak jsou technologické nástroje využívány v praxi; 3) distribuce mediálních obsahů skrze odlišné mediální platformy vyzývá uživatele k aktivní účasti, která může spočívat například ve vytváření vlastního obsahu či proměně distribuovaného obsahu.⁶⁾

Nelze si ovšem myslet, pokračuje Jenkins, že bychom mohli konzumenty považovat za homogenní masu. I mezi nimi existují rozdíly. Za významný považuje ten, že někteří z nich disponují lepšími (nejen technologickými) schopnostmi než jiní.⁷⁾ Kompetentnější konzumenti rychleji získávají informace o dění v mediálním průmyslu, jsou schopni s nimi aktivně pracovat, např. budovat fanouškovské komunity a vytvářet vlastní (fanouškovský) obsah. Z tohoto důvodu Jenkins tvrdí, že základní charakteristika fanouškovských komunit spočívá na mechanismech sdílené produkce a reciproční výměně vědění,⁸⁾ a tím v komunitě fanoušků vzniká hierarchické uspořádání a principiální nerovnost jejich členů.

3) Tamtéž, 18–19.

4) Henry Jenkins, *Convergence Culture* (New York: NYU Press, 2006), 2.

5) Tamtéž, 2.

6) Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, Gamers: Media Consumers in a Digital Age* (New York: NYU Press, 2006).

7) Tamtéž, 3, 23.

8) Tamtéž, 27.

Kromě poukazu na produktivní potenciál fanouškovských komunit⁹⁾ se Jenkins ostře vymezuje proti redukci fanouškovství na adoraci určitého fenoménu.¹⁰⁾ Fanouškovská aktivita je podle něj do jisté míry výsledkem frustrace a antagonistického postoje, který konzumenti zaujímají v okamžiku, kdy například narativní schémata, logika vývoje děje a postav stojí proti vnitřním pravidlům fikčního univerza.¹¹⁾ Mimo jiné z tohoto důvodu vznikají fan-fikce, ale například také mody počítačových her. Jinými slovy: dle Jenkinse se fanoušci snaží napravit to, co je v jejich očích považováno za principiální chybu nebo je důsledkem špatných produkčních rozhodnutí. V mnoha případech se oficiální producenti mediálního obsahu snaží tyto aktivity omezovat, nebo je mít přinejmenším pod kontrolou. Jedná se nejen o případ fan-fikce, její publikace a distribuce, ale také modů počítačových her.¹²⁾

Modeři počítačových her vytvářejí vlastní komunitu či subkulturu,¹³⁾ která je do jisté míry parazitní¹⁴⁾ a zároveň velmi normativní. Modeři ve velmi specifickém smyslu vidí a snaží se změnit, vylepšit, odstranit či přetvořit ty aspekty, v nichž hra (v jejich očích) selhává, popírá strukturu fikčního světa, je technicky nedokonalá, případně hru doplnit o další prvky. Moderské aktivity předpokládají určité zdroje, technologickou kompetenci či vlastnictví adekvátního hardwaru a softwaru. Tyto charakteristiky poukazují na nesy- nonymní aspekty vztahu moderství a fanouškovství. Ne každý fanoušek počítačových her je moderem (bez nároku na kvantitativní ověřitelnost bychom mohli dokonce tvrdit, že prvních bude výrazně více než druhých); zároveň platí, že ne každý moder musí být nutně fanouškem dané hry. Přestože Postigo tvrdí,¹⁵⁾ že modeři jsou téměř bez výjimky vášni-

9) Proto v návaznosti na Michela de Certeaua (viz Michel de Certeau, „Čtení jako pytláctví“, in *Kapitoly z dějin a teorie médií*, ed. Tomáš Dvořák (Praha: AVU, 2010), 135–146) používá pojem „pytláctví“ (nechceme se zde do detailů zabývat Jenkinsovým posunem významu; proto jen velmi stručně: Jenkins odmítá Certeauovo rozlišení mezi „čtenáři“ a „spisovateli“, protože je příliš reduktivní a zbytečně odlišuje role, které se na úrovni fanouškovských komunit vzájemně proplétají: „čtenář“ fanouškovské fikce může být zároveň jejím „spisovatelem“, dochází k výměně fanouškovských děl, fanoušci je mohou vytvářet společně bez vyznačení konkrétního autorství atd.). Fanoušci „pytláčtí“ na mediálních obsazích, které konzumují, tím, že si z nich vybírají určité prvky a rysy, které následně přetváří a využívají dle svého uvážení a svých preferencí; neboli dochází k produktivnímu (vy)užívání mediálního obsahu a cirkulaci (nových) významů ve formě fanouškovských aktivit, které jsou charakteristické tím, že se vydávají do prostoru za hranicemi konstituovanými dominantními médii (Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (New York – London: Routledge, 2012), 23).

10) Fanouškovství, respektive tvorbu fan-fikcí jako narcistní a sebe-afirmativní tendenci popisuje Sandvoss, kdy fanouškovské zacházení s původním materiálem odráží touhu po sebeidentifikaci skrze tvůrčí akt. Cornel Sandvoss, *Game of Two Halves* (New York – London: Routledge, 2003); Cornel Sandvoss, *Fans: The Mirror of Consumption* (Boston: Polity Press, 2005).

11) Jenkins, *Textual Poachers*, 24, 108.

12) Viz například James Batchelor, „ZeniMax shuts down fan remake of Doom“, *gamesindustry.biz*, cit. 3. 12. 2021, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-06-14-zenimax-shuts-down-fan-remake-of-doom>.

13) Na Jenkinse navazuje Sihvonen ve své knize o modech počítačové herní série *The Sims*, zejména zdůrazňuje moderství jako vytváření a dotváření (uměleckého) artefaktu ze strany určité komunity (Tanja Sihvonen, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), 31, 38, 40). Co se týče *The Sims*, Jenkins cituje jejího tvůrce Willa Wrighta, který ji sám označuje jako „sandbox“, v němž pomocí předem dané sady možností mohou hráči donekonečna utvářet individuální (životní) příběhy postav (Jenkins, *Fans, Bloggers, Gamers*, 148–149).

14) Nikoliv ale v negativním slova smyslu. Chceme pouze naznačit nutnou závislost moderů na modované/původní počítačové hře.

15) Hector Postigo, „Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications“, *Games and Culture* 2, č. 4 (2007), 300–313.

vými hráči, a za jeden z důležitých předpokladů k moderství můžeme považovat kriticky afirmativní vztah modera k modované hře, není tento vztah dostatečnou podmínkou vymezující aktivitu moderství. Dalším aspektům vztahu moder — modovaná hra (včetně motivací a cílů) se věnujeme dále ve třetí části. Pro tuto chvíli postačí zdůraznit, že specifčnost modera jako fanouška vychází z jedné z výše uvedených charakteristik moderství, ne-autonomní homogenity. Pokud mají fanouškovské aktivity ko-kreativní povahu, drží se tato fanouškovská tvorba jazyka či výrazových prostředků předlohy (např. fan-fikce, které vycházejí z určitého románového univerza), nebo se právě užitými prostředky mediálně odlišuje (např. fanouškovské povídky ze světa *Star Wars* či *World of Warcraft*). Moderi počítačových her v tomto ohledu spadají do první skupiny: jejich tvorba je závislá na „původním“ médiu. Bez ohledu na variabilitu vztahů, které může moder k modované hře mít, tento vztah vyjadřuje výhradně pomocí prostředků, které jsou identické s těmi, které využívá původní hra. Za jeden z důsledků této charakteristiky považujeme úzké propojení s herním mainstreamem. Jinými slovy, výsledky moderských aktivit mají výrazně větší potenciál ovlivňovat mainstreamový provoz než v případě fanouškovské tvorby v jiných segmentech.

Východiskem moderské aktivity je herní produkt, který je restrukturalizován, doplňován a „opravován“ s cílem proměnit a vytvořit potenciál pro novou herní zkušenost. Všechny tyto úpravy ale shodně předpokládají určitou (technologickou) kompetenci, kterou sdílí s tvůrci původního obsahu (předpoklad, který v jiných typech fanouškovství není běžný). V tomto ohledu lze moderství označit za praxi, která je sice triviálně závislá na existenci herního mainstreamu, jeho produktů a pravidel, ale zároveň představuje potenciál k jeho transformaci právě v důsledku sdílených kompetencí. Pro potřeby předloženého textu je — z tohoto důvodu — spojení modera a fanouška spíše operativní, nicméně ukotvené v praxi označování moderů jako „fanoušků“, případně „fanoušků-programátorů“.¹⁶⁾

O herním průmyslu a stručných dějinách moderství

Počátky moderství, resp. pre-moderskou fázi můžeme spatřovat v 50. a 60. letech minulého století. Za jednu z nejstarších počítačových her bývá obecně považován *Pong* (1972). Tu vůbec nejstarší *Tennis for Two* (1958) lze považovat za důsledek transformace, modifikace kódu původního programu, který byl založen na softwaru, jehož primární účel spočíval ve výpočtu dráhy střel na pohybující se cíle (letadla). Claus Pias podotýká, že první tvůrci počítačových her nebyli matematici, fyzici a inženýři, kteří chápali počítač jako nástroj, ale spíše uživatelé, kteří experimentovali s možnostmi hardwaru a softwaru.¹⁷⁾ Pias

16) Tamtéž.

17) Claus Pias ve své viriliovsky laděné monografii podotýká, že první počítačové hry vznikaly a byly určeny pro čistě akademické prostředí. Tyto hry nebyly chápány jako „významuplné“, jejich „smysl“ nespočíval v tom, že by byly primárně považovány za hry, ale mnohem spíše za „diagnostické programy“, „experimenty“, které ohledávaly možnosti interaktivity a také možnosti daného hardwaru. Teprve v pozdních 60. letech začaly být počítačové obrazovky využívány pro jiné než válečné účely, a to je také moment, který můžeme považovat za zrod počítačových her. Claus Pias, *Computer Game Worlds* (Chicago: University of Chicago Press, 2017), 93, 91.

hovoří o „nesprávném využití“ technologie, hacích a skutečnosti, že v souvislosti s novostí počítačové technologie bylo programování chápáno jako pohyb v prostředí, v němž lze velmi složitě hledat jakékoliv normy správného použití.

Podobně je tomu v případě hry *Spacewar!* (1962). Její programátoři si kladli za cíl vytvořit multiplicitu „operačních sekvencí“ a „implementovat interakce v přítomném čase“; šlo jim tedy především o zkoumání technických možností tehdejších počítačů.¹⁸⁾ Hra *Spacewar!* nebyla komerční hrou v novějším slova smyslu, jak ostatně bylo v té době zvykem, ale „[...] cirkulovala ve formě zdrojového kódu mezi univerzitami, na němž se dále pracovalo“, přičemž byl rozšiřován, přepisován a „hrán na studentských turnajích“.¹⁹⁾

Pre-moderáská fáze je charakteristická především tím, že 1) využívá/modifikuje program/software, který byl vyvíjen a užíván pro odlišné, ne-herní účely, a 2) vzniklé modifikace, hry procházejí řadou dalších transformací jakožto procesů diseminace určitého vědění v rámci komunity. Jussi Parikka v této souvislosti mluví o tom, že jednou z důležitých DIY programátorských technik, velmi podobnou té, která byla popsána výše, bylo psaní „sebeprodukujícího softwaru“, jehož smysl spočíval v poznávání a překonávání daných technologicko-epistemických hranic.²⁰⁾

V 80. letech se počítačové technologie rozšiřují mezi běžnými uživateli. I přesto (a ještě následujících 10 až 15 let) bylo nutné disponovat expertními (programátorskými) znalostmi technologie, pokud chtěl uživatel programy modifikovat či vytvářet programy vlastní. Teoretik James McAllister sám sebe popisuje jako vášnivého hráče a dodává, že na začátku 80. let dokonce vytvořil na počítači TI-99 několik her. McAllisterova motivace nespočívala v potenciálním ekonomickém zisku, ale na jeho fascinaci „úžasnými věcmi, které bylo možné vytvořit za pomoci programovacích jazyků“.²¹⁾ Podobně pak teoretik Noah Wardrup-Fruin zpětně reflektuje zkušenosti s BBS (Bulletin Board System), které vznikaly již na konci 70. let a které se o dekádu později jakožto předchůdci internetu staly velmi oblíbené (nejen) mezi teenagery. V jejich rámci bylo možné nejen stahovat a nahrávat soubory a zapojovat se do obdoby diskuzních fór, ale také hrát textové hry.²²⁾ Sám Wardrup-Fruin například modifikoval program *Eliza*, známý, ale velmi jednoduchý psychotherapeutický software, a zcela v souladu s výše uvedenou charakteristikou pre-moderství tvrdí, že „software samozřejmě nemusí být nutně hrou, aby ke hře inspiroval“.²³⁾

Pre-moderáská fáze se v tomto období odehrává skrze využívání oficiálních editorů, které běžným uživatelům umožňovaly měnit podobu her, aniž by museli disponovat pokročilou programovací kompetencí. Za první hru, která oficiálně disponovala editorem úrovní, je považován *Lode Runner* (1983). Zhruba v polovině 80. let začaly také vznikat construction sety, specifické programy na rozhraní her a vývojářského softwaru, které uživatelům umožňovaly vytvářet vlastní verze her,²⁴⁾ designovat vlastní úrovně a doplňovat

18) Tamtéž, 89.

19) Tamtéž, 90.

20) Jussi Parikka, *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses* (Zirndorf: Peter Lang, 2017).

21) James S. MacAllister, *Game Work: Language, Power, and Computer Games Culture* (Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2006), ix.

22) Noah Wardrup-Fruin, *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, Software Studies* (Cambridge: MIT Press, 2009), 23.

23) Tamtéž, 35.

24) Mezi ně patřil například Pinball Construction Set (1983), Adventure Construction Set (1984), Racing

herní prostředí. Construction sety představovaly přechodovou fází mezi pre-moderstvím a moderstvím, protože snížily nároky na expertní znalosti uživatelů/hráčů/fanoušků a tím napomohly etablovat moderství jako kulturně identifikovatelnou praxi.

V polovině 90. let²⁵⁾ se herní průmysl svým objemem začal pomalu přibližovat průmyslu filmovému. Na počátku dekády zaznamenaly velký úspěch Windows 3.0, vznikaly první 3D (respektive 2,5D) akční hry z pohledu první osoby a o několik let později došlo k druhému velkému rozšíření počítačů mezi běžnými uživateli (za zásadní lze považovat zejména využití CD-ROM mechanik).²⁶⁾ Celé desetiletí je charakteristické překotným vývojem v oblasti hardwaru i softwaru.

A bylo to zhruba v polovině 90. let, kdy se začalo konstituovat moderství v užším slova smyslu jako důsledek nového přístupu ve vývoji a tvorbě her. Dle našeho názoru lze říct, že vznik moderství je přímo závislý na třech vzájemně provázaných aspektech: 1) technologii herního enginu či obecněji opakovatelnosti určitých aspektů her, 2) kritické reflexi fungování her, teorii herního designu a 3) vznikem online komunitních platforem, které představují nejen místo distribuce modů, ale také diskuze o technických a konceptuálních aspektech modování.

První významnější moderská komunita začala vznikat kolem hry *Doom* (1993). Podle Eddieho Lohmeyera představoval právě *Doom* se svým id Tech 1 enginem zásadní změnu ustavením konceptu enginu jako něčeho, co slouží jako platforma pro vytváření herního obsahu, ale samo herním obsahem není, a stává se tak technologií, která je budována na principu opakovaného užití. Například právě id Tech 1 engine podkládá nejen obě původní hry ze série *Doom*,²⁷⁾ ale na jeho pozdějších verzích stojí mj. hry *Quake* (1996), *Quake II* (1997), *Return to Castle Wolfenstein* (2001), *Doom 3* (2004), *Doom* (2016) a také nejnovější *Doom Eternal* (2020).²⁸⁾ Moderství bylo možné nejen na základě skutečnosti, že modři byli ve svých snahách podporováni společnostmi id Software, která mody pro plnou verzi hry, nikoli tu sharewareovou umožňovala,²⁹⁾ ale právě v důsledku existence herního enginu jakožto platformy, která podněcuje mediální experimenty s herními mody. Anne Balsamo píše, že technologické inovace nejsou záležitostí výhradně vývojářů, ale také jed-

Destruction Set (1984), případně také Music Construction Set (1983). Viz Sihvonen, *Players Unleashed!*, 60. Podobně pro hry *Boulder Dash* a *The Bard's Tale* byly vydány Boulder Dash Construction Kit (1986) a *The Bard's Tale Construction Set* (1991).

25) Ještě na začátku 90. let se akademický zájem o počítačovou technologii (případně počítačové hry) vycházející z kulturologické perspektivy odehrával do jisté míry v podzemí. Jak píše Jenkins, ve sklepních prostorách Media Lab na MIT se na počátku 90. let scházela „skupina doktorandů a mladších pedagogů, aby četli a diskutovali o teorii kultury. Říkali si „Skupina pro studium inteligence a narativity“ (Narrative/Intelligence Reading Group), čímž vyjadřovali své zájmy pohybující se na pomezí teorie narativy, recepční teorie a problematiky umělé inteligence“ (Henry Jenkins, „Teoretické dílo ve věku digitální transformace“, in *Kapitoly z dějin a teorie médií*, ed. Dvořák, 313–314). Jenkins byl jedním ze zakládajících členů skupiny a podotýká, že myšlení o digitálních technologiích a umělé inteligenci se posunulo výrazně kupředu v okamžiku, kdy se postupně stíraly rozdíly mezi humanitními vědci a inženýry; „humanitní vědci se učí programovat a digitální umělci se snaží vytvářet teorie svého tvůrčího procesu“ (tamtéž, 316).

26) Jaan van Dijk, *The Network Society: Social Aspects of New Media* (London: Sage, 2006).

27) Id Tech 1 engine byl licencován také pro celou řadu dalších her. Za zmínku stojí především *Heretic* či *Hexen*.

28) Eddie Lohmeyer, *Unstable Aesthetics: Game Engines and Strangeness of Modding* (Bloomsbury: Bloomsbury Academic, 2021), 117nn.

29) Sihvonen, *Players Unleashed!*, 57–64.

notlivých uživatelů.³⁰⁾ Enginy a oficiální moderské nástroje jsou nebo mohou být vytvářeny a distribuovány vývojáři, ale jejich popularita a práce s nimi je důsledkem sil působících „zdola“, ze „šedé zóny“ herního/kreativního průmyslu.³¹⁾

Na přelomu tisíciletí, jak podotýká James McAllister, začala vycházet celá řada publikací o herním designu, například *Game Architecture and Design* od Andrewa Rollingse a Davea Morrisse z roku 1999 či *Game Design: Secrets of the Sages* Marca Saltzmanu ze stejného roku, které naznačovaly, že osvojení si základů programování a tvorby her není nijak složitou záležitostí. K dispozici byl také velký počet „kitů“, které povětšinou obsahovaly knihu plnou „generických rad ohledně herního designu [...] a CD s několika programovacími nástroji“.³²⁾

Komunitní aspekt moderství byl posílen v roce 2001, kdy byla v důsledku zvětšujícího se zájmu o herní mody spuštěna fanouškovská webová stránka Nexus Mods. Ta přispěla k institucionalizaci moderství a dodnes patří k nejvýznamnějším a největším zdrojům herních modů. Webové stránky podobného typu a online diskuzní fóra se staly klíčovými katalyzátory legitimizace moderství v širším měřítku. Moderské komunity fungují na podobných principech, které popsal Jenkins v souvislosti s (televizními) fanoušky: kumulují a distribuují znalosti, diskutují o technických aspektech moderství a validitě modů, a to jim umožňuje pouštět se do ambicióznějších projektů. V roce 2002 byla spuštěna stránka Mod DB, která kromě distribuce modů od roku 2006 také vyhlašuje v několika kategoriích cenu Mod of the year.

Za poslední významný milník v dějinách moderství lze považovat spuštění Steam Workshop v roce 2012, který v rámci distribuční a herní platformy Steam umožňuje hráčům mody přímo instalovat, ale také tvůrcům mody nahrávat. Minimalizuje se tak pomyslná vzdálenost mezi původní hrou a jejími mody; striktní odlišnost distribučních kanálů oficiálních her a neoficiálních modů se začíná stírat. Od roku 2015 Steam dokonce tvůrcům umožňuje mody zpoplatňovat a ještě více tak přispívá ke konvergenci vývojáře-profesionála a modera-amatéra.

Moderství jako kulturní praktika

V návaznosti na Bruna Latoura hovoří Anne Balsamo o technologiích obecně a počítačových hrách konkrétně jako o „technologiích imaginace“, tedy technologiích, které stimulují kreativní myšlení. Mezi technologie imaginace Balsamo explicitně řadí (byť pouze v jedné zmínce) také mody počítačových her, které „umožňují uživatelům přeskupit existující technicko-kulturní artefakty s cílem vytvoření něčeho nového“.³³⁾ Podmínkou možnosti tvorby „něčeho nového“ (na úrovni digitálních médií / počítačových her) je — numerická reprezentace a modularita.³⁴⁾ Elementární stavební prvky herního světa jsou na

30) Anne Balsamo, *Designing Culture: The Technological Imagination at Work* (Durham: Duke University Press, 2011), 1.

31) Tamtéž, 3.

32) MacAllister, *Game Work*, 19.

33) Balsamo, *Designing Culture*, 164.

34) Lev Manovich, *Jazyk nových médií* (Praha: Karolinum, 2018).

sobě relativně nezávislé (na té nejzákladnější grafické úrovni můžeme tvrdit, že charakteristika jednotlivého pixelu je vůči ostatním pixelům autonomní), a herní svět je proto možné přeskupovat do různých typů uspořádání. Světy počítačových her jsou zároveň výsledkem procesů, které závisí na algoritmech a matematických pravidlech.³⁵⁾ V některých případech je to právě algoritmus, který může v určitém ohledu automatizovat proměnlivost herního světa a zážitku, a nahrazovat tak některé moderské činnosti — jedná se o případy, kdy je kreativní proces, resp. část tohoto procesu při vytváření světa delegována algoritmu, který v každé instanci nové hry jedinečně generuje svět nový, například *Dwarf Fortress* (2006).

Dějiny počítačových her lze z určitého hlediska chápat jako dějiny zvyšující se komplexity. Například Ian Bogost tvrdí, že „hra by měla být jednoduchá k naučení, ale složitá k úplnému ovládnutí“.³⁶⁾ To samozřejmě neznamená, že by hra mohla být zcela intuitivní. Jak říká McLuhan, na každé médium si musíme zvyknout, žádné nemůžeme užívat pouze intuitivně.³⁷⁾ Jde spíše o to, že by pro hráče mělo být od prvních okamžiků zřejmé, v jakém prostoru fikčních možností se pohybuje, a design hry by měl vést k tomu, že se hráč (postupně) seznamuje se zákony a limity daného herního prostředí. V tomto smyslu existují rozdíly mezi herními žánry, ale také rozdíly hráčských přístupů („causal“ versus „hard-core“ hráč). Příkladem zvyšující se komplexity jsou hry se semi-open world či open-world prostředím. To souvisí nejen s vývojem technologií a technologických rozhraní či nástrojů, ale odráží se i ve struktuře samotných pravidel herního světa, která hledají kompromis mezi maximální volností chování hráče a principiální nemožností takové absolutní volnosti dosáhnout.³⁸⁾

Je-li řeč o pravidlech daného herního světa a obecně herních žánrů, je nutné podotknout, že žánrová pravidla jsou postupně ustanovována, přičemž však dochází k jejich invenčním posunům a proměnám, k jejich míšení, ba dokonce i jejich negacím či rozporování. A jsou to právě moderské komunity, které „často herní pravidla redefinují“.³⁹⁾ V souvislosti s moderstvím Anne-Marie Schleiner mluví o ludických mutacích jakožto síle uživatelů nepodléhat předem stanoveným pravidlům hry, ale právě skrze mody vyjadřovat vlastní sílu.⁴⁰⁾ V tomto kontextu se konstituuje úloha modera jako někoho, kdo napravuje chyby nebo domnělé chyby herního designu a tvoří vlastní různorodý obsah rozšiřující původní hru. Taková činnost je do jisté míry subjektivní, založená na individuálních preferencích, zároveň ale podléhající komunitnímu hodnocení. Koneckonců, právě komunitní hodnocení je jednou z nejdůležitějších složek podstaty fungování moderství.

Moderství je činnost fanouškovská, a v případech herních modů — až na výjimky — nekomerční a jako taková méně stabilní. V ambicióznějších, větších moderských projektech (například doposud nevydaný mod „Skywind“ pro *The Elder Scrolls V: Skyrim*) patří kro-

35) Michael Nitsche, *Video Games Spaces: Image, Play, and Structures in 3D Worlds* (Cambridge: MIT Press), 8.

36) Ian Bogost, *How to Do Things with Videogames* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011), 125.

37) Marshall McLuhan, „Médium je poselstvím“, in *Jak rozumět médiím*, Marshall McLuhan (Praha: Odeon, 1991), 19–32.

38) Zmiňme, že vztah mezi volností a svázaností hráče v herním světě stojí v základu hry, původně však modu pro *Half-Life 2* s názvem „The Stanley Parable“.

39) Nitsche, *Video Games Spaces*, 28.

40) Anne-Marie Schleiner, *The Player's Power to Change the Game* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017).

mě časové náročnosti mezi hlavní důvody nestability a zároveň nejistoty výsledku nároky kladené na moderský tým a jeho organizaci. McAllister v této souvislosti podotýká, že „amatéři se příliš nezajímají o produkční harmonogramy“⁴¹⁾ a s managementem větších týmů často nemají velké zkušenosti. Moderství tak lze sice chápat jako participativní aspekt videoherní kultury, jako příspěvek aktivní, technologicky kompetentní fanouškovské komunity, ale z pohledu vývojářských studií moderství nepředstavuje žádnou homogenní aktivitu. Na jedné straně je moderství jakýsi omezený předstupeň ko-kreativního přístupu v tvorbě videoher.⁴²⁾ Moderství ale přímo (a často ani nepřímo) nevstupuje do procesů vývoje nových videoherních titulů a moderské komunity,⁴³⁾ jak tvrdí Jędrzej Czarnota, většinou zůstávají striktně oddělené od vývojářských týmů. Z tohoto důvodu se moderství staví vzhledem k participativně ko-kreativním postupům do určitého protikladu. Modera můžeme v návaznosti na Jenkinse považovat za někoho, kdo už často není pytlák, ale ještě se nestal hajným. Moder není pouze konzumentem herního obsahu, není ale ani pouze jeho komentátorem; jeho hlavní charakteristikou je to, že využívá stejné prostředky či stejný „jazyk“ jako vývojáři, většinou se ale nestává reprezentantem dominantní kultury, nemá vývojářský status.

Moderství a komplexita

Herní mody jsou závislé na existenci toho, co je modifikováno. Z tohoto důvodu se mody přirozeně shlukují kolem konkrétních her, které zároveň diktují povahu jejich dalšího dělení. Médium počítačových her je radikálně modulární a odlišuje se například od filmu či literatury, u nichž je koncept moderství v rozsahu, který pozorujeme u počítačových her, nemyslitelné. Obecněji lze mody jednoduše klasifikovat na základě aspektu či modulu, který v původní hře upravují. Na základní úrovni můžeme mluvit o modech grafických/vizuálních, na úrovni objektů uvnitř herního světa i rozhraní (například „SkyUI“ mod pro *The Elder Scrolls V: Skyrim*); zvukových a hudebních (například „CONELRAD 640-1240 - Civil Defense Radio“ pro *Fallout: New Vegas*). Na tomto místě se ale nechceme pouštět do zevrubné klasifikace modů, ani vyčerpávajícího návrhu jejich možných kritérií, ale zajímají nás pouze hlavní tendence.

Za tu nejobecnější můžeme považovat výše zmiňovanou komplexitu. Ta totiž sehrává svou úlohu jak na úrovni her, které jsou modifikovány, tak na úrovni samotných modů. V prvním případě je patrná tendence modifikovat hry s vysokou či relativně vyšší komplexitou (zejména grafickou, narativní či komplexitou herního světa). Z tohoto důvodu patří mezi žánry nejčastěji⁴⁴⁾ modovaných her RPG, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Fallout 4*

41) MacAllister, *Game Work*, 110.

42) Jędrzej Czarnota, *Co-Creation, Innovation and New Service Development: The Case of Videogames Industry* (New York: Routledge, 2018), 59.

43) Zde bychom rádi zmínili i ty hry, které „vyžadují modifikaci“ v tom slova smyslu, že pokud ze strany hráče nedojde k přetvoření herního světa, jsou nehratelné (například *Super Mario Maker* (2015) nebo samotná platforma Roblox).

44) Z deseti nejčastěji modovaných her na webu NexusMods je osm z nich v žánru RPG či kombinaci RPG a akční adventury.

(2015) a *Fallout: New Vegas* (2010), tedy hry s otevřeným světem, rozvojem postavy a nativní strukturou. Právě relativní otevřenost (světa, vlastností a příběhu) představuje potenciál možností, které v modech aktualizovat. Neznamená to, že by hry v ostatních žánrech nepředstavovaly vůbec žádný zájem moderské komunity. Takové mody jsou ale komparativně méně časté. Tuto tendenci ve výběru materiálu k modování lze formulovat také z opačného hlediska: Modifikace relativně uzavřených her či her s nižší komplexitou (jako jsou jednoduché hry typu *Tetris* či jiné logické a arcade hry) je méně běžná — v těchto případech se setkáváme spíše s tím, že se mechanismy a moduly původní hry kopírují a plagiariují. Nikoli pravidlo, ale spíše určitý trend lze proto spatřovat v přímé úměře mezi komplexitou původní hry a množstvím a popularitou modů, které pro ni komunita vyvíjí.⁴⁵⁾

Komplexitou lze samozřejmě poměřovat také samotné mody. Mody s nízkou komplexitou jsou založeny na úpravě či doplnění určitého aspektu hry, herního světa, postav a drobných zásahů do herních mechanik. Vzhledem k nízké komplexitě a zároveň vysoké závislosti na původní hře je zásah do struktury herního světa malý. Do této kategorie spadají menší grafické úpravy, změna vlastností objektů a chování postav či přidávání nových objektů do herního světa. Tím vším se zvyšuje variabilita herního prostředí a v některých případech imerzivnost hry vůbec.

Vyšší komplexitu vykazují například modifikace starších her, které jsou pomocí modů „překládány“ do současného, především vizuálního/grafického jazyka, a jedná se tak de facto o fanouškovské remastery či ve výjimečných případech remaky. Typickým příkladem je „Black Mesa“ pro *Half-Life* (1998), který byl původně vydán v podobě fanouškovského modu a později s podporou původního vydavatele představen jako samostatná hra. Navzdory vyšší komplexitě se podobné překlady často týkají pouze jedné dimenze: nejčastěji úpravy textur či dalších grafických prvků („Q2VPKT“ mod, který přidává ray-tracing pro hru *Quake II*), v menší míře zvuků, případně úpravy ovládání a podobně. Komplexnější grafické i další modifikace strukturně odpovídají základním či jednoduchým modům, jsou ale časově a technologicky náročné. Tyto modifikace (většinou) nezasahují do herních mechanik, chování postav, umělé inteligence či narativní struktury; v moderských komunitách jsou velmi populární a často slouží právě jako aktualizace starších her.⁴⁶⁾

Za nejkompexnější mody lze považovat ty, které upravují či doplňují narativní linie původní hry, nebo vybírají a transformují vybrané (většinou grafické) moduly původní hry do nového, autonomního tvaru. Na jednu stranu můžeme mluvit o intradiegetických modech, které respektují pravidla původního herního světa a příběhu a buď ve formě nových questů či v jiných žánrech levelů dodávají světu a vyprávění větší hloubku, nebo vytvářejí nové a v nějakém smyslu oddělené prostředí s vlastní (hlavní) příběhovou linií a případně také vedlejšími questy. V obou těchto případech nejde pouze o přidávání urči-

45) Viz kategorie „trending“ na webové stránce *Nexus Mods*, cit. 15. 10. 2021, <https://www.nexusmods.com/mods/trending/>.

46) Z podobného základu vycházejí sice fanouškovské, ale nikoli ve striktním smyslu moderské projekty typu transmedia storytelling a spočívají v doplňování herního světa či příběhu na odlišných mediálních platformách, například ve formě povídek, komiksů a posterů. Do této oblasti patří také grafické downgrady, zejména pixelartové, ne-herní transformace.

tého, většího či menšího, narativního bloku, ale samozřejmě také o to, že tento blok vyžaduje určité výrazové zpracování (grafické, zvukové, hudební), a tím vším se zároveň nutně stává herně komplexnějším. V těchto případech lze spatřovat určité styčné body s (oficiálními) datadisky a DLC (typu „Bloodmoon“ pro *The Elder Scrolls III: Morrowind* či „Old World Blues“ pro *Fallout: New Vegas*). Rozdíly mezi mody tohoto typu a oficiálními DLC spočívají nejčastěji v produkční kvalitě (empirické výzkumy ukazují, že kvalita modů je přímo ovlivněna aktivní podporou ze strany vývojářů),⁴⁷⁾ velikosti a fungování vývojářského týmu. Příkladem tohoto typu může být tuzemský mod „Fallout 1.5 Resurrection“ pro *Fallout 2*.⁴⁸⁾ Příběh, který mod prezentuje, se odehrává v herním světě her *Fallout 1* a *2*, v zásadě dodržuje jejich herní pravidla, ale představuje samostatnou příběhovou linii, která navazuje na události *Fallout 1*. Tento mod je mimo jiné zajímavý tím, že pracuje s motivy rasismu a zpracovává téma proměny člověka v ghoulu. V „Resurrection“ se hlavní hrdina podrobuje transformaci, a tím se radikálně mění perspektiva vnímání herního světa tak, jak byla nastolena vývojáři původní hry.

Na stranu druhou můžeme mluvit o modech diegeticky autonomních, které vybírají a transformují ne-narativní bloky/moduly původní hry a vytvářejí zcela odlišné, na originálu nezávislé příběhy a světy. Tyto mody lze chápat jako autonomní hry, hry zcela jiného typu či žánru. Spojení modu s originálem nemusí být a často není v těchto případech zřejmé, dochází k deteritorializaci původních herních struktur a pravidel. Nejznámějším příkladem této kategorie je *Counter-Strike*, který vznikl v roce 1999 jako mod pro *Half-Life*, v roce následujícím byl institucionalizován jako samostatná hra a vydán vydavatelem původní hry. Stejný vzorec vidíme také v případě *DayZ*, původně modu pro (českou) hru *ARMA 2*, který se vzhledem ke své popularitě stal oficiální a de facto samostatnou hrou.⁴⁹⁾

O možných klasifikacích modů a moderství jako kulturní a společenské praxi

Jak již bylo řečeno, jednou z funkcí herního moderství je korektivní substituce těch prvků, které hráčská a moderská komunita považuje za chybné či nefunkční. Úlohou modera je být (neoficiálním) korektorem bugů často ještě před vydáním oficiálních oprav. Ani tím se ale úloha moderství, jakožto kulturní a společenské praxe, nevyčerpává. Ostatně to naznačuje i řada studií, které se zabývají důvody, proč modeři modují. Všechny zmiňují onu tendenci ke korekci problematických prvků daného herního designu, ale také řadu jiných intencí, s nimiž modeři přistupují k tvorbě vlastního herního obsahu.

Obecný popis nabízí Hector Postigo: 1) Moderství je specifickým typem umělecké činnosti, při níž se uplatňují kreativita a imaginace. Svou činností modeři konstituují a vytvářejí určitou (uměleckou) komunitu s vlastními pravidly a systémy hodnocení. 2) Moderství je založeno na osobní vazbě mezi moderem a modovanou hrou. Postigo si všímá toho, že modeři jsou téměř bez výjimky vášnivými hráči, a modování jim tak umožňuje vytvo-

47) Daniel Lee – Dayi Lin – Cor-Paul Bezemer – Ahmed E. Hassan, „Building the perfect game — an empirical study of game modifications“, *Empirical Software Engineering Journal* 25, č. 4 (2020), 2485–2518.

48) Více viz *Fallout 1.5: Resurrection*, cit. 12. 4. 2021, <http://resurrection.cz>.

49) Podobně je tomu také v případě *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG).

řit si s hrou užší vazbu. Pomocí modů hru přizpůsobují vlastním potřebám, případně potřebám komunity. 3) Modeři mohou svou činnost chápat jako cestu k vlastní profesionalizaci, tedy jako způsob, jak se z DIY hobby-modera stát plnohodnotným členem herního průmyslu.⁵⁰⁾

Na Postiga navazuje Olli Sotamaa v případové studii o české hře *Operace Flashpoint*. Sotamaa uvádí pět hlavních motivačních faktorů moderství: 1) Herní — uživatel si užil hru jako hráč, připojil se do některé z jejích internetových komunit a pokusil se vytvořit „něco svého“, stal se moderem, protože se mu hra zdála v některém aspektu nekompletní; 2) Hackerský — moder se snaží testovat hranice světa a mechanismů dané hry. 3) Výzkumný — některé mody jsou vytvořeny odborníky na specifickou problematiku, například v případě *Operace Flashpoint* se jedná o fanoušky vojenství, kteří chtějí do herního světa zakomponovat právě ten typ vědění, v němž mají expertní znalost. 4) Umělecký — moderství představuje podobnou aktivitu jako malířství, slouží jako způsob vyjádření kreativity a originality. 5) Kooperativní — vytváření modů je kooperativní proces, v jehož rámci členové moderského týmu sdílejí nadšení pro hru a pro samotné modování.⁵¹⁾

Moderství má — jak vyplývá z prvního Postigova a čtvrtého Sotamaaova bodu — určitý estetický rozměr. Moder stojí v pozici někoho, kdo nejen disponuje technologickou kompetencí, která ho odlišuje od běžného hráče-fanouška, ale je zároveň představitelem určité esteticko-funkční normy. Spojitosti moderství a umění se věnuje Eddie Lohmeyer v knize *Unstable Aesthetics* a ukazuje, že právě umělecké motivace a ambice jsou s moderstvím spojeny přinejmenším od poloviny 90. let, kořeny takových spojení ale nachází již v avantgardě. Umělecké mody nahlíží prizmatem Šklovského koncepce ozvláštnění a upozorňuje, že strategie těchto modů spočívají mimo jiné v mechanismu koláže a kreativním využívání nedokonalostí a chyb původních her.⁵²⁾ Moder-umělec není běžným korektorem či opravářem nedokonalostí originálu, ale spíše někým, kdo právě tyto vlastnosti navštíví a ukáže tím principiální cizost herních systémů.

Moderství má zároveň etický rozměr. Každý mod ve větší či menší míře narušuje identitu původní hry a může být zdrojem kontroverze spočívající na protikladu mezi hráčskou komunitou a vývojáři a jejich představami o benefitech a nebezpečích, které pro ně mody představují. Právě v tomto smyslu je moderství chápáno jako soubor aktivit natolik bohatých a různorodých, že je dominantní diskurs nemůže jednoduše absorbovat v celku; absorpce je vždy selektivní a evaluativní a musí brát ohled na snahu dominantní kultury udržovat určitý status quo, zejména svou dominanci. Na základě tohoto principu uvažují o klasifikaci modů Mark Kretzschmar a Mel Stanfill.⁵³⁾ Klasifikaci modů vidí jako matici čtyř principiálních oblastí: a) mody, z nichž mají prospěch jak hráči, tak vývojáři (například Arthmoorovy mody pro *Skyrim*); b) mody, které jsou výhodné pro vývojáře, ale poškozují hráčskou komunitu (například modifikace postav, které objektivizují lidské tělo);

50) Postigo, „Of Mods and Modders“, 300–313.

51) Olli Sotamaa, „When the Game is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture“, *Games and Culture* 5, č. 3 (2010), 246.

52) Lohmeyer, *Unstable Aesthetics*.

53) Mark Kretzschmar – Mel Stanfill, „Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm“, *Social & Legal Studies* 28, č. 4 (2019), 517–536.

c) mody, které poškozují vývojáře, ale jsou výhodné pro hráče, zejména mody, které vznikají bez souhlasu vývojářů (například remake *Streets of Rage*); d) mody, které poškozují jak hráče, tak vývojáře (například cheaty).

Do modů kategorie b) patří mimo jiné takové, které přidávají explicitně erotický či sexuální obsah (například nude mody pro *Witcher 3*) či explicitní, někdy zároveň sexuální násilí a brutalitu (například „Immersive children“ mod pro *Skyrim*, v němž se imerzivností myslí možnost v herním světě zabít děti, či rape mod pro *GTA V*).

Mody kategorie c) úzce souvisejí s institucionalizací, zviditelněním a zásadním zvýšením dostupnosti modů. Podobně jako v případech fan-fikce a další fanouškovské tvorby dochází ke konfliktům mezi vývojářskými studií a autory/autorskými týmy vytvářejícími mody. Mod nelze chápat jako zcela individuální, a proto nevýznamný zásah do původní hry, ale jako produkt a součást určité komunitní či společenské, tedy systematické praxe. Ve chvíli, kdy je moderství organizovanou činností na úrovni vývoje i na úrovni distribuce, jsou také mody považovány za kulturní statky nadané nejen komerčním (či negativně komerčním) potenciálem, ale mohou být vnímány jako něco, vůči čemu je nutné se aktivně bránit (právě tento postoj uplatňují například společnosti Disney, Lucasarts, Take Two či Rockstar či Nintendo).⁵⁴⁾ Svou povahou totiž mody hry aktualizují, udržují jejich aktivní místo v hráčské komunitě a přímo či nepřímo ovlivňují prodeje jiných her.

Mody kategorie d) pak představují radikální narušení herního zážitku. V singleplayerových hrách mohou být sice přímou, oficiální součástí herního kódu a bezesporu mají svou vlastní zajímavost a historii (viz např. doomovské IDDQD), zásadnější narušení představují pro multiplayerové a online kompetitivní hry, v nichž nefungují jako prosté regulační mechanismy, ale spíše mechanismy konstitutivní, které destabilizují herní zážitek, protože technologicky hierarchizují online prostředí.

Stručně: Mody kategorie b) často představují určitou etickou či morální kontroverzi, jejíž zdroje jsou obecnější a netýkají se výhradně her, mody kategorie c) z pohledu vývojářů či majitelů příslušných práv parazitují na jejich duševním vlastnictví, mody kategorie d) vytvářejí nerovné podmínky, zejména ve hrách více hráčů. Všechny tyto případy jsou ale pouze radikálním prodloužením podstaty moderství, které je ve svém jádru namířeno proti pravidlům, a to často nejen pravidlům herního světa a příběhu, ale v některých případech také pravidlům vůbec.⁵⁵⁾

Moderství má kromě estetického a etického rozměru také výrazné antropologické charakteristiky a funguje jako kritika mainstreamové herní praxe, je produktivní v tom smyslu, že transformací herních prvků odhaluje jejich modularitu, a evaluuje tím jejich hodnotu jako příspěvek celku. Modeři tak tvoří důležitou součást herního ekosystému a společně s herními fanoušky a herními novináři a kritiky působí jako síla, která má potenciál ovlivňovat směřování celého průmyslu.

54) Například viz Wilson Sonsini Goodrich & Rosati, „Are Gaming Companies Maddened by Mods or Embracing Them?“, *JDSupra*, cit. 4. 5. 2021, <https://www.jdsupra.com/legalnews/are-gaming-companies-maddened-by-mods-51053/>.

55) Viz též Schleiner, *The Player's Power to Change the Game*.

Závěr

V tomto textu jsme se pokusili načrtnout základní rysy moderství jako kulturní praktiky, která ve smyslu své specifické produktivity zaujímá k fanouškovství zvláštní vztahy. Snažili jsme se ukázat, že jednoduchost a nepřímocnost těchto vztahů má svůj původ v předpokladu ne-autonomní homogenity moderství a technologické kompetence na straně modera. Tyto předpoklady modera a moderství nejen vymezují, ale zároveň je těsněji přimykají k modovaným hrám, a sekundárně také k hernímu průmyslu, aniž by s ním nutně splývali. Tyto konvergentní tendence chápeme v návaznosti na Jenkinse jako konstitutivní součást moderství.

V druhé části jsme se zaměřili na to, že vývoj moderství je úzce svázán nepřekvapivě nejen s vývojem počítačových her, ale obecněji s vývojem přístupu k softwaru a jeho místu v kulturní praxi. Tu nelze redukovat výhradně na technologickou kompetenci, ale její nedílnou součástí je řada vstupů pocházející z procesu demokratizace počítačových technologií. Na tomto základě nahlížíme na moderství optikou komplexity; za jedno z nejdůležitějších zjištění považujeme tezi o vztahu mezi komplexitou hry a tendencemi k její modifikaci. Právě pomocí parametru komplexity jsme uvažovali také o obecných principech možné klasifikace modů. Tento pohled jsme se v závěrečné části pokusili dále rozšířit a chápat moderství v jeho antropologických souvislostech, mj. v souvislosti s motivacemi a cíli moderů, komunitní povahou moderství i morálními kontroverzemi, které může vyvolávat. Moderství se, v radikálních případech, může stavět proti zavedeným kulturním pravidlům a schémátům, proti normám dané kultury, převracet a deteritorializovat její stavební kameny. Konkrétní projevy moderství tak nepředstavují pouze negativní kritiku mainstreamové, výhradně konzumní (herní) kultury, ale zároveň jeden ze zdrojů její dynamiky.

Financování

Studie je zčásti (50 %) výsledkem projektu Vědecko-výzkumného záměru MUP č. 87-01 „Politologie, mediální a anglofonní studia“ financovaného z podpory MŠMT na Dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace v roce 2021.

Bibliografie

- Batchelor, James. „ZeniMax shuts down fan remake of Doom“, *gamesindustry.biz*, cit. 3. 12. 2021, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-06-14-zenimax-shuts-down-fan-remake-of-doom>.
- Balsamo, Anne. *Designing Culture: The Technological Imagination at Work* (Durham: Duke University Press, 2011).
- Bogost, Ian. *How to Do Things with Videogames* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011).
- Czarnota, Jędrzej. *Co-Creation, Innovation and New Service Development: The Case of Videogames Industry* (New York: Routledge, 2018).
- Fallout 1.5: Resurrection, cit. 12. 4. 2021, <http://resurrection.cz>.
- Fiske, John. *Understanding Popular Culture* (London – New York: Routledge, 1989).

- Jenkins, Henry. „Teoretické dílo ve věku digitální transformace“, in *Kapitoly z dějin a teorie médií*, ed. Tomáš Dvořák (Praha: AVU, 2010), 313–314.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture* (New York: NYU Press, 2006).
- Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, Gamers: Media Consumers in a Digital Age* (New York: NYU Press, 2006).
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (New York – London: Routledge, 2012).
- Kretschmar, Mark – Mel Stanfill. „Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm“, *Social & Legal Studies* 28, č. 4 (2019), 517–536.
- Lee, Daniel – Dayi Lin – Cor-Paul Bezemer – Ahmed E. Hassan. „Building the perfect game — an empirical study of game modifications“, *Empirical Software Engineering Journal* 25, č. 4 (2020), 2485–2518.
- Lohmeyer, Eddie. *Unstable Aesthetics: Game Engines and Strangeness of Modding* (Bloomsbury: Bloomsbury Academic, 2021).
- MacAllister, James S. *Game Work: Language, Power, and Computer Games* (Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2006).
- Manovich, Lev. *Jazyk nových médií* (Praha: Karolinum, 2018).
- McLuhan, Marshall. „Médium je poselstvím“, in *Jak rozumět médiím*, Marshall McLuhan (Praha: Odeon, 1991).
- Nexus Mods, cit. 15. 10. 2021, <https://www.nexusmods.com>.
- Nitsche, Michael. *Video Games Spaces: Image, Play, and Structures in 3D Worlds* (Cambridge: MIT Press, 2008).
- Parikka, Jussi. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses* (Zirndorf: Peter Lang, 2017).
- Pias, Claus. *Computer Game Worlds* (Chicago: University of Chicago Press, 2017).
- Postigo, Hector. „Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications“, *Games and Culture* 2, č. 4 (2007), 300–313.
- Sandvoss, Cornel. *Fans: The Mirror of Consumption* (Boston: Polity Press, 2005).
- Sandvoss, Cornel. *Game of Two Halves* (New York – London: Routledge, 2003).
- Satamaa, Olli. „When the Game is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture“, *Games and Culture* 5, č. 3 (2010), 239–255.
- Schleiner, Anne-Marie. *The Player's Power to Change the Game* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017).
- Sihvonen, Tanja. *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011).
- van Dijk, Jaan. *The Network Society: Social Aspects of New Media* (London: Sage, 2006).
- Wardrup-Fruin, Noah. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, Software Studies* (Cambridge: MIT Press, 2009).
- Wilson Sonsini Goodrich & Rosati. „Are Gaming Companies Maddened by Mods or Embracing Them?“, *JDSupra*, cit. 4. 5. 2021, <https://www.jdsupra.com/legalnews/are-gaming-companies-maddened-by-mods-51053/>, 19–32.

Biografie

Martin Charvát působí jako odborný asistent na katedře mediálních studií Metropolitní univerzity Praha, je vedoucím Centra pro studium mediální kultury tamtéž. Působí také na pražské FAMU. Je autorem pěti monografií, z nichž nejnovější pojednávající o technoimaginaci v českém poetismu (*Zázračné křížení: Karel Teige a Vítězslav Nezval*) vyšla v Nakladatelství AMU; šestá autorská monografie o mediálním teoretikovi Jussi Parikkovi je připravována do tisku (znovu v Nakladatelství AMU). Dále je koeditorem čtyř kolektivních monografií a spoluautorem třech kolektivních monografií. Publikoval více než tři desítky odborných studií. Kontakt: martin.charvat@mup.cz

Vít Gvoždiak působí na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze a Filosofickém ústavu AV ČR. Věnuje se otázkám na rozhraní filozofie jazyka a sémiotiky. Ve svých člancích a monografiích se zabýval problémy z dějin a teorie sémiotiky, jako koeditor připravil publikaci *How to Make Our Signs Clear* (Brill, 2017). Kontakt: vit.gvozdiak@fhs.cuni.cz

Adéla Gjuričová (Institute of Contemporary History of the Czech Academy of Sciences)

History Reloaded: The Communist Past in Digital Space¹⁾

Abstract

The study focuses on creative approaches to digitised audiovisual material with history-related content, both archival sources and professional arts production. User practice is conceptualized as *appropriation*, which allows inclusion of many different modes from mere sharing of material under one's title and description, through more or less sophisticated remix, to digital manipulation and deepfakes. Applying critical discourse analysis on a selected volume of examples dealing with the Communist history in East-Central Europe, the study offers a historical interpretation of new phenomena connected with general accessibility and pervasive use of the technology by individuals and institutions, as they relate to the nature of human memory and historical consciousness, but also to the historical and archival expertise and curation practice.

Keywords

online culture, audiovisual remediation, online appropriation, memory of Communist past

Klíčová slova

digitální kultura, audiovizuální remediace, online apropiace, paměť komunistické minulosti

— — —

The Digital Turn has transformed, inter alia, the work of a historian. In 2015, the community of historians applauded Sheila Fitzpatrick's book *On Stalin's Team*, a fascinating record of communication within the Soviet leader's inner circle from the 1930s onward. It is

1) The text emerged within the "European History Reloaded: Curation and Appropriation of Digital Audiovisual Heritage" project (CADEAH), supported by JPICH Digital Heritage Program, ref. no. JPICH.DH.17.010 (MŠMT 8F1800). My thanks go to Michaela Lenčářová, Klára Pinerová, Tamerlan Mirzadzhanov and my children for recommending videos.

based on a collection of written notes exchanged between the members of the circle.²⁾ The approval was also driven by the traditional and, indeed, exclusive, nature of the sources Fitzpatrick used: historians are trained in their critique and analysis. There is a prevailing belief that historiographical methods are essentially fit to cope with them. Contrary to that, any more contemporary subject of study brings up the dilemma of the amount, the general accessibility, complexity and challenging authenticity of emails, tweets and other digital communication, of various sorts of media appearances, and — what is an utterly new dimension — their re-published, shared and digitally manipulated versions. Sources from earlier periods are not saved either: amateur archives of digitised historical photos and videos pop up every minute in the digital space. Ad-hoc virtual communities are built around individual posts, their spatial, temporary or other contexts. Far from merely posing fundamental questions of authenticity and relevance in historical analysis, the phenomenon of a digital life of documents and sources presents new dilemmas in curation of historical sources.

This study explores an illustrative example of a digital life-after-life of the originally pre-digital history, namely of the many often contradictory aspects of the Communist dictatorships in Czechoslovakia and other countries in East-Central Europe. They encompass a wide range of topics such as the oppression of opponents, official presentation of political leaders, and the aesthetics of public space and consumer life.

The interaction between digital technology and the historical interpretation of Communist dictatorships has been neglected as an object of local scholarly discussion so far, reducing the problem to generally shared belief into the digital as a politically neutral technological instrument of curation and analysis within so called digital humanities.³⁾ Yet in a recent study on the Czech story of the digitization of the archival materials of the State Security (Státní bezpečnost, StB), the historian Vítězslav Sommer described “digital utopia” built around the issue, according to which “every citizen would, from the comfort of his or her home and using his or her computer, study documents on Communist repression, learn the truth about the past and embrace its correct interpretation”. This was how it was expected to finally reach the public “coming to terms with the Communist past”.⁴⁾ Sommer showed that, after the digitization project became the flagship of the archives’ institutionalization at the Institute for the Study of Totalitarian Regimes, its generous public funding and a powerful political baking turned the seemingly neutral technology into an instrument producing a dominating interpretation of the past, which saw the repressive policies as the fundamental, if not only characteristic of Communism.

While Sommer’s study identifies the *politics of history* that different actors practiced while drawing public attention to digital technology, the present study focuses on popular approaches and their implications for general social phenomena such as *historical con-*

2) Sheila Fitzpatrick, *On Stalin’s Team: The Years of Living Dangerously in Soviet Politics* (Princeton: Princeton University Press, 2015). Czech translation: Sheila Fitzpatricková, *Ve Stalinově týmu: Roky riskantního života v sovětské politice* (Praha: Argo, 2018).

3) See e.g. Digital Humanities portal, run by the Czech Academy of Sciences, accessed November 24, 2021, <https://digitalhumanities.cz/>.

4) Vítězslav Sommer, “Decommunization as a digital utopia: Digitization of the communist State Security archives in the Czech Republic,” *Střed / Centre* 13, no. 1 (2021), 82–112.

sciousness and *collective memory*. In doing so, it can make use of parts of existing social-science production dealing with online remediation and digital culture in general and their effects on shaping historical memory and identity. Andrew Hoskins devoted numerous studies and edited volumes to the phenomenon, introducing a number of concepts explaining the transformed relationship between media and memory (*connective turn*, *networked memory*) as well as the shift from the individual as a consumer of media to one complemented by a role of producer and active user (*produsage*, *participatory media*).⁵⁾ He argues that the turn brings an ontological shift in what memory is and what memory does, paradoxically both arresting and unmooring the past. Memory is liberated from the traditional spatial archive and from institutions in general; it can be distributed between brains, but “this opening up of new ways of finding, sorting, sifting, using, seeing, losing and abusing the past, both imprisons and liberates active human remembering and forgetting.”⁶⁾

The present study further refers to the extensive debate that has evolved around the question how memory of specific pasts or particular events transforms through digital technology. Alison Landsberg introduced the metaphor of *prosthetic memory* to describe the mass-media production and dissemination of memory, in which it has become possible to have an intimate relationship to memories of events through which one did not live. Prosthetic memories *are* personal, as they derive from engagement with mediated representations of the past. Like an artificial body part, they are interchangeable and exchangeable. They are even not geographically specific or serve to reinforce a group identity. Individuals can only share them with others, but their meanings can never be completely stabilised.⁷⁾ The question of changing temporal and spatial boundaries of historical events is also important for Roger I. Simon, who tried to prove that digital technologies offer a productive space for assembling diverse groups of people to engage in an interactive practice of *remembering together*. He analysed the recent social-media discourse about the 1984 disaster of the gas leak in Bhopal, India. The practice of remembering together has produced vast numbers of sites, social network profiles, blogs etc., people were put in relation as they expressed and remade their connection to the historical event and each other. It is remarkable that the reflectivity characteristic for the communication about the event is not a dialogue: the posts are not contingent on the substance of the previous ones, as would be the case in a conversation. And yet, there is an extent of emotional continuity, the sense of “just remembrance”, and a particular sense of commonality.⁸⁾ Andrew Hoskins recently joined the discussion by drawing attention to the fact that individuals

5) Andrew Hoskins, “Digital Network Memory,” in *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, eds. Astrid Erll and Anne Rigney (Berlin: de Gruyter, 2009), 91–106; Andrew Hoskins, ed., *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition* (New York and London: Routledge, 2018).

6) Hoskins, ed., *Digital Memory Studies*, 1.

7) Alison Landsberg, “Prosthetic memory: the ethics and politics of memory in an age of mass culture,” in *Memory and Popular Film*, ed. Paul Grainge (Manchester: Manchester UP, 2003), 144–161. See also her book Alison Landsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture* (New York: Columbia UP, 2004).

8) Roger I. Simon, “Remembering together: social media and the formation of the historical present,” in *Heritage and Social Media: Understanding heritage in a participatory culture*, ed. Elisa Giaccardi (Oxon and New York: Routledge, 2012), 89–106.

and groups feel active in participatory media: “But it is precisely that feeling of being active that hides the actual loss of control over what is in effect a convergence of communication with archive and [...] the culture of digital search.” Following the argument, he went as far as declaring a “new memory boom of the self”⁹⁾

The present study examines the contemporary transformations of historical consciousness and memory of the past through exploring creative approaches to digitised audiovisual material with history-related content, archival sources and professional arts production. The user practice is conceptualized as *appropriation*, which enables inclusion of a number of different modes from mere sharing of material under a title and description, through sophisticated remix, to digital manipulation and deepfakes. Applying critical discourse analysis on a selected volume of examples, the study articulates historical interpretation of new phenomena connected with general accessibility and pervasive use of the technology by individuals and institutions that relate to the nature of human memory and historical consciousness, and to the historical and archival expertise and curation practice. It addresses the following questions: What strategies do creative users apply when appropriating the material? Do various forms of appropriation of audiovisual footage cause shifts in the established historical narratives? If so, what kind of shifts are they? Does the memory of historical events change in the digital era? What are the effects of all this for historical expertise and archival practice?

In this study, the analysed corpus of videos will be exemplified through representatives of four types of appropriations that had been identified. The examples will be approached with an analytical toolkit inspired by the critical discourse analysis.¹⁰⁾ Appropriation is examined in terms of social practice and the link is sought between the communication code, the ideological message included, and the historical context and factography. Comparing the original and the appropriation-related mutation, the study tracks the transformation of content, form, and position. The approach shares the interest in the range of creative strategies with media anthropologists.¹¹⁾ Yet it does not take the size of viewership, the specific online platform, or the extent of professionalism in the appropriation into ac-

9) Andrew Hoskins, “Digital media and the precarity of memory,” in *Collaborative Remembering: Theories, Research, and Applications*, eds. Michelle L. Meade, Celia B. Harris, Penny Van Bergen, John Sutton and Amanda J. Barnier (Oxford: Oxford UP, 2018), 371–385, quote from 378 and 380. Cf. Wulf Kansteiner, “Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies,” in *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*, eds. Tea Sindbæk Andersen and Barbara Törnquist-Plewa (Leiden: Brill, 2017), 305–343. For the reception of the theoretical concepts in East European context see also Ellen Rутten, Julie Fedor and Vera Zvereva, eds., *Memory, Conflict and New Media: Web Wars in Post-Socialist States* (Oxon and New York: Routledge, 2013); Mykola Makhortykh, “Remediating the past: YouTube and Second World War memory in Ukraine and Russia,” *Memory Studies* 13, no. 2 (2020), 146–161.

10) The toolkit has been designed by Irena Reifová, Assistant Professor of media studies at the Faculty of Social Sciences of Charles University. Her references to Ruth Wodak, Norman Fairclough, and Teun van Dijk as well as the toolkit design have been discussed and tested during the “Remediace audiovizuálního dědictví v prostředí online populární kultury” workshop at the Institute of Contemporary History of the Czech Academy of Science on March 25, 2019.

11) The anthropological approach has been summarized by another colleague in the project: Abby S. Waysdorf, “Remix in the age of ubiquitous remix,” *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 20, no. 4 (2021), 1129–1144.

count. The main focus remains the identification of how historical themes are employed and their interpretations altered more-or-less (sub)consciously, and what it says about the current nature of relating to the past, its socially constitutive power, and the historical expertise.

1. Appropriating established narratives

Originally, the pop song *Naše cesty* [Our journeys] by Marek Ztracený¹²⁾ had nothing to do with Communism or history in general. Its lyrics consist of unspecific phrases about human dedication to love and the need to seek it in a relationship, no matter how complicated the route may be: “Na cestě klikatý, / jsme jenom já a ty, / nesmíme zastavit, / jestli chceme mít klid” [Along the curvy road / just you and I / We mustn’t stop / If we wish for some peace]. The professional team behind the official video decided to accompany the broad lyrics with filmed scenes explicitly referring to a politically motivated escape from Communist Czechoslovakia. A young attractive couple struggles through the forests of South-Western Bohemia, drawn by the idea of freedom in the West and pursued by border guards. While one of the guards lets them flee, the voiceover says the song is dedicated to those who were not this lucky, and summarizes the atrocities “caused by Communism”.

In the comments below the official YouTube post, the audience responded in exactly the projected manner. Viewers appreciated it both as “an adorable song” and “an important memento”. While showing disdain for Communism in general, they expressed joy that “that world” was gone.¹³⁾

Rather than an existing footage it is an established narrative what is appropriated here. Hence, the video managed to build a link between the song and the idea of overcoming a deplorable chapter in the history of Czechoslovakia. It enabled the vocalist along with the audience to identify with those who attempted to escape and aspired for freedom. In this case, professional film-making and a positive narrative were involved. In other instances, the narrative can be more critical. For example, the video by Czech singer-songwriter Xindl X, accompanying his song *Čecháček a totáček* [The Petty Czech and Petty Totality], depicts a common civic conformity under Socialism through visual tricks of multiplication and associates it with the present-day political nostalgia for Communism.¹⁴⁾ Far more frequently though, pop music consumers share songs that do not include any historical reference on their profiles and add the context by themselves, inspired by a current anniversary of an event, somebody’s family history under Communism, or driven by disenchantment with current politics.

What all examples of this type of appropriation have in common is that historical accuracy does not matter: in the case of the filmed escape, the formal visual attributes, the

12) “Marek Ztracený — Naše cesty (oficiální video),” YouTube, 2019, accessed November 24, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=KzEdxAPNAiM&list=RDEM98mIRiclyqqtqsAjnReVEA&start_radio=1.

13) Ibid.

14) “Xindl X — Čecháček a totáček,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ko8NsZtqw38>.

outfit of the couple, their car, and even the uniforms refer to the period of the late Socialism, i.e. the 1970s or 1980s, while the escape by walking through the border almost exclusively took place at the turn of the 1940s and 1950s, before the Iron Curtain was completed. The visual style evokes the Socialist period, while the general attributes, such as the barbed wire, armed border guards etc., draw attention through their moral connotation. The simplicity and familiarity of the narrative are the keys to building its connection to the song, what makes its commercial or emotional exploitation feasible.

2. Appropriating the archival footage

The well-known Červený Hrádek Speech by the then Communist Party Secretary General Miloš Jakeš played an important role during the summer and autumn of 1989, when it contributed to the radicalization of anti-Communist sentiments in Czech society. Curiously enough, the footage had been widely “shared” and publicly circulating long before the digital era, although the analogue technology only enabled copying audio cassettes and playing them at private gatherings. What remained hidden from the audience then and what is not a part of the established collective memory of the event is that the “speech” was a remix, a heavily edited version of a short statement by Jakeš and the following Q&A session at a meeting of regional party officials held in a culture centre at the outskirts of the city of Pilsen on July 7, 1989. The event was recorded by a professional crew of Czechoslovak Television and briefly featured in the evening news. Yet a copy of the full audiovisual footage was appropriated and edited by a member of the crew.¹⁵⁾ The most eccentric footage — where the leader mixed up terms and sounded confused and overall funny — were removed from the video track and leaked as an audio recording. Jakeš intended to speak openly to his kin on politically sensitive issues such as the petition *Několik vět* [A Few Sentences] and its wide support, including that by a number of popular singers and actors. The edited version, on the contrary, made an impression of the Secretary General engaging in an unintended poor stand-up comedy. More generally, it potentially showed a spiritual and political degeneration of the Communist Party and its apparatus.

It was this version that was understood as an authoritative source that was quoted, appropriated and further modified. In the early 1990s, a project by earlier new-wave band Ratataplán (also known as Pravda) produced a music remix, using dub rhythm, several iconic sentences from the Červený Hrádek Speech, picking up and looping words or phrases. The *Žádný z nás* [None of Us] vinyl single is still available on second-hand sites. Twenty years later, the music remix was posted on YouTube, without a date or information on its genesis.¹⁶⁾ In most comments, viewers did not refer to the actual remix, its political and music context, but to history in general. Compared to 1989, the interpretation shifts

15) Even detailed accounts of the event omit the act of editing the footage and keep referring to it as Jakeš's speech, e.g. “Reportéři ČT,” Česká televize, 16. 11. 2009, accessed November 24, 2021, <https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1142743803-reporteri-ct/209452801240043/titulky/>. Cf. the official report published in 1989: Václav Pergl, “Potřebujeme tvořivé myšlení a šikovné ruce,” *Rudé právo*, July 18, 1989, 1–2.

16) “Pravda — Lidé bděte! (1991) — Žádný z nás (remix),” YouTube, 2010, accessed November 24, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=Olu_CxQYedo.

toward a more tolerant, entertained tone: “Yeah, we must have this recording on a cassette home somewhere [meaning the “original” of the Červený Hrádek Speech]. Great memories :)”.¹⁷⁾ The audiovisual footage edited in 1989 was also shown by Czech and Slovak TV on the so-called Velvet Night show in 1999, commemorating the 10th anniversary of the democratic revolution in Czechoslovakia. Short clips from these have been digitised, further edited, and put online under titles and descriptions by individual users. Yet again, unlike in 1989, the clips are viewed with amusement, or even astonishment: Jakeš and Late Socialism now seem more open than traditionally perceived, and their economic ideas even inspiring: “Yes, he was right. Just a pity he came up with these too late.”¹⁸⁾ The content and the form remain the same, while the ideological position of the appropriator shifts substantially.

Speeches by Communist leaders are a welcome source for digital user creativity.¹⁹⁾ In this respect, Gustáv Husák, Communist Party Secretary General in 1969–1987 and Czechoslovak President 1975–1989, enjoys a prominent place in digital space. His New-Year addresses from 1976 to 1989 have been edited into a 36-second statement to evoke the idea of stagnation and a lack of invention in the period.²⁰⁾ A number of his speeches at Communist Party Congresses have been re-dubbed to refer to Communist atrocities or, ironically, to forecast post-1989 developments and the decay of the present-day political establishment.²¹⁾ In the *Husák Dancing* video, the kick-off is a short section of one of Husák’s excellent, charismatic speeches in 1968, when he asserts the right of the Communists to defend their position within the context of the Prague Spring reforms, once “everybody else got the right to speak out”. Yet, it continues with clips from the late 1980s, to confront the assertive defence of Communists with scenes of various meetings expressing unanimous support to the Party, and footage of beating and detaining anti-Communist demonstrators. The accompanying melody of “Be my, be my baby, be my little baby” by the Ronettes fittingly contrasts with the police using water cannons against protesters.²²⁾ Curiously enough, it is this, relatively sophisticated remix that provoked some serious debate among the commenting viewers on which achievements of the Prague Spring Husák actually tried to defend by his twist away from a reformist politician to the proponent of the so-called Normalization.

17) Ibid.

18) “Milouš Jakeš na Červeném Hrádku — 17. 7. 1989,” YouTube, accessed November 24, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=e5hfcohY_U, the comment is from discussion at “Milouš Jakeš 1989 Červený hrádek — ekonomické otázky, sestřih,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=kkVvPLXN2xo>.

19) This is true also for much larger national and language communities. For example, a highly popular Russian musician and youtuber Enjoykin mixed Leonid Brezhnev’s speeches with his own music: “Enjoykin — Дорогие Юные Друзья,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=A-Y2OCyk-Pc>.

20) “Gustáv Husák — Novoroční projevy 1976–1989 — unikátní a zábavný sestřih,” accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=QiBm4YX9y24>.

21) E.g. “Gustav Husak,” YouTube, accessed November 24, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=0IoONG_-PVM. “GUSTAV HUSÁK,” YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=AQ092rRTrfE>.

22) “Husák dancing,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=JUXqe8ikpgU>.

The Czech video re-mediation scene also includes a case remotely reminiscent of the international popularity of the clip from the *Downfall*,²³⁾ with Hitler shouting at his officers, that has been re-used many times by adding subtitles that deal with up-to-date and often highly profane issues which can produce a strong comical effect. A similar effect is regularly achieved by editing the visual track of a scene from one episode of *Thirty Cases of Major Zeman*,²⁴⁾ a prominent Socialist-era TV thriller series. The first version of the remake was produced professionally in 1994 as part of the political satire *Česká soda* [Czech Soda]. While in the original the Communist detectives watched the documentation of their criminal object of investigation, in the remix their repulsed comments — such as “I’ve never seen anything like that. He’s a monster, not a human.” or “Look at him. This is an experienced trickster.” — aimed at the then Czech Prime Minister Václav Klaus whose footage of playing the harmonica was edited in.²⁵⁾ Since then the criminal has been replaced by other politicians, both Czech and Slovak, as well as by non-political, yet ill-famed figures.²⁶⁾

Yet the intriguing phenomenon is the completely new “charge” of the scene. The original *Major Zeman* series from the 1970s was made to promote a radical post-1968 (i.e. hard-line Communist) interpretation of key events of post-war Czechoslovak history, and was directly supervised by the Ministry of Interior and the Communist Party. According to the series, the Socialist collectivization of agriculture faced armed insurgents that the policemen had to find; the dissidents were depicted as layabouts and drug addicts, but many of the episodes made up good action thrillers, even with a horror-movie touch. This top example of — high-quality — Communist propaganda provoked a heated discussion in the 1990s about whether it should be allowed to appear on TV again. Yet, after scandalizing the Czech public service TV for running it, several private channels benefited from its popularity.²⁷⁾ What is more important, however, is that within the remix, the detectives, who are members of the infamous State Security, have become morally neutral, the context of the series has turned comical, rather than political, and it is the previous Prime Minister, rather than the Communist propaganda that is the object of parody.²⁸⁾ A major revision not only of the original narrative from the 1970s, but also of the radical anti-Communist perspective of the 1990s.

The second type of popular re-mediations has demonstrated that remix is not exclusive to the digital era. What the whole corpus of videos seems to suggest as characteristic

23) *Der Untergang* (Oliver Hirschbiegel, 2004).

24) *Tricet případů majora Zemana* (Jiří Sequens, 1974–1979).

25) *Česká soda X.* (Petr Čtvrtníček, Milan Šteindler, 1994). The clip is available as “Major Zeman: Václav Klaus (Česká soda),” YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=5NL131-iiXy>.

26) “Major Zeman vers Babiš,” YouTube, 2017, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Zih3WkmcxHk>. “Lhář Michal Hašek kontra major Zeman,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=SeY8O4uiTfo>. “Pirát silnic Trpišovský — Major Zeman parody,” YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=M-5z9BZmj-o>. “Major Zeman sa hnevá na Kapitána Danka,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=xd8d79qMB5o>.

27) Jan Zápotocký, “Seriál Tricet případů majora Zemana po roce 1989: jeho revitalizace, reflexe a deideologizace [Thirty Cases of Major Zeman after 1989: The Series’ Revitalization, Reflection and De-Ideologization]” (Unpublished MA thesis, FSV UK, 2013).

for contemporary creative strategies though is the decreasing need to be original. Just the opposite, it is even better if the object of your remix is known and the remediation repeats the same joke. Nonetheless, changing some parts of the form of a well-known footage, i.e. adding a different sound, subtitles, or changing a part of the video track, very easily shifts the content connotations, foregrounds and backgrounds different content particles, and thus transforms the message.

3. The remix wars

There are two further methods of using the digital technology for re-mediating audiovisual content relating to the Communist past that deserve a brief mention. The first one will be illustrated by a clash of amateur video compilations that address the unsettling case of the Mašín brothers of the early 1950s, its exploitation by political elites, and the uncertain position of the Czech public toward it. As was most recently shown by Jaroslav Pinkas, within his treatise on how to approach the case and its memory in teaching history at schools, even though the Mašín story has been researched thoroughly by historians, some parts of their story make it one of the most controversial issues in the Czech public debate on post-war history.²⁹⁾

The interpretation of the insurgence and the violent escape of the group to West Berlin has attracted a number of audiovisual contesters.³⁰⁾ The costs, including casualties, of their insurgent activity are the centre of the argument. One position appreciates the Mašín family and their part in anti-Nazi resistance during WWII, but wavers when it comes to killing a number of people while fleeing Czechoslovakia. The other position in the conflict, very much in line with how the Mašín brothers themselves legitimized their conduct, suggests that the early years of Communist dictatorship were a period of war, as declared by the Communist Party on non-Communists, and the Mašíns were legitimate fighters in war, where casualties belong.

All the videos imitate, with varying level of sophistication and technical ability, the traditional genre of documentary film. Some appropriate parts or full versions of documentaries created by Czech Television or other professional productions. Sections of inter-

28) "Major Zeman vers Babiš," YouTube, 2017, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Zih3WkmcxHk>.

29) Jaroslav Pinkas, "Případ bratrů Mašínů," in *Třetí odboj v didaktické perspektivě*, ed. Jaroslav Pinkas (Praha: NLN and Ústav pro studium totalitních režimů, 2020), 171–200.

30) E.g. "Bratři Mašínové byli vrazi — dokument SNB," YouTube, 2012, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=IeSMLuWkj34>. "Bratři Mašínové: hrdinové a partyzáni," YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=9_40RxBGuJc. "Předseda KSČM: Mašínové jsou vrazi a Lenin byl humanista," YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=yg9ZidRbfj8>. "Ocenění pro odbojovou skupinu bratří Mašínů + anketa," YouTube, 2012, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=muKJILE9a0E>. "A Tribute to Radek Mašín," YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=HGUpEmvI50Y>. "Ctirad Mašín versus poslanec Stanislav Huml," YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=HFTwz-wuhO8>. "Sudte je — Mašíni," YouTube, 2009, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Lf2tZSGRnwE>.

views, news outlets, existing documentary and feature films, but also camera shots of archival documents and photos are pasted together and provided with title cards, reminiscent of silent film. The original source, date, title or copyright of the original footage is never mentioned. It is fascinating that the same content can be used as an argument in support of each of the opposite stances: the photo of Jaroslav Honzátko, the young policeman who had been drugged and killed by the escaping Mašins, can demonstrate the ruthlessness of the gang, or, in a different compilation, prove that the policeman did not feel any pain and died immediately. The context of neighbouring material is the key: the same photo can be placed next to a scene of a peaceful sunny afternoon in a small town, or next to a footage, taken from a US documentary on Stalinism, with piles of bodies in mass graves somewhere in the Soviet Gulag. In the latter case, a simple black-and-white title card explains: “The Mašín brothers have killed, / rather humanely / !!!only a handful!!!!/ armed guardians of the communist regime.” The resulting card points to a Communist Party MP, who engaged in the debate, and claims his lack of humanity as a result of his “not liking the quick, light and painless death of Constable Honzátko”.³¹⁾

What we are witnessing is a varying position accompanying a very similar form — the music, for example, seems rather arbitrary, ranging from Mozart’s *Requiem* to Tina Turner’s *The Best* — and even parts of content. Contrary to the basic impression the videos make and their documentary and argumentative look suggests, most examples in the corpus do not seem to have been produced to actually convince anybody from the opposing camp or to carry on with a debate. Neither do they seek to shift any established historical narrative. Instead, they only put a visual content in a certain context and produce a meaning as a result. Most of the examples collected have been posted on sites whose audience declare their identity in comments or when sharing the material. The videos are designed to strengthen the tie with the story worshipped by the group and to dishonest those who disagree. In this respect, they are worth comparing to other fan cultures explored in this special issue of *Illuminate* — and to the following, final type of amateur videos.

4. Socialism is beautiful

The last type is especially difficult to tackle, using traditional historiographical concepts and methods. We are clearly witnessing a rise of large participatory cultures around fan-made videos combining special music styles with audiovisual footage from the Socialist era in East-Central Europe, Asia and even Cuba. While the earlier phenomenon of *Ostalgie* had been explained by people’s traumatic loss of an existing universe combined with economic difficulties,³²⁾ the current nostalgic communities and their styles are vigorous in a different sense. They play around with excerpted images and even ideological messages, but these are mostly used as aesthetical ornaments accompanying — and accompanied by —

31) “Ctirad Mašín versus poslanec Stanislav Huml,” YouTube, 2011, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=HFtwz-wuhO8>.

32) For summary of the original East German concept and its Czech reception, see Martin Franc, “Ostalgie v Čechách,” in *Kapitoly z dějin české demokracie po roce 1989*, eds. Adéla Gjuričová and Michal Kopeček (Prague and Litomyšl: Paseka, 2008), 193–216.

synth music. The vaporwave music style,³³⁾ for example, has found its “socialist” divisions of Laborwave, Sovietwave or even FidelCastroWave fanvid communities. The phenomenon is not exclusive to amateur YouTube channels. A professionally developed and distributed video game *The Workers & Resources: Soviet Republic* was released in 2019. Players can build up their own republic “with a centrally-planned economy and transform a poor country into a rich superpower”.³⁴⁾ Not only does such admiration for the beauty of Socialist-era manufacturing or large-scale farming seem to be a major retreat from the post-material values and sustainability trends, but, as will be further demonstrated, we are witnessing a new, ideologically highly ambiguous, and strongly aesthetized re-mediation of images from Communist dictatorships.

A Laborwave video is made of archival footage or photograph. It is rearranged, set to a vaporwave, synthwave or other song, and altered through the uses of filters to give it a 1980s look, adding pastel colour tones, VHS-style lines or date graphics. This can be done to still portraits of Karl Marx, videos of cars and people moving through East Berlin streets,³⁵⁾ but even to military parades and war action. As an example of the latter, Abby Waysdorf tried to approach the cluster of “vaporwar” videos within the anthropological part of the CADEAH project. Their makers adhere to a specific vaporwave-inspired style of visual arranging clips of military footage — combat action from the Socialist era, but also real footage from the Yugoslav war in the 1990s. They cut them up and edit to the beat of a song, and add elements associated with vaporwave aesthetic, including that of stylizing the word as “a e s t h e t i c”, to mimic vaporwave’s drawn-out sound. The author of the study concluded that the focus on aesthetics is the main quality of the videos, and the main evaluative point for viewers. What matters most is that these militaries, either solicited by viewers or found by creators, “look cool”: “Essentially, these are videos by military content fans for military content fans.”³⁶⁾

The matter seems more complicated when exploring historical narratives. With the vaporwar style, that was just mentioned, the whole tragic message of war is missing: the purple colour tone and sluggish music may make one feel the military is “cool”, but does not draw viewer attention to who are the men who are being captured in the video and led into a school building or what would happen to them. Taking non-military videos into account does not make the interpretation any easier. The content — form — stance analytical triplet is difficult to use, since even an image with an explicit message or even a slogan does not have to preserve the ideological content traditionally associated with it, or it can still have it on the side of the creator, but not the viewer, or vice versa. Let us take an example from the current Sovietwave style, which combines modern synth music sounding like the 1980s with images from Soviet films, posters and photos.³⁷⁾ Several video compilations use

33) “Vaporwave,” accessed November 24, 2021, <https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporwave>. Cf. Grafton Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave and Commodification of Ghosts* (Winchester and Washington: Zero Books, 2016).

34) “The Workers & Resources: Soviet Republic,” accessed November 24, 2021, <https://www.sovietrepublic.net/>.

35) “OST BERLIN 1989,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Z6Kd9zDqXd0>.

36) Abby Waysdorf, *Vaporwar and Military Contents Fandom*. CADEAH Working Paper 2020.

37) E.g. “Our Dream — Sovietwave Mix,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/>

photos of shabby Socialist residential buildings, factories or public institutions, in deserted landscapes to accompany hours of melancholic Sovietwave music. In some cases, it is the viewers who need to rationalize their position, as in case of a socially critical comment that said: “Nostalgia for the USSR is not nostalgia for the past but for the lost future.” — and this single comment got hundreds of likes.³⁸⁾ And, contrary to that, one can come across a video with a supposedly explicit ideological image — a collage of the waving figure of Fidel Castro, next to a number of white-collar Cuban men with pensive engineer-like looks, all set in purple tone, with an 3D grid connecting them to the mountains on the horizon and the following words in a retro computing font: “Capitalism has neither the capacity, nor the morality, nor the ethics to solve the problems of poverty.” The text suggests that the reference to the past is used as comprehensible frame that helps to communicate topical issues of today, namely an explicit anti-capitalist critique. And yet, the few comments just keep a celebratory tone: “Nice video, keep going comrade!”³⁹⁾ To them, Fidel is an ornament to music.

Conclusion

Historical consciousness is considered a general human competence and proclivity. Historiography expressed its understanding of the relation between history, as an objective idea and special analytical approach, and the subjective perception of the past through the concept of memory. Until recently, it was believed that social groups, influenced by national-ist or socially critical activists, tend to create relatively stable common collective memories. Such imagined bonds have had a far-reaching effect on the political and social history in Central and Eastern Europe. They have played a major role in modern nation-building, in population transfers and expulsions after WWII, or in dismantling the Socialist dictatorships in 1989 and replacing them with a widely shared anti-communist narrative. As Maurice Halbwachs argued in *The Collective Memory*, his seminal work on the concept that this text refers to, the stability, strength and endurance of collective memory is not some accident, but depends upon “an interest, a shared body of concerns and ideas.”⁴⁰⁾ It is the common interest, a common motivation for remembering and constructing the memory of certain things, while forgetting others that stood behind many social and political movements and conflicts in the 19th and 20th century. A number of contemporary authors, whose ideas are summarized in the introduction, have challenged the traditional concept of collective memory as applicable in the digital era.

watch?v=DMoCM_FgLP8. Popular Russian playlists also include videos that combine memes and music from Chechen War. The ambiguous message connects with the society’s uncertain attitude to the war. See e.g. “Chechen War Doomer Playlist,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=WkWWvbAMXAc>.

38) “1 Hour Of Melancholic Sovietwave 2nd Mix,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=iLxj6TbttDk>.

39) “Fidel Castro Wave — Laborwave, synths and beats against imperialism,” YouTube, accessed November 24, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=9RNKI79k4Yc>.

40) Maurice Halbwachs, *The Collective Memory* (New York: Harper & Row, 1980), 119.

Anti-Communist memory of the Socialist era, that became widely dominant across East-Central Europe after 1989, was still constructed and preserved through the traditional instruments of collective-memory building. The digital technology contributes to a democratization of the memory scene. Yet, the clusters of videos presented in this study were to demonstrate that the digital has transformed the whole framework of historical memory and consciousness, but also of historical sources and expertise. We are challenged by copyright issues and altogether new sites, ways of curation, and many other questions the elaboration of which would go beyond the scope of this article. It focused on the extent to which the technology allows that any aspect of popular appropriation of a historical material — content, form or stance — is respected or changed, codified within a community or played with by each individual user. The following three shifts represent the key trends in transforming the established historical narratives and the emergence of narratives of a new sort.

First, the source and its authenticity tends to become less important to digital users. Contrary to traditional approach to historical material, where taking the source, its author and provenance into account is a necessary aspect of the analysis and of the historical craft, in popular digital appropriation, source is not mentioned, and nobody seems to miss the information. Neither is it necessary that the specific footage is exceptional in any sense. Contrarily, the focus is most often on the familiarity of the footage, or the reference the image invokes. In other words, it has to be familiar to the viewers, then they react to it, share it.

The second tendency is that large parts of historical contexts can be omitted or changed in popular re-use. One can post a photo of a peaceful middle-class neighbourhood in Warsaw taken during WWII or a scene of people sunbathing and playing volleyball at a river bank in Prague in the 1950s, and attract large communities of fans, sharing their exclamations of “envy”, happy memories, and desire for the times to return. The historical context of the scenes — the Nazi occupation and the Holocaust, or the Stalinist phase of Czechoslovak Communist dictatorship can be left out from the online situation. Andrew Hoskins coined this principal accident of digital memory as *emergence*: digital technology creates vast potential for the digitized past “to emerge, awaiting (re)discovery, (re)connection and (re)mediation, in unprescribed and unpredictable future times”.⁴¹⁾ Yet the inclination can go beyond the missing historical context. In fact, any of the triplet of components tracked by the analysis — i.e. content, form, and position — can be “switched off” and not taken into account, as was the case of the Laborwave video of cars and people moving through East Berlin streets in the late 1980s: no position toward the East German Communist Party was taken by its appropriation, which instead relied solely on its affection for the deserted streets and the pace which fitted the music added in the remix.

Third, new types of consumers of digital historical products seem to arise. As was previously shown, the videos and any other posts aim neither at contributing a rational position to a debate, nor at building a long-term collective memory. And yet, this does not make the resulting group sentiment toward the historical material any weaker. In other words, people build communities around supposedly shared memories, such as escaping

41) Hoskins, *Digital media and the precarity of memory*, 385.

through the Iron Curtain or being oppressed by Communist police. They tend to identify with such memories, although in technical sense they have nothing in common with them. That is by no means new. In human history, collective memories have routinely been invented and intentionally created to revive or build certain, ethnic, gender, political and other communities. Memories that spread through digital media and social networks — similar to Alison Landsberg's prosthetic memories as well as Roger I. Simon's remembering together, explicated above — are authentically shared thanks to and through one's presence and activity in the digital platform, but without any common social, ethnic, or geographic background. The question of changing temporal and spatial boundaries of historical events seems to be helpful in trying to interpret how the digital media support the formation of new types of consumers and publics by enabling strangers to share their experiences and renegotiate their relations to specific historical events and to each other.

In spite of the popularity of historical subjects in the current digital culture, the actual sense of history seems to diminish. We have new ways of searching, organizing, sharing, and comparing (and manipulating) historical sources. Nonetheless, we also tend to know, learn and (rationally) remember fewer and fewer historical facts. As Andrew Hoskins put it, we replaced memory with a "hyperconnective illusion of an open access world of the availability, accessibility, and reproducibility of the past".⁴²⁾ The past has been stripped of its previous coherence and stability and replaced by emotionally powerful representations of remembering together. This facilitates identification with those memorialized, yet it is the awareness of the complexities of the past that is at stake.

Bibliography

- Digital Humanities, accessed November 24, 2021, <https://digitalhumanities.cz/>.
- Fitzpatrick, Sheila. *On Stalin's Team: The Years of Living Dangerously in Soviet Politics* (Princeton: Princeton University Press, 2015).
- Fitzpatricková, Sheila. *Ve Stalinově týmu: Roky riskantního života v sovětské politice* (Praha: Argo, 2018).
- Franc, Martin. "Ostalgie v Čechách," in *Kapitoly z dějin české demokracie po roce 1989*, eds. Adéla Gjuričová and Michal Kopeček (Prague and Litomyšl: Paseka, 2008), 193–216.
- Halbwachs, Maurice. *The Collective Memory* (New York: Harper & Row, 1980).
- Hoskins, Andrew, ed. *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition* (New York and London: Routledge, 2018).
- Hoskins, Andrew. "Digital media and the precarity of memory," in *Collaborative Remembering: Theories, Research, and Applications*, eds. Michelle L. Meade, Celia B. Harris, Penny Van Bergen, John Sutton and Amanda J. Barnier (Oxford: Oxford UP, 2018), 371–385.
- Hoskins, Andrew. "Digital Network Memory," in *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, eds. Astrid Erll and Anne Rigney (Berlin: de Gruyter, 2009), 91–106.

42) Hoskins, ed., *Digital Memory Studies*, 5.

- Kansteiner, Wulf. "Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies," in *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*, eds. Tea Sindbæk Andersen and Barbara Törnquist-Plewa (Leiden: Brill, 2017), 305–343.
- Landsberg, Alison. "Prosthetic memory: the ethics and politics of memory in an age of mass culture," in *Memory and Popular Film*, ed. Paul Grainge (Manchester: Manchester UP, 2003), 144–161.
- Landsberg, Alison. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture* (New York: Columbia UP, 2004).
- Makhortykh, Mykola. "Remediating the past: YouTube and Second World War memory in Ukraine and Russia," *Memory Studies* 13, no. 2 (2020), 146–161.
- Pergl, Václav. "Potřebujeme tvořivé myšlení a šikovné ruce," *Rudé právo*, July 18, 1989, 1–2.
- Pinkas, Jaroslav. "Případ bratrů Mašínů," in *Třetí odboj v didaktické perspektivě*, ed. Jaroslav Pinkas (Praha: NLN and Ústav pro studium totalitních režimů, 2020), 171–200.
- Rutten, Ellen, Julie Fedor and Vera Zvereva, eds. *Memory, Conflict and New Media: Web Wars in Post-Socialist States* (Oxon and New York: Routledge, 2013).
- Simon, I. Roger. "Remembering together: social media and the formation of the historical present," in *Heritage and Social Media: Understanding heritage in a participatory culture*, ed. Elisa Giaccardi (Oxon and New York: Routledge, 2012), 89–106.
- Sommer, Vítězslav. "Decommunization as a digital utopia: Digitization of the communist State Security archives in the Czech Republic," *Střed / Centre* 13, no. 1 (2021), 82–112.
- Tanner, Grafton. *Babbling Corpse: Vaporwave and Commodification of Ghosts* (Winchester and Washington: Zero Books, 2016).
- "The Workers & Resources: Soviet Republic," accessed November 24, 2021, <https://www.sovietrepublic.net/>.
- "Vaporwave," accessed November 24, 2021, <https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporwave>.
- Waysdorf, Abby. "Vaporwar and Military Contents Fandom," CADEAH Working Paper 2020.
- Waysdorf, S. Abby. "Remix in the age of ubiquitous remix," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 20, no. 4 (2021), 1129–1144.
- Zápotocký, Jan. "Seriál Třicet případů majora Zemana po roce 1989: jeho revitalizace, reflexe a de-ideologizace [Thirty Cases of Major Zeman after 1989: The Series' Revitalization, Reflection and De-Ideologization]" (Unpublished MA thesis, FSV UK, 2013).

Filmography

- Česká soda X*. (Petr Čtvrtníček, Milan Šteindler, 1994)
- Der Untergang* (Oliver Hirschbiegel, 2004)
- Třicet případů majora Zemana* (Jiří Sequens, 1974–1979)

Biography

Adéla Gjuričová is senior researcher at the Institute of Contemporary History at the Czech Academy of Sciences. She focuses on politics and society during the late socialist era, the 1989 revolutions and post-communist transformations in Central Europe. She led the Czech team within the JPICH CADEAH project on “European History Reloaded: Curation and Appropriation of Digital Audio-visual Heritage”.

Anna Bílá (Univerzita Palackého)

(A)historický fandom Jane Austen: z vysoké kultury do populární a zpět

**(A)historical Fandom of Jane Austen: From High Culture
to Popular Culture and Back**

Abstract

This paper deals with Jane Austen fandom, and works with the assumption that fandom is not just a modern phenomenon but rather a historical one. This text is based on the notion that fandom can be a manifestation of a new form of religiosity, taking inspiration from the term “cult fandom” (coined by Matt Hills). I am concerned with Austen as a published and praised author during her lifetime; how her works came to be a part of literary canon; and how the elitist fandom and popular fandom are both connected to their idol. The aim of this article is to show that we can find roots of fandom in a more distant past, and fans of the canonical writers can manifest themselves with the same activities and practices like any other media fandom.

Keywords

literary fandom, cult fandom, implicit fandom, Jane Austen, history of fandom

Klíčová slova

literární fandom, kultovní fandom, implicitní fandom, Jane Austen, historie fanouškovství

— — —

Mediální fanouškovství si mnozí z nás v současné době představují především v souvislosti s moderními fenomény, jako jsou populární hudební kapely, televizní seriály nebo filmové blockbustery. Nicméně kořeny fanouškovství nalezneme mnohem dál v historii, kdy se vázalo na literární autory coby jedny z prvních slavných osobností.

Tento příspěvek se zabývá fandomem Jane Austen a její tvorby, přičemž ke spisovatelce přistupuje jako k rané celebritě a k jejím čtenářům jakožto k prototypu fanoušků. Ač-

koli nalezneme knihy i studie, které se zabývají různými adaptacemi děl Jane Austen a pronikáním jejího díla do populární kultury, tento text bude k „Janeitům“ přistupovat z pozice fanouškovských studií. Aktivita a praktiky milovníků díla Jane Austen budou reflektovány s odkazem na tzv. kultovní fandom, tak jak jej pojal Matt Hills (2002) coby „náboženství“ svého druhu,¹⁾ a na koncept *aficionados* jako teoretický rámec pro fanoušky kanonické literatury²⁾ obecně. Prostřednictvím kompilace již existujících poznatků zahraničních autorů příspěvek sleduje historické projevy elitních fanoušků (*aficionados*) a postupné pronikání díla Jane Austen do populární kultury i mezi širší publikum, odkud pocházejí i běžní fanoušci. Cílem článku je ukázat, že fanouškovství kanonické literatury nabývá stejných podob jako jiná mediální fanouškovství, a že netvoří jen moderní podobu mediálního konzumentství a sledování aktuálních trendů, ale jde i o záležitost historickou.

Fanouškovství v historii

Jako fanouška zpravidla označujeme jedince, který chová k určitému mediálnímu obsahu či veřejné osobnosti citovou vazbu přesahující běžnou konzumaci sdělení. Fandom poté představuje kolektivní označení těchto jedinců. Pojem *fanoušek* (anglicky *fan*) vychází ze základu slova *fanaticus*, tj. fanatický. Fanaticnost odkazuje k vášnivému, horlivému následování, posedlosti a nekritickému postoji. Objevují se ovšem i názory, že tento pojem měl svůj kořen i ve slově *fancy*, což v angličtině odkazuje k zálibě, oblibě.³⁾ Už jen z těchto dvou náhledů na základy slova *fanoušek* můžeme vidět, že citové vazby charakterizující tento fenomén se pohybují spíše na určité škále, než aby tvořily konkrétní, ustálenou podobu fanouškovství. Ani etymologie dalšího pojmu pro nadšení, *entusiasmus*, nedokáže zmírnit případné spojení s negativními konotacemi. Slovo *entheos* pochází z řečtiny a označuje náboženský koncept posedlosti bohem. Propojení fanaticnosti, posedlosti a aspektů náboženství může tedy obraz fanouškovství dodnes poškozovat tzv. patologickým⁴⁾ pojetím.

Medicínský a psychologický diskurs 19. století se snažil pro různá lidská jednání nalézt jistá pojmenování a vymezit, jaké chování je ještě přijatelné a které je již „za hranou“. V kontextu fanouškovství se hovořilo o mánii,⁵⁾ jež postihuje jednotlivce, popřípadě o da-

1) Matt Hills, *Fan Cultures* (London: Routledge, 2002).

2) Koncept *aficionados* se vztahuje obecně k elitní formě fanouškovství a jeho projevům, které odkazují k odborným znalostem, vyššímu kulturnímu statutu a snaze odlišit se od „běžných“, emocemi vedených fanouškovských projevů. Spojován je tedy např. s divadlem či vážnou hudbou; v tomto článku jej budu užívat v souvislosti s fandomem klasické literatury. (Viz dále).

3) Daniel Cavicchi, „Fandom Before ‚Fan‘: Shaping the History of Enthusiastic Audiences“, *Reception: Text, Readers, Audiences, History* 6, č. 1 (2014), 54.

4) Patologické vymezení fanouškovství odkazuje ke zmiňovaným negativním konotacím: nekritický postoj, fanatické a obsesivní sledování. V tomto pojetí je fanoušek odpovědí na tzv. star systém a obětí manipulace médií. Je iracionální, nedokáže rozoznat fantazii od reality. Joli Jensen, „Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization“, in *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, ed. Lisa A. Lewis (London: Routledge, 1992), 9–26; Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (New York: Routledge, 1992).

5) Pojem francouzského psychiatra Jeana-Étienna Dominiqua Esquirola, který v roce 1810 popsal část mozku,

vovém chování, jak jej popsal Gustave Le Bon.⁶⁾ Strach z velkých skupin soustředěných na jeden podnět byl (a do jisté míry stále je) spojován s nekontrolovatelným a deviantním jednáním, které je ze zásady anti-spoločenské. Jakékoli skupiny odlišující se od většiny tedy představují něco, nad čím je potřeba získat kontrolu a vůči čemu se vymezit. V tomto ohledu někteří autoři fanouškovství definují prizmatem subkulturní⁷⁾ teorie, která se těmito „jinými“ skupinami zaobírá. Fanouškovství, ačkoli splňuje některé aspekty subkultury, však jako její synonymum nevnímám. Zatímco fanouškem se může stát kdokoli bez ohledu na sociodemografické charakteristiky či životní postoje, subkultury předpokládají jisté ideologické přesvědčení a snahu odlišit se od mainstreamové kultury.⁸⁾

Literaturu si spojujeme s vysokým uměním, se vzdělaností a kultivovaností, kde hysterické davové projevy nemají místo. I proto může literární fanouškovství v tomto případě pro mnohé představovat oxymoron, podobně jako je tomu u pojmu *kulturní průmysl*, kterým se zabývali Max Horkheimer a Theodor Adorno (1944, česky 2009).⁹⁾ Podle nich umělecká díla pod vlivem masové produkce ztrácejí svou původní originalitu a autentičnost a jejich standardizace činí z příjemců pasivní oběti, kterými lze snadno manipulovat. Podobnou kritiku masové kultury přináší například i Dwight Macdonald (1953)¹⁰⁾ nebo Antonina Kloskowska (1967).¹¹⁾ Literární díla, zejména ta, která jsou zařazena do tzv. kánonů,¹²⁾ jsou ovšem považována za tradiční umění, za vysokou kulturu. Fakt, že někteří autoři byli ve své době poměrně populární a dá se říci „mainstreamoví“, tento elitářský přístup spíše opomíjí. Přitom spisovatelé se dají považovat za první mediální celebrity a jejich oddaní čtenáři zase za potenciální fanoušky.

Masovou kulturu zde nezmiňuji náhodně. Fanouškovství a následování celebrit se rozvíjí společně s rozmachem masových médií a šířením mediálních obsahů mezi široké vrstvy společnosti. Kniha a periodické tiskoviny, jakožto jedny z prvních masových médií, ke kterým se mohli dostat gramotní lidé, přirozeně přispívaly k popularitě spisovatelů. A to si uvědomovali i autoři — publikovat povídky v časopisech nebylo nic neobvyklého. S postupným rozšiřováním fotografie jako média se k dílům přidávaly i tváře jejich autorů,

která může vytvářet abnormální posedlost jistým objektem, jinými slovy mánií. Už v roce 1833 se v *Encyklopedii praktické medicíny* objevil pojem *muzikománie*, označující ochromující vášeň pro hudbu. Cavicchi, „Fandom Before ‚Fan‘“, 63.

- 6) V knize *Duše davu* (1895) autor popisuje změnu jednání v davu, kolektivní duši, ztrátu individuality a všeobecné pohlčení emocemi, které ovládají i zpravidla rozvážné jedince, pokud se v davu ocitnou. Gustave Le Bon, *Psychologie davu* (Praha: KRA, 1994).
- 7) Jako subkulturu chápou skupinu lidí, kterou spojují společné ideje, jež se zároveň odlišují od dominantní společenské ideologie. Subkulturu charakterizuje propojení hodnot, postojů, určitého stylu vyjádřeného materiálními artefakty a interakce mezi jejími členy. Srov. Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers* (London: Paladin, 1972); Dick Hebdige, *Subculture: The Meaning of Style* (London: Routledge, 1979).
- 8) Viz. Anna Bílá, „Hudební fandom a/vs. subkultury: perspektiva kulturních studií“, *Mediální studia* 13, č. 2 (2019), 143–159.
- 9) Theodor W. Adorno – Max Horkheimer, *Dialektika osvícenství: filosofické fragmenty* (Praha: OIKOYMENH, 2009).
- 10) Dwight Macdonald, „A Theory of Mass Culture“, *Diogenes* 1, č. 3 (1953), 1–17.
- 11) Antonina Kloskowska, *Masová kultura: Kritika a obhajoba* (Praha: Svoboda, 1967).
- 12) *Kánonem* rozumím soubor děl, která jsou označovaná jako klasická a ustála zkoušku času, takže se k nim nové generace neustále vrací. O užívání pojmu kánon a jeho historii píše například Henryk Markiewicz, „O literárních kánonech“, *Aluze*, č. 3 (2007), 63–73.

s filmem a rozhlasem už byl postupně ustavován diskurs celebrit; a fanouškovství můžeme považovat za zdroj vzniku star systému, ale i za jeho důsledek. Jinými slovy: „Nebyla by sláva, kdyby nebylo fanoušků, a nebylo by fanoušků, kdyby nebyla média.“¹³⁾

Zpětné definování toho, co ještě fanouškovství je a co není, je nutné reflektovat jako teoretický konstrukt. I samotné slovo *fanoušek* se začalo používat až koncem 19. století, tehdy navíc k označení příznivců baseballu.¹⁴⁾

Periodický tisk umožnil čtenářům sledovat jejich týmy v textové podobě, a cítit se jako součást komunity fanoušků, aniž by museli dorazit na stadion. [...] Slovo „fanoušek“ se pak začalo objevovat i v prvních filmových časopisech a označovalo osobu, která sledovala filmy stejným způsobem, jako baseballoví fanoušci sledovali své oblíbené týmy. [...] Zároveň první filmové magazíny si brzy uvědomily, že tento odaný zájem činí z fanoušků ideální konzumenty.¹⁵⁾

Rozvoj masových médií byl tedy pro fanouškovství zásadní, stejně jako zájmové publikum pro masová média.

Není možné zeptat se čtenářů 18. či 19. století na to, zda by se považovali za fanoušky či ne. Avšak některé záznamy o jejich aktivitách či osobní deníky nabízejí možnost, jak nahlédnout do jejich každodenního života. Daniel Cavicchi například takto analyzoval deníky hudebních nadšenců a z jejich záznamů vyvodil, že ačkoli nepoužili explicitní označení „fanoušek“, popsali své zážitky přesně tak, jak o nich hovoří dnešní fanoušci. Popisovali nadšení, elektrizující atmosféru koncertů, snahu získat ta nejlepší místa, pocit sounáležitosti v daném okamžiku. Zároveň také kladli důraz na osobnost umělce — tito lidé popisovali, že cíleně vyhledávali vystoupení svých oblíbenců, ke kterým cítili obdiv, a idealizovali si představu určitého citového spojení s těmito prvními celebritami. Zároveň sbírali memorabilie — vstupenky nebo notové zápisy předváděných děl — a chtěli se s těmito umělci setkat.¹⁶⁾

Datace počátku fanouškovství se také liší kulturním kontextem: „Britští teoretici často považují díla Jane Austen a Arthura Conana Doylea jako základy vzniku fandomu [...], Američané ale trasují počátky fanouškovství přes seriál *Star Trek* v 60. letech k časopisům o science fiction na přelom 20. a 30. let.“¹⁷⁾ Vzhledem k tématu tohoto článku se přikláním k britské tradici a kořeny fanouškovství spatřuji u čtenářů literatury 18. a 19. století.

Historické záznamy popisují i další projevy fanouškovského obdivu a aktivity zasahující do oblasti pořadatelsví (tj. jedné ze signifikantních fanouškovských aktivit, viz dále). V roce 1769 obdivovatel Williama Shakespeara David Garrick uspořádal festival „Shakespeare Jubilee“ v rodišti spisovatele. K této příležitosti se ve Stratfordu nad Avonou konaly průvody, ohňostroje a jarmarky. Někteří místní řemeslníci zájem návštěvníků využili

13) Kerry Ferris – Scott Harris, *Stargazing: Celebrity, Fame and Social Interaction* (New York: Routledge, 2011), 13.

14) Daniel Cavicchi, „Foundational Discourses of Fandom“, in *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Paul Booth (Hoboken: John Wiley & Sons, 2018), 27.

15) Alexandra Edwards, „Literature Fandom and Literary Fans“, in *A Companion to Media Fandom*, ed. Booth, 53.

16) Cavicchi, „Fandom Before ‚Fan‘“, 56–60.

17) Edwards, „Literature Fandom and Literary Fans“, 51.

také k prodeji suvenýrů s motivy Velkého Barda.¹⁸⁾ Garrick byl zároveň hercem, který vystupoval v mnoha jeho hrách, a nechal také na svém pozemku vystavět kapli, do níž umístil spisovatelovu bustu, aby měli poutníci místo, kde se mu mohou poklonit.¹⁹⁾ Další významnou spisovatelskou osobností, u které můžeme identifikovat znaky fanouškovského následování, je Arthur Conan Doyle. Jeho pravděpodobně nejslavnější literární postavou je Sherlock Holmes, jenž se těší popularitě nejen v současnosti vlivem adaptace BBC s Benedictem Cumberbatchem v hlavní roli, ale úspěchy zaznamenával i v době vydání Doyleových románů. Povídky se Sherlockem Holmesem vycházely v letech 1891–1927 v časopise *Strand Magazine*. V roce 1893 Doyle nechal v jedné povídce hlavní postavu zemřít, což se setkalo s kritikou fanoušků. Ti posílali spisovateli dopisy, žádali o návrat postavy a psali také vlastní povídky rozvíjející Holmesovy příběhy. Tlak byl nakonec tak vytrvalý a silný, že po roce 1902 Doyle Sherlocka Holmese v dalších povídkách „oživil“.²⁰⁾ Tyto historické příklady fanouškovských projevů nám napovídají, že skupiny aktivních recipientů měly i v minulosti tendence živit zájem o jistá díla a udržet je co nejdéle v povědomí společnosti (nejen) pro vlastní potěšení. Z takového dlouhého trvání fenoménu se právě díky aktivitě čtenářů, posluchačů či diváků vyvíjejí tzv. kultovní fandomy.

Celebrity a kultovní fandom

Matt Hills definuje kultovní fandom jako takový, jemuž „chybí nový či původní materiál ve zdrojovém médiu“²¹⁾ a jehož „původní artefakt opustil mainstreamovou kulturu“.²²⁾ Jeho vymezení také odpovídá popisovaným literárním fandomům; už nevychází žádné nové hry od Shakespeara nebo povídky od Doylea, ve společnosti přetrvávají jenom jejich původní díla, ze kterých byl zároveň vytvořen kanonický objekt. Nadále jsou ovšem aktuální a populární, a to právě díky neustálým adaptacím těchto kultovních děl, které mají potenciál generovat nové fanoušky.²³⁾ Adaptace jako *Romeo a Julie* (1996) Baze Luhrmanna s Leonardem DiCapriem a Claire Danes v hlavních rolích přiblížila Shakespearovo dílo mladším generacím právě originálním zpracováním a zasazením do moderního světa a atraktivního prostředí pláže, obchodních rivalů a přestřelek; podobně *10 důvodů, proč tě nenávidím*²⁴⁾ (1999) s Heathem Ledgerem a Julií Stiles přepracovává hru *Zkrocení zlé ženy*.

18) Na základě této přezdívky Williama Shakespeara se i jeho fanoušci nazývají Bardolatioři. *Bardolatry* je spojením slov *Bard* a *latría* (řec. uctívání).

19) Ilya Gililov, *The Shakespeare Game: The Mystery of the Great Phoenix* (New York: Algora Publishing, 2003), 171–172.

20) Srov. Nancy Reagin – Anne Rubenstein, „I’m Buffy, and you’re history’: Putting fan studies into history“, *Transformative Works and Cultures*, č. 6 (2011), cit. 14. 6. 2021, <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/272/200>.

21) Hills, *Fan Cultures*, x.

22) Kristin Barton – Jonathan Malcolm Lampley, *Fan Culture: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century* (Jefferson: McFarland, 2014), 5–6.

23) Johnathan H. Pope, *Shakespeare’s Fans: Adapting the Bard in the Age of Media Fandom* (Palgrave Macmillan, 2020), 10.

24) V tomto filmu se navíc objevuje fanyška Shakespeara, vedlejší postava jménem Mandella, která cituje jeho hry, má ohromné znalosti o jeho díle a zároveň si na ples oblékne historické šaty ze 17. století.

Stejně tak je tomu i v případě Sherlocka Holmese, jehož zmiňovaná televizní adaptace od BBC (2010–2017) s Benedictem Cumberbatchem a Martinem Freemanem v hlavních rolích měla vysokou sledovanost nejen v Británii.

Pojem *kultovní* odkazuje k jisté formě náboženství.

Fandom, podobně jako náboženství, v sobě zahrnuje intenzivní citovou zkušenost. Věci, které milujeme — filmy, televizní seriály, knihy, hudba — nezakoušíme jenom jako text, ale i jako dějiště intenzivního emocionálního spojení. Přinášejí nám obrovskou radost i vztek. Uklidňují nás nebo nás pobízejí k aktivismu. Budují komunitu a zároveň poskytují podněty pro osobní rozjímání.²⁵⁾

Hills přitom ale nechce klást mezi náboženství a fandom rovnítko, naopak spíše jen poukazuje na určité podobnosti.²⁶⁾

Podobně k této paralele přistupuje i Daniel Cavicchi (1998), který uvádí několik strukturálních podobností mezi fanouškovstvím a náboženstvím:²⁷⁾

- vytvářejí blízkost k jinak nedosažitelnému druhému,
- poskytují určitou morální orientaci ve světě,
- každodenní život jednotlivci zasvěcují interpretaci textů a komunitě založené na sdílené odevzdanosti.

I přes tyto podobnosti nemůžeme fanouškovství považovat za náboženství, přesnější je uvažovat o prvcích náboženství ve fandomu. Neexistuje totiž žádná jednotná teologie a fanoušci mohou „uctívat“ více než jednu „božskou“ entitu naráz.²⁸⁾ Nic však fanouškům nebrání užívat náboženské fráze k tomu, aby popsali své zkušenosti — když objevili nějaký mediální text či celebritu, byli podle svých slov „znovuzrozeni“ či „spaseni“, o svých idolech mluví jako o „bozích“, o cestách na koncerty nebo do rodišť idolů hovoří jako o „poutích“.²⁹⁾

Kult v kontextu fanouškovství označuje objekty budící silnou intenzitu zájmu, generující určitý typ publika a míru oddanosti, a odkazuje i k dlouhodobému přetrvávání oblíbenosti ve společnosti. Může se vztahovat jak k primárním textům (tj. „kultovním textům“), tak k fandomu (tj. „kultovnímu fenoménu“).³⁰⁾ Zdrojem vzniku kultovního fandomu mohou být i celebrity samotné — jejich veřejná persona je tvořena souborem mediálních textů a obrazů, jimiž jsou obklopováni a které proudí k mediálním příjemcům. Na tuto veřejnou image se navazují fanouškovské komunity; celebrita jakožto text pak zastřešuje různé aktivity a praktiky vztahující se k jejím dílům. Není náhodou, že jména slavných osobnos-

25) Lynn Zubernis – Katherine Larsen, „Make Space for Us! Fandom in the Real World“, in *A Companion to Media Fandom*, ed. Booth, 215.

26) Matt Hills, „Sacralising Fandom? From the ‚Loss Hypothesis‘ to Fans ‚Media Rituals‘“, *Kinephanos* 4, č. 1 (2013), 13.

27) Daniel Cavicchi, *Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans* (Oxford: Oxford University Press, 1998), 186.

28) Mark Duffett, *Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture* (London: Bloomsbury, 2013), 253.

29) Srov. Matt Hills, „Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies“, *The Velvet Light Trap* 46, (2000), 73–84; Rupert Till, *Pop Cult: Religion and Popular Music* (London: Continuum, 2010).

30) Duffett, *Understanding Fandom*, 369–370.

tí (či děl) jsou následně využívána k pojmenování celého fandomu: například fanoušky ságy o Harrym Potterovi označujeme jako Potterheads, fanoušky příběhů detektiva Sherlocka Holmese jako Sherlockians, fanoušky díla Williama Shakespeara jako Bardolators atd.

Matt Hills podobně poukazuje na tři konstitutivní části kultu: *afektivní*, tj. vyvolávající silné fanouškovské vazby; *lingvistickou*, tedy přijetí kultovního diskursu; a *temporální*, tj. kult přetrvává v čase.³¹⁾ V případě fandomu Jane Austen, o kterém pojednává tento text, se tyto konstitutivní části projevují v podobě silných emocí při konzumaci autorčiných děl; přijetím fanouškovského jazyka i historického odkazu autorky; a uvědomováním si dlouholeté tradice popularity austenovských děl i fanouškovského následování, které je reprezentováno např. oficiálními organizacemi, jako je Jane Austen Society (viz dále).

V tomto ohledu tedy spisovatelé a spisovatelky literárního kánonu představují kultu vystavené na autorské osobnosti a popularitě svých děl. Vyznačují se dlouhotrvajícím a silným fanouškovským následováním, které se neustále obnovuje pod vlivem různých nových adaptací a cirkulace obsahu ve veřejném prostoru.

Fandom literárního kánonu

Z historických příkladů i z definice kultovního fandomu je tedy patrné, že spisovatelé patřili mezi první mediální celebrity, kolem nichž se seskupovaly skupiny jedinců, které bychom mohli dnešní optikou označit za první fanoušky. Od roku 1910 se tak k propagování knih čtenářům začalo využívat rovněž fanouškovské identity. Od 20. let pak reklamy ve vydavatelském odvětví užívaly označení *knižní fanoušek* jako „zkratku pro vášnivé konzumenty knižní formy [...] a jako odlišení od běžných čtenářů. Toto vymezení ukazuje, že koncept oddaného konzumenta *jakožto fanouška* se posunulo od filmového a sportovního průmyslu a našlo své místo na literárním trhu.“³²⁾ Během let 1880–1940 média konstruovala pojetí fanoušků především skrze reklamy a interaktivní obsah, jako jsou čtenářské dopisy (jak v tisku, tak v rozhlasu). Vřelý vztah k literatuře samozřejmě nebyl ničím novým; co se však změnilo, bylo vyjadřování médií o vášnivých čtenářích — „literární fanoušek“ nově označoval specifickou identitu, která v sobě zahrnovala jak určitý jazyk (způsoby vyjadřování, znalosti fanouškovského slovníku), tak soubor praktik (konkrétní aktivity jako např. sběratelství).³³⁾

Literaturu 17., 18. a 19. století z dnešního pohledu považujeme spíše za součást vysoké kultury. Z těchto staletí pochází nejvíce položek v seznamech kanonické, povinné literatury, především co se týče období romantismu. Někdy zapomínáme na skutečnost, že tito autoři mnohdy publikovali i pro široké publikum. Při zběžném pohledu bychom si asi nepředstavili tehdejší čtenáře jako fanoušky; nabízí se spíše obraz kultivované čtenářské obce, která kriticky přemýšlí nad filozofickými aspekty v knihách. Nicméně i v oblasti literatury nalezneme patologizující tradici, jakou jsem nastínila dříve u definování fanouš-

31) Hills, *Fan Cultures*, xi.

32) Edwards, „Literature Fandom and Literary Fans“, 55.

33) Tamtéž, 58.

ků obecně. Reverend Thomas Frognall Dibdin v roce 1809 vydal knihu s názvem *Bibliomanie, aneb knižní šílenství* (Bibliomania; or Book-Madness).³⁴⁾ Dibdin byl knihovník, jenž formou fikčních rozhovorů popsal příznaky „nemoci“, která se projevovala „knižní obsesí“. Byť se jedná o dílo fikce, navíc spíše parodického rázu, bibliomanie se ve veřejném povědomí usadila. V psychologii je společně s bibliofilii definována následovně:

Bibliomaniaci i bibliofilové milují knihy, ale bibliomaniaci je milují jakožto objekty samotné, jako unikátní, vzácné či neobvykle krásné objekty. Bibliofilové milují knihy pro jejich obsah; a i když obdivují jemné detaily vazby a estetiku typografie, chtějí knihu, která jim sedí a kterou si mohou přečíst.³⁵⁾

Jelikož se období romantismu vyznačovalo určitou módou sběratelství knih a vytváření ohromných domácích knihoven,³⁶⁾ Dibdin pravděpodobně cítil potřebu tento fenomén popsat.

Ze vznešeného umění se tedy stával komerční objekt, který nutně nesloužil pouze ke kultivování ducha, nýbrž i jako ukázka společenského statutu či kulturního kapitálu. Byť nelze tvrdit, že každý sběratel knih je nutně i jejich fanouškem (jak napovídá zmíněná definice bibliomaniaka), každý milovník knih je do jisté míry sběratelem (jak je tomu v případě bibliofila) — i kdyby jen jednoho oblíbeného autora, žánru či konkrétního díla.

Jane Austen, jejíž tvorbou se v tomto článku budu zabývat, je jakožto autorka řazena do zmiňovaného období romantismu (s dozvuky předcházejícího období osvícenství). Její dílo mělo z hlediska prodeje výtisků i čtenářského zájmu úspěch již za jejího života: publikovala čtyři romány, dva další vyšly po její smrti.³⁷⁾ Tehdejší spisovatelky měly na rozdíl od svých mužských protějšků větší překážky v tom, jak mohly publikovat. Anglická společnost ženám sice umožňovala psát, ovšem s jistými výhradami. „Psaní bylo jedním z výdělečných zaměstnání, kterým se ženy mohly věnovat z domova, aniž by se vystavily nebezpečí, že naruší svou váženost, jako tomu bylo u zpěvaček či hereček.“³⁸⁾ Nicméně ženy té doby se měly věnovat především domácnosti a dětem, a proto i spisovatelky čelily nátlakům na svou osobu kvůli převládajícím morálním pravidlům, co by měly a neměly dělat. Z toho důvodu se mnoho z nich, včetně Austen, rozhodlo nejprve publikovat anonymně a skrze mužského prostředníka, který mohl podepisovat smlouvy.³⁹⁾ I přes prvotní anonymitu si Austen dokázala vytvořit čtenářskou základnu. Po vydání *Rozumu a citu* se na její další díla odkazovalo jako na „novinku od autorky“⁴⁰⁾ *Rozumu a citu*, a čtenáři se tak mohli cíleně vracet k jedné spisovatelské osobnosti. S tímto úspěchem se Austen čím dál méně bála odhalení identity a začala využívat své jméno, které fungovalo i jako marketingový nástroj, jako značka.⁴¹⁾ I přesto, že se v dopisech své sestře Cassandře zmiňuje o strachu,

34) Thomas Frognall Dibdin, *Bibliomania; or Book-Madness* (London: Longman, Hurst, Rees, and Orme, 1809).

35) Charles G. Roland, „Bibliomania“, *JAMA* 212, č. 1 (1970), 134.

36) Což je vidět i v díle Jane Austen, například pan Darcy (*Pýcha a předsudek*) se tímto sběratelstvím vyznačoval.

37) Robert Irvine, *Jane Austen* (London – New York: Routledge, 2005), 15–17.

38) Tamtéž, 13.

39) Pro Jane Austen byl tímto prostředníkem a jednatelům její bratr Henry.

40) V angličtině slovo „author“ označuje ženy i muže, proto do té doby nebyla anonymita Austen nijak narušena.

41) Srov. Irvine, *Jane Austen*, 16; Claire Harman, *Jane's Fame: How Jane Austen Conquered the World* (Edinburgh: Canongate, 2009).

aby nepůsobila jako „literární lvice“⁴²⁾ a nepřitahovala nechtěnou pozornost. Způsob, jakým reflektovala svou veřejnou pozici, dokazuje, že spisovatelé plnili do určité míry roli celebrit, měli své čtenářské následovatele a náležitou publicitu.

Fandom literárního kánonu můžeme považovat i za formu tzv. *implicitního fandomu*, popřípadě fandomu vysoké kultury.⁴³⁾ Implicitní fandom se vyznačuje tím, že nevyužívá praktik mainstreamového mediálního fanouškovství; snaží se od něj distancovat a odlišit tím, že dává důraz na kulturní hierarchii. Členové implicitního fandomu chtějí zdůraznit pokleslost ostatních mediálních textů „běžných“ fanoušků masové kultury a distancovat se od nich jakožto od „těch druhých“ pomocí kulturního kapitálu.

Pokud je objekt touhy oblíbený u nižší nebo střední třídy, je poměrně levný a široce dostupný, považuje se za záležitost fandomu [...]; pokud je oblíbený u bohatých a vzdělaných, je drahý a vzácný, mluvíme spíše o preferencích, zájmu nebo exotice.⁴⁴⁾

K účelu odlišení je v odborné literatuře využíváno také označení běžných fanoušků (fans) a nadšenců (aficionados⁴⁵⁾).

Aficionados je koncept, který pracuje s kulturní hierarchií, prestiží, statutem jedince. Jde o tišší, uctivější, „normálnější“ projevy fanouškovství, jež využívá stigmatizaci, nálepkování druhých, jiných, „deviantních“ fanoušků. Joli Jensen vysvětluje, že taková stigmatizace funguje jako způsob úlevy od strachu, jako přesun viny a utvrzení, že „u nás“ je stále všechno v pořádku.⁴⁶⁾ Aficionados se projevují praktikami, jako je znalectví, sběratelství, vyhledávání rarit, kumulování kulturního kapitálu. Jde o „vážné“ fanoušky: zájem projevují na vyšší intelektuální úrovni a zajímá je spíše obsah a kvalita děl, než aby se soustředili na celebrity samotné.⁴⁷⁾ Přes tuto snahu o jakési elitní vymezení vůči běžným fanouškům však i aficionados splňují charakteristiky fanoušků stanovené dle Henryho Jenkinse⁴⁸⁾ — od citové vazby k objektu zájmu či osobité recepce přes tvorbu alternativních komunit a konzumentský aktivismus po formování uměleckého světa. Potřeba odlišit se je tedy výrazně ovlivněna snahou poukázat na sociální status jedince a jeho vybranější vkus. Nicméně i aficionados jsou ovlivněni komerčním prostředím kultury a svou příslušnost k určitému objektu zájmu mohou projevovat nakupováním merchandisingu s jeho motivy. Typickým příkladem jsou umělecké galerie, které mají vlastní přidružené obchody, v nichž je možné nakoupit repliky obrazů, pohledy, zápisníky, deštníky či obaly na brýle, magnety a mnoho dalších předmětů s motivy klasických děl.

42) Irvine, *Jane Austen*, 16. Jako lvi (lvice) byly označovány ty osobnosti, které bychom dnes běžně označili za celebrity. Tj. osobnosti těšící se významnému následování, obdivu a publicitě.

43) Matt Hills, „Implicit Fandom in the Fields of Theatre, Art, and Literature: Studying ‚Fans‘ Beyond Fan Discourses“, in *A Companion to Media Fandom*, ed. Booth, 447–494.

44) Jensen, „Fandom as Pathology“, 19.

45) Vzhledem k tomu, že český ekvivalent dostatečně nepopisuje významový rozdíl, budu ve článku nadále využívat anglického označení *aficionados*.

46) Jensen, „Fandom as Pathology“, 24.

47) Srov. Roy Shuker, *Understanding Popular Music Culture* (London: Routledge, 2001).

48) Jenkins, *Textual Poachers*, 364–367.

Fandom literárního kánonu do jisté míry odpovídá praktikám aficionados — zejména ten segment, který volí jako objekt zájmu kanonickou literaturu. Tito lidé jsou často sběrateli knih, včetně vzácných vydání, mají přehled v literárních žánrech či historických obdobích literární tvorby, orientují se v prostředí knižních nakladatelství a vydavatelství. Beth Driscoll v souvislosti s literárním fandomem a jeho projevy hovoří o vzniku tzv. literárního middlebrow.⁴⁹⁾ Jedná se o průsečík vysoké a populární kultury, který je výsledkem komercializace vysoké kultury. Promítá se do něj mediální kapitál a využití literárních celebrit.⁵⁰⁾ Stejně jako je tomu u nadšenců umění nakupujících magnety s replikami obrazů, i „literární nadšenci“ mají své tašky s oblíbenými citáty nebo záložky s podobiznami autorů, které je snadno identifikují jako fanoušky.

V tomto textu ovšem aficionados neberu jako ekvivalent pro označení literárních nadšenců, ale spíše jako jednu z možností na škále projevů fanouškovství. Literární fandom může nabývat podoby aficionados, kteří se distancují od masových adaptací svých oblíbených literárních děl, ale i „prostých fanoušků“, pro něž je důležitá vazba na oblíbeného autora či dílo bez ohledu na původ textu — ať už jde o původní literární dílo, filmovou adaptaci, nebo fanouškovskou fikci.

Janeité

Jak jsem uvedla dříve, v tomto příspěvku se kloním na stranu britské tradice a počátky fanouškovství připisuji již čtenářům prvních známých a populárních spisovatelů. Austenovský fandom splňuje i charakteristiky dříve vymezeného kultovního fandomu, jelikož již nevychází žádný nový původní materiál a zároveň se její díla osvědčila v čase; těší se oblibě u čtenářů, ale i dalších mediálních příjemců. Fanouškovství navázané na Jane Austen a její díla se — podobně jako u dalších fandomů — pohybuje na určité škále. Někteří nadšenci se mohou identifikovat jako aficionados a trvat pouze na původních textech a materiálech souvisejících s autorkou, jiní svůj zájem přesouvají i na novější filmové či seriálové adaptace původních příběhů. Jak se austenovské fanouškovství proměňovalo v čase i jakou má podobu dnes, bude předmětem následující části.

Původ fanouškovství Jane Austen můžeme spatřovat už za jejího života, kdy se její díla těšila jistě oblibě a získala si tak své místo v literárním prostředí. Bez čtenářů, jimž se knihy líbily, by takový ohlas pravděpodobně nezískala. Autorka zemřela v roce 1817 a ještě po její smrti byly vydány další dva romány (*Northangerské opatství* a *Anna Elliotová*⁵¹⁾) a jeden román v dopisech s názvem *Lady Susan*. Poptávka po jejích textech však nezmizela — i proto se jejích nedokončených děl ujali příbuzní či jiní autoři.

Skutečná Austen-mánie se začala objevovat ke konci 19. století v souvislosti s publikováním životopisu spisovatelky v roce 1870.⁵²⁾ Jeho autorem byl synovec Jane, James

49) Beth Driscoll, *The New Literary Middlebrow: Tastemakers and Reading in the Twenty First Century* (London: Palgrave Macmillan, 2014), 17.

50) Srov. Joe Moran, *Star Authors: Literary Celebrity in America* (London: Pluto Press, 2000); Loren Glass, *Literary Celebrity in the Modern United States, 1880–1980* (New York: New York University Press, 2004).

51) Novější překlady užívají názvů *Opatství Northanger* a *Pýcha a přemlouvání*.

52) Holly Luetkenhaus – Zoe Weinstein, *Austenatious: The Evolving World of Jane Austen Fans* (Iowa City: University of Iowa Press, 2019), 9.

Edward Austen-Leigh, a vylíčil v něm „tetu Jane“, což byl familiární obraz, ke kterému se začali vztahovat i nadšenci. V 80. letech 19. století byly Austeniny romány publikovány v nových, masových, šestákových vydáních, jež se dostaly k širšímu publiku. To se stalo trnem v oku pro „pravé“ fanoušky Jane Austen, elitní, vzdělané okruhy lidí, jimž se taková masová propagace nelíbila. Jedním z nich byl i Henry James, který sice poznamenal, že by se Austen „tolik neprodávala, kdybychom jí nezaprodali svá srdce“, ovšem vadilo mu, že její dílo „je milováno špatným způsobem a špatnou vrstvou lidí, kteří jsou zjevně nezpůsobilí ocenit její hodnotu“.⁵³⁾ Literární elita, estéti a nadšenci z vyšších tříd „proměnili Austen v kult a nazvali se „Janeité““.⁵⁴⁾ Tento název poprvé použil literární teoretik George Saintsbury v předmluvě k novému vydání *Pýchy a předsudku* z roku 1894 a ve své podstatě tak chtěl odlišit aficionados od masových fanoušků díla Jane Austen.⁵⁵⁾ Zatímco nadšené čtenáře přitahoval především aspekt romance a zajímavé postavy, literární znalci naopak obdivovali propracovanost děje a sociální komentáře. Tito Janeité se snažili udržet status díla Jane Austen striktně v rámci vysoké kultury.⁵⁶⁾

„Janeité raného 20. století byli, s význačnou výjimkou shakespearovské teoretičky Caroline Spurgeon, především mužští nadšenci z řad vydavatelů, profesorů a literátů jako [...] Walter Raleigh, R. W. Chapman nebo E. M. Forster.“⁵⁷⁾ Jedním z nich byl také spisovatel Rudyard Kipling, jenž v povídkové sbírce z roku 1926 vydal příběh s názvem *The Janeites*. Ten pojednával o vojácích z první světové války, kteří tajně vytvoří fandom Jane Austen a diskutují o jejích dílech. Na začátku 20. století se objevují i díla, která lze považovat za výsledek fanouškovské tvorby. Za první fanouškovskou fikci,⁵⁸⁾ která rozvíjí práci Jane Austen, je považovaná novela Sybily G. Brinton *Old Friends and New Fancies: An Imaginary Sequel to the Novels of Jane Austen*, vydaná v letech 1912–1913.⁵⁹⁾

Od dob prvních Janeitů a elitního přístupu se mnohé změnilo. Jako Janeité už nejsou označováni jen aficionados s odbornými znalostmi literárního kánonu a literárního diskursu, ale i běžní, masoví konzumenti se zálibou v dílech Jane Austen. Právě tito nadšení čtenáři se k Jane Austen pravidelně vraceli, a to jak v původní podobě, tak i v různých adaptacích. Literárních zpracování různých austenovských motivů je bezpočet — už jen knihy související s panem Darcym, hlavní mužskou postavou *Pýchy a předsudku*, se na trhu objevují v různých obměnách (např. *Dcery pana Darcyho*, *Sny o panu Darcym*, *Já a pan Darcy*, *Víkend s panem Darcym* apod.). Fitzwilliam Darcy se stal určitou šablonou romantického hrdiny a využití jeho jména odkazuje k celé sadě významových konotací.

53) Claudia Johnson, „Austen Cults and Cultures“, in *The Cambridge Companion to Jane Austen*, eds. Edward Copeland – Juliet McMaster (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 212.

54) Irvine, *Jane Austen*, 101.

55) Deidre Lynch, „Cult of Jane Austen“, in *Jane Austen in Context*, ed. Janet Todd (Cambridge: Cambridge University Press, 2005), 117.

56) Brianna Surratt, *Visiting Jane: Jane Austen, Fan Culture, and Literary Tourism* (Columbia: University of South Carolina, 2021), 10.

57) Johnson, „Austen Cults and Cultures“, 213–214.

58) Někteří uvádějí, že za skutečně první fanouškovskou fikci je možné považovat dopis Jane Fisher do redakce *The Lady's Magazine* v roce 1823, v němž jeho pisatelka využila postavu Jane Austen, aby ilustrovala genialitu spisovatelky a vytyčila cíl, ke kterému by se měli další autoři snažit přiblížit. Devoney Looser, „Genius Expressed in the Nose: The Earliest Known Piece of Jane Austen-inspired Fan Fiction“, *TLS*, 2019, cit. 15. 11. 2021, <https://www.the-tls.co.uk/articles/genius-expressed-in-the-nose/>.

59) Devoney Looser, *The Making of Jane Austen* (Baltimore: John Hopkins University Press, 2017), 216.

Úspěchu těchto děl si samozřejmě všimli i audiovizuální producenti. Různé filmové a televizní adaptace knih Jane Austen se objevují v průběhu 20. století a vznikají dodnes — jedním z posledních počínů je například film *Emma* z roku 2020.

BBC vyprodukovala první filmovou adaptaci [*Pýchy a předsudku*] v roce 1938. Od té doby se objevuje alespoň jedna nová austenovská adaptace v každé dekádě. [...] V 90. letech jich vzniklo dokonce šest, které byly přímou adaptací jejích románů; v prvních deseti letech 21. století jich bylo sedm. Pokud bychom k tomu připočetli i volné adaptace jako *Praštěná holka* (Clueless, 1995) nebo *Deník Bridget Jonesové* (Bridget Jones's Diary, 2001) a nové adaptace na YouTube, bylo by jich ještě více.⁶⁰⁾

Kromě adaptací děl Jane Austen se v populární kultuře objevuje i postava samotné spisovatelky. V současnosti je asi nejznámější biografií film *Vášeň a cit* (Becoming Jane, 2007), kde Austen ztvárnila Anne Hathaway.

Právě různé adaptace vycházející v různých dekádách zpřístupnily dílo Jane Austen novým a mladším publikům. Možná i díky tomu nejsou její knihy jen povinnou položkou na seznamech školní literatury, ale vyhledávanými nadčasovými příběhy z Anglie. Přizpůsobování adaptací soudobým trendům přitom hraje poměrně zásadní roli, a to nejen z hlediska vývoje jazyka a přizpůsobování překladů, ale i z hlediska vývoje technologií audiovizu. Současné mladé publikum s dílem Jane Austen (kromě povinné školní četby) pravděpodobně přijde poprvé do kontaktu spíše ve filmové verzi *Pýchy a předsudku* z roku 2005 s Keirou Knightley a Matthewem Macfaydenem v hlavních rolích, popřípadě v podobě transmediálního vyprávění spojující YouTube videa a příspěvky na dalších sociálních sítích v podobě *The Lizzie Bennet Diaries* z roku 2012. (Viz dále.)

V průběhu staletí byla tedy společnost svědkem toho, jak se dílo Jane Austen, a s tím i jeho přijetí ve společnosti, pod vlivem novějších médií postupně proměňovalo. První čtenáři byli ti, kteří si dílo mohli dovolit a měli předpoklady k tomu, aby jej přečetli. S rozvojem gramotnosti a prostředků nutných k hromadnému tisku se z autorčiných knih stala záležitost masová a příběhy byly testovány různými vrstvami společnosti. Literární teoretici postupně dílo Jane Austen ohodnotili jako kulturní dědictví a zařadili jej do literárního kánonu — tedy do souboru literárních děl, „jejichž znalost je požadována od určité skupiny příjemců (obligatorní kánon) nebo je této skupině přímo nebo *implicitně* doporučována (doporučující kánon)“.⁶¹⁾ Opakované zařazování Jane Austen do seznamů literatury k maturitním zkouškám je jen špičkou ledovce. The Open Syllabus Project ukázal, na základě dat z milionů školních sylabů z celého světa, že po filmové adaptaci *Pýchy a předsudku* z roku 2005 se z tohoto díla stala 38. nejpopulárnější kniha v hodinách literatury.⁶²⁾

60) Holly Luetkenhaus – Zoe Weinstein, *Austenatious: The Evolving World of Jane Austen Fans* (Iowa City: University of Iowa Press, 2019), 13.

61) Markiewicz, „O literárních kánonech“, 66; kurzíva v originále.

62) Looser, *The Making of Jane Austen*, 245.

Austen dneška, Austen online

Pro dnešní mediální příjemce už Jane Austen nefiguruje pouze jako literární osobnost, ale představuje i „určitou značku“. Zájem o ni probouzí už jen cirkulace jejích děl sama o sobě, zejména díky různým, již zmíněným adaptacím.⁶³⁾ Podobně je tomu i u zmiňovaného Williama Shakespeara, ačkoli při porovnávání těchto dvou postav narazíme na výrazný genderový bias — fanoušci Austen jsou nahlíženi spíše jako femininní a tíhnoucí k populární kultuře, fanoušci Shakespeara naopak jako maskulinní, přiklánějící se spíše k vysoké kultuře a kritickému přístupu k dílům.⁶⁴⁾ Dá se říci, že je to způsobeno i stylem jejich psaní, jelikož oproti složitým shakespearovským hrám Austen psala aktuální, soudobou formou angličtiny a s jejími postavami se tehdejší i současní čtenáři mohli snadněji ztotožnit. Proto čtenáři její díla nadále čtou, užívají si je a snadno si je pamatují.⁶⁵⁾

Takové ztotožnění souvisí s emočním realismem, jak jej popsala Ien Ang (1985, česky 2018), kdy je konzument textu schopen ztotožnit se s postavou na emoční úrovni, i když se jeho sociální kontext zcela liší od kontextu postavy.

Když [diváci] jmenují prvky, jež jsou „jako ze života“, bijí je, pravda, do očí konkrétní životní okolnosti, v nichž jsou postavy zobrazeny (a na mysl jim tu přijde zvláště bohatství postav), ale jejich obsah pro ně není důležitý; konkrétní situace a zápletky jsou spíše považovány za symbolické reprezentace obecnějších lidských zkušeností: hádek, pletich, problémů, štěstí a trápení.⁶⁶⁾

Realističnost se tedy týká emočního prožívání, ztotožňování se s pocity postav.

Přestože Ang emoční realismus vztahovala k divákům televizní soap opery *Dallas*, její koncept je možné aplikovat i na konzumenty románů. Lidé, kteří četli a čtou romány Jane Austen, popřípadě sledují nějakou z adaptací, se nemusí nacházet ve stejném prostředí jako postavy, ale na emoční úrovni jim rozumějí a ztotožňují se s nimi — například mají matku, která je chce co nejdříve provdat, jako je paní Bennet v *Pýše a předsudku*. Lidské vztahy jsou z hlediska emočního realismu nejuniverzálnějším jazykem. A právě vztahy jsou prvkem, díky kterému mohou být díla Jane Austen aktuální pro každou novou generaci.

Příkladem aktuálnosti děl této spisovatelky je adaptace *Pýchy a předsudku* zveřejněná na platformě YouTube — webseriál *The Lizzie Bennet Diaries* (2012–2013). Tento seriál má podobu krátkých vlogů⁶⁷⁾ (v rozmezí 2–8 minut), a hlavní příběhová linie probíhá v celkem 100 epizodách. K tomu vznikala navíc také další, bonusová videa, kde postavy například odpovídaly na otázky diváků nebo kde vystupovala některá z vedlejších postav, aby byl příběh komplexnější. Scénář je přizpůsoben současné době — Lizzie Bennet je studentkou masové komunikace a jako svou závěrečnou práci si vybrala praktický výstup

63) Harman, *Jane's Fame*, 244.

64) Hills, „Implicit Fandom in the Fields of Theatre, Art, and Literature“.

65) Juliette Wells, *Everybody's Jane: Austen in the Popular Imagination* (Bloomsbury Academic, 2012), 16–17.

66) Ien Ang, *Divákem Dallasu: Soap opera a melodramatická imaginace* (Praha: Akropolis, 2018), 53.

67) Vlog je zkratkou pro video blog, tedy příspěvek nahrávaný na kameru. Obvykle má podobu deníkových vstupů.

v podobě vlogového seriálu o svém životě. S natáčením jí pomáhá její kamarádka Charlotte Lu, která má rovněž své mediální ambice. Lizzie žije se svými rodiči a dvěma sestrami, starší Jane a mladší Lydií.

Seriál využívá hlavní motivy původního díla Jane Austen — tlak předsudků vůči lidem, zejména v interpersonálních vztazích — a adaptuje okolnosti příběhu tak, aby lépe odpovídaly modernímu životnímu stylu a zájmům mládeže. Stejně tak je moderní obsazení postav: snaží se o diverzitu a odráží rozmanitost současné společnosti. Přestože sestry Bennetovy a William Darcy jsou jako hlavní postavy běloši, Bing Lee (Charles Bingley v knize) má asijské kořeny, stejně jako nejlepší kamarádka Lizzie, Charlotte Lu (Charlotte Lucas v knize). Seriál je zasazen do amerického prostředí — na rozdíl od původního díla — a vazbu na Británii, kde dílo původně vzniklo, vidíme pouze v předstíraném anglickém přízvuku, který Lizzie nasazuje, když napodobuje svou matku.

Komplexnost příběhu a jeho zpracování dokresluje jeho transmediální povaha. Kromě vlogů na YouTube měly postavy i své profily na sociálních sítích (Twitter, Facebook, Tumblr apod.), kde se vyjadřovaly k aktuálně probíhajícím epizodám. Lydie v průběhu seriálu zároveň začala natáčet své vlastní vlogy na kanálu The Lydia Bennet. Tyto YouTube kanály zastřešuje mateřský kanál Pemberley Digital,⁶⁸⁾ kde vystupuje především sestra Williama Darcyho Gigi, a skrze který se fanoušci mohli dostat i k dalším adaptacím Jane Austen — *Emma Approved* (adaptace *Emmy*) nebo *Welcome to Sanditon*, která pracuje s nedokončeným dílem autorky s názvem *Sanditon*. Za tento kreativní způsob zpracování *Pýchy a předsudku* získali autoři *The Lizzie Bennet Diary* v roce 2013 cenu Emmy za kreativní počín v oblasti interaktivních médií. O úspěchu webseriálu hovoří také statistiky — jeho oficiální YouTube kanál čítá 270 tisíc odběratelů, přičemž playlist všech 100 epizod byl přehrán více než 24milionkrát.⁶⁹⁾

Uvedené spojení online platform představuje pro soudobé fanoušky možnosti, jak se co nejvíce provázat s ostatními nadšenci a diskutovat o společném objektu zájmu, potažmo přetavit některé z těchto kontaktů do komplexnějšího, organizovaného fandomu. Prostředí sociálních sítí a možnosti přidávání komentářů či reakčních videí činí z fanouškovské komunikace aktivní, živou debatu a posiluje vědomí fanouškovské identity Janeitů. Projekty, jako je zmiňované Pemberley Digital, které v sobě snoubí několik různých platform a využívají transmediální vyprávění, současným fanouškům nabízejí recepci původního austenovského díla ve formě, která je jim často bližší než původní díla. Stejným způsobem tak mohou oslovit i nové, mladší recipienty.

Fandom Jane Austen a jejího díla splňuje i zmiňované charakteristiky vytyčené Henrym Jenkinsem (1992):

- fanoušci díla konzumují svým **osobitým způsobem recepce**, budují si k nim vztah a vyhledávají si v nich vlastní významy, které jsou pro ně zásadní;
- Janeité vytvářejí specifické **alternativní sociální komunity**, které jim slouží k utvrzení a budování vlastní fanouškovské identity, ale i k navazování sociálních vazeb s dalšími nadšenci, s nimiž sdílejí společný zájem a diskutují o něm;

68) Autoři těchto webseriálů se rozhodli zpracovat i jiná klasická díla, například *Frankensteina* (1818) Mary Wollstonecraft Shelley nebo *Malé ženy* (1869) Louisy May Alcott.

69) Ke dni 14. 6. 2021.

- tato komunita se projevuje také **konzumentským aktivismem**, který vyjadřují např. lobbováním za pokračování některých seriálových počinů (jako tomu bylo v případě *The Lizzie Bennet Diary*) nebo vlastní propagací nových adaptací austenovských děl;
- **formování uměleckého světa** Janeitů se vyznačuje aktivní tvorbou různých fanouškovských děl, od zmiňovaných fanouškovských fikcí (tj. textů, které pracují s původními motivy austenovských děl nebo s postavou autorky) přes fan arty a fan videa (tj. práci s vizuálními a audiovizuálními materiály, jako jsou kresby postav z austenovských děl nebo malby autorky jakožto pocta Jane Austen, popřípadě komplexnější videomontáže sestříhané z různých filmových i seriálových adaptací) po cosplay, kdy se fanoušci převlékají do dobových kostýmů, aby tak ztvárnili své oblíbené postavy nebo i spisovatelku samotnou;
- na fanouškovský umělecký svět je také navázána **tvorba interpretační komunity**: fanoušci představují skupinu, která si osvojuje společné interpretační praktiky a rámce, vytváří si vlastní fanouškovský jazyk (tzv. fanspeak) a doplňuje si znalosti o různých původních dílech i adaptacích, aby se dokázala v širokém „diskursu Jane Austen“ pohybovat a uměla dekodovat různé fanouškovské významy a narážky.

Jenkinsovu teorii později rozšířila Janet Staiger o **průnik fanouškovství do každodennosti** jedinců.⁷⁰⁾ V případě Janeitů se jedná například o nošení triček s austenovskými motivy, o tašky s citáty z oblíbených děl Jane Austen, o používání tematických záložek do knih apod. Není neobvyklé, že fanoušci k pojmenování potomků využívají jména svých oblíbených postav, což se opět může projevit i u fandomu Jane Austen — obzvlášť pokud mají k postavě skutečně hluboký vztah. Posledním rozšířením této typologie je praktika **pořadatelsství**, které přinesla Iveta Jansová,⁷¹⁾ a s níž se opět můžeme setkat i u Janeitů. Vznik organizací, jako je například The Jane Austen Society ve Velké Británii, s regionálními větvemi JASNA pro Severní Ameriku či JASA pro Austrálii, s sebou přináší také vznik fanouškovských skupin, které hledají způsob, jak společně oslavit oblíbenou autorku a její díla. Běžné je tak pořádání plesů v dobových kostýmech nebo organizace knižních klubů.

Ačkoli je dílo Jane Austen staré několik staletí, novodobí konzumenti jejích děl (ať už původních knih, nebo různých adaptací) nadále udržují literární odkaz autorky a rozšiřují povědomí o něm prostřednictvím různých oficiálních organizací, ale i soukromých knižních klubů a diskuzí mezi jedinci. Naplňují mnoho z uvedených fanouškovských charakteristik a projevují se i naplňováním jednotlivých aktivit a praktik.

„Naše Jane“

Jak je vidět, dílo Jane Austen má i v dnešní době své místo v kultuře, a to nejenom ve vysoké, kanonické, ale i v té populární. Od doby svého vydání tato díla putovala z mainstreamu do literárního kánonu a odtud opět do mainstreamu v podobě nových adaptací. Dá se považovat za jakýsi „crossover fenomén“, jelikož překlenuje rozdíly mezi vysokou

70) Janet Staiger, *Media Reception Studies* (New York – London: NYU Press, 2005), 105–107.

71) Iveta Jansová, *(Bez)mocní mediální fanoušci: Televizní seriál jako zdroj bojů o význam mezi fanoušky a producenty* (Olomouc: Univerzita Palackého, 2020), 60.

a nízkou kulturou a nachází své místo v obou oblastech.⁷²⁾ Jak poznamenala Devoney Looser: „Jane Austen je akademickým a zároveň i populárním fenoménem už dlouho, což jen dokazuje, že ‚popová Austen‘ nemůže zničit místo akademické Austen.“⁷³⁾

Fanoušci se navíc nemusí spokojit „pouze“ s knižním či audiovizuálním materiálem, jelikož — stejně jako je tomu i u jiných fandomů — existuje mnoho austenovského merchandisingu, pomocí kterého je „materiálně formována [austenovská] subkultura. Tyto objektové znaky jsou zároveň nositeli významu, který sděluje, jaký má člověk vkus a jakou chová náklonnost k dílu.“⁷⁴⁾ Proto můžeme vídat záložky nebo trička s nápisy *Ra- ději bych si četla s Jane (I'd Rather Be Reading with Jane)* nebo placky a tašky oznamující, že *Čekám na svého pana Darcyho (Waiting for Mr. Darcy)*. Všechny tyto jevy jen odkazují k tomu, že lidé veřejně ukazují svou lásku k jejím dílům.

Cílem tohoto příspěvku bylo na příkladu fandomu Jane Austen ukázat, že historické kořeny fanouškovství sahají mnohem dále než ke zrodu stříbrného plátna a příchodu prvních hollywoodských hvězd. Kanoničtí literáti, kteří jsou často nahlíženi jako předmět studia akademiků a ve volném čase se jimi zabývá pouze elitní a kultivovanější část publika, však mají blízko i k běžným čtenářům v jejich každodennosti. Udržování kultovního fandomu spisovatelů napomáhají moderní adaptace, které jejich díla představují neustále novějším publikům a přizpůsobují se jejich rétorice. Kromě odkazu Jane Austen lze sledovat podobné tendence u osobností Emily Dickinson (a posilované např. seriálem *Dickinson* z roku 2019) nebo Mary Wollstonecraft Shelley (popularizované např. filmem *Mary Shelley* z roku 2017). Můžeme tedy počítat s tím, že Jane Austen zůstane součástí naší (pop)kultury a prozatím nikam neodejde.

Financování

Zpracování studie bylo umožněno díky účelové podpoře na specifický vysokoškolský výzkum (IGA_FF_2021_021) udělené Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy ČR Univerzitě Palackého v Olomouci.

Bibliografie

- Adorno, Theodor W. – Max Horkheimer. *Dialektika osvícenství: filosofické fragmenty* (Praha: OIKOYMENH, 2009).
- Ang, Ien. *Divákem Dallasu: Soap opera a melodramatická imaginace* (Praha: Akropolis, 2018).
- Barton, Kristin – Jonathan Malcolm Lampley. *Fan Culture: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century* (Jefferson: McFarland, 2014).
- Bílá, Anna. „Hudební fandom a/vs. subkultury: perspektiva kulturních studií“, *Mediální studia* 13, č. 2 (2019), 143–159.
- Brinton, Sybil G. *Old Friends and New Fancies: An Imaginary Sequel to the Novels of Jane Austen* (London: Holden & Hardingham, 1913).

72) Deidre Lynch, *Janeites: Austen's Disciples and Devotees* (Princeton: Princeton University Press, 2000), 5.

73) Looser, *The Making of Jane Austen*, 218.

74) Mary Ann O'Farrell, „Austenian Subcultures“, in *A Companion to Jane Austen*, eds. Claudia L. Johnson – Clara Tuite (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009), 482.

- Cavicchi, Daniel. *Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans* (Oxford: Oxford University Press, 1998).
- Cavicchi, Daniel. „Fandom Before ‚Fan‘: Shaping the History of Enthusiastic Audiences“, *Reception: Text, Readers, Audiences, History* 6, č. 1 (2014), 52–72.
- Cavicchi, Daniel. „Foundational Discourses of Fandom“, in *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Paul Booth (Hoboken: John Wiley & Sons, 2018), 27–46.
- Cohen, Stanley. *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers* (London: Paladin, 1972).
- Dibdin, Thomas Frognall. *Bibliomania; or Book-Madness* (London: Longman, Hurst, Rees, and Orme, 1809).
- Driscoll, Beth. *The New Literary Middlebrow: Tastemakers and Reading in the Twenty First Century* (London: Palgrave Macmillan, 2014).
- Duffett, Mark. *Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture* (London: Bloomsbury, 2013).
- Edwards, Alexandra. „Literature Fandom and Literary Fans“, in *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Paul Booth (Hoboken: John Wiley & Sons, 2018), 47–64.
- Ferris, Kerry – Scott Harris. *Stargazing: Celebrity, Fame and Social Interaction* (New York: Routledge, 2011).
- Glass, Loren. *Literary Celebrity in the Modern United States, 1880–1980* (New York: New York University Press, 2004).
- Gililov, Ilya. *The Shakespeare Game: The Mystery of the Great Phoenix* (New York: Algora Publishing, 2003).
- Harman, Claire. *Jane's Fame: How Jane Austen Conquered the World* (Edinburgh: Canongate, 2009).
- Hebdige, Dick. *Subculture: The Meaning of Style* (London: Routledge, 1979).
- Hills, Matt. „Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies“, *The Velvet Light Trap* 46, (2000), 73–84.
- Hills, Matt. *Fan Cultures* (London: Routledge, 2002).
- Hills, Matt. „Sacralising Fandom? From the ‚Loss Hypothesis‘ to Fans ‚Media Rituals‘“, *Kinephanos* 4, č. 1 (2013), 8–16.
- Hills, Matt. „Implicit Fandom in the Fields of Theatre, Art, and Literature: Studying ‚Fans‘ Beyond Fan Discourses“, in *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Paul Booth (Hoboken: John Wiley & Sons, 2018), 477–494.
- Irvine, Robert. *Jane Austen* (London – New York: Routledge, 2005).
- Jansová, Iveta. *(Bez)mocní mediální fanoušci: Televizní seriál jako zdroj bojů o význam mezi fanoušky a producenty* (Olomouc: Univerzita Palackého, 2020).
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (New York: Routledge, 1992).
- Jensen, Joli. „Fandom as Pathology: The consequences of characterization“, in *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, ed. Lisa A. Lewis (London: Routledge, 1992), 9–26.
- Johnson, Claudia. „Austen Cults and Cultures“, in *The Cambridge Companion to Jane Austen*, eds. Edward Copeland – Juliet McMaster (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 211–226.
- Kloskowska, Antonina. *Masová kultura: Kritika a obhajoba* (Praha: Svoboda, 1967).
- Le Bon, Gustave. *Psychologie davu* (Praha: KRA, 1994).
- Looser, Devoney. *The Making of Jane Austen* (Baltimore: John Hopkins University Press, 2017).

- Looser, Devoney. „Genius Expressed in the Nose: The Earliest Known Piece of Jane Austen-inspired Fan Fiction“, *TLS*, 2019, cit. 15. 11. 2021, <https://www.the-tls.co.uk/articles/genius-expressed-in-the-nose/>.
- Luetkenhaus, Holly – Zoe Weinstein. *Austentatious: The Evolving World of Jane Austen Fans* (Iowa City: University of Iowa Press, 2019).
- Lynch, Deidre. *Janeites: Austen's Disciples and Devotees* (Princeton: Princeton University Press, 2000).
- Lynch, Deidre. „Cult of Jane Austen“, in *Jane Austen in Context*, ed. Janet Todd (Cambridge: Cambridge University Press, 2005), 111–120.
- Macdonald, Dwight. „A Theory of Mass Culture“, *Diogenes* 1, č. 3 (1953), 1–17.
- Markiewicz, Henryk. „O literárních kánonech“, *Aluze*, č. 3 (2007), 63–73.
- Moran, Joe. *Star Authors: Literary Celebrity in America* (London: Pluto Press, 2000).
- O'Farrell, Mary Ann. „Austenian Subcultures“, in *A Companion to Jane Austen*, eds. Claudia L. Johnson – Clara Tuite (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009), 478–487.
- Pope, Johnathan H. *Shakespeare's Fans: Adapting the Bard in the Age of Media Fandom* (Palgrave Macmillan, 2020).
- Reagin, Nancy – Anne Rubenstein. „I'm Buffy, and you're history': Putting fan studies into history“, *Transformative Works and Cultures* 6, 2010, cit. 14. 6. 2021, <https://journal.transformative-works.org/index.php/twc/article/view/272/200>.
- Roland, Charles G. „Bibliomania“, *JAMA* 212, č. 1 (1970), 133–135.
- Shuker, Roy. *Understanding Popular Music Culture* (London: Routledge, 2001).
- Staiger, Janet. *Media Reception Studies* (New York – London: NYU Press, 2005).
- Surratt, Brianna. *Visiting Jane: Jane Austen, Fan Culture, and Literary Tourism* (Columbia: University of South Carolina, 2021).
- Till, Rupert. *Pop Cult: Religion and Popular Music* (London: Continuum, 2010).
- Wells, Juliette. *Everybody's Jane: Austen in the Popular Imagination* (Bloomsbury Academic, 2012).
- Zubernis, Lynn – Katherine Larsen. „Make Space for Us! Fandom in the Real World“, *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, ed. Paul Booth (Hoboken: John Wiley & Sons, 2018), 145–160.

Filmografie

- 10 důvodů, proč tě nenávidím* (10 Things I Hate About You; Gil Junger, 1999)
- Deník Bridget Jonesové* (Bridget Jones's Diary; Sharon Maguire, 2001)
- Dickinson* (Alena Smith, 2019–2021)
- Emma* (Autumn de Wilde, 2020)
- Mary Shelley* (Haifaa al-Mansour, 2017)
- Praštěná holka* (Clueless; Amy Heckerling, 1995)
- Pýcha a předsudek* (Pride and Prejudice; Michael Barry, 1938)
- Pýcha a předsudek* (Pride and Prejudice; Joe Wright, 2005)
- Romeo a Julie* (Romeo + Juliet; Baz Luhrmann, 1996)
- Sherlock* (Mark Gatiss, Steven Moffat, 2010–2017)
- The Lizzie Bennet Diaries* (Bernie Su, Margaret Dunlap, 2012–2013)
- Vášeň a cit* (Becoming Jane; Julian Jarrold, 2007)

Biografie

Anna Bílá vystudovala bakalářské i magisterské studium na Katedře mediálních a kulturních studií a žurnalistiky Univerzity Palackého v Olomouci, kde je v současné době i doktorandkou. Působí také jako odborná asistentka v sekci Televizních a rozhlasových studií na Katedře divadelních a filmových studií Univerzity Palackého v Olomouci. Mezi její odborné specializace patří především fanouškovská studia, mediální reprezentace žen v populárně-kulturní audiovizuální tvorbě a novo-mediální fenomény, jako jsou např. bookstagramy.

Lucia Kajánková (Film and TV School, Academy of Performing Arts)

Adaptation as Fan Fiction Practice in Serialized Narratives

Abstract

The article explores how an official and prestige TV adaptation effectively uses creative practices typical for fan generated content, using a close reading of the series *Hannibal* (2013–2015, NBC, Bryan Fuller) as an example. The focus lies in serialized narratives, where two different types of source material are identified: the external, pre-existing source and the adapted series itself as it spans several seasons. The objective of the article is to propose a framework for analyzing contemporary adapted works that engage with their source material in a transgressive and/or revisionist manner.

Keywords

adaptation, fan fiction, TV series, queer, *Hannibal*

Klíčová slova

adaptace, fan fikce, TV seriály, queer, *Hannibal*

— — —

In summer 2021, showrunner Bryan Fuller tweeted a picture of real-life friends as well as former co-stars Mads Mikkelsen and Hugh Dancy casually meeting up and it drove a certain corner of the internet into a frenzy. Instagram, Twitter and tumblr fan accounts engaged in spinning playful narratives that fit the photo in an imaginary possible version of season four of the cancelled TV show *Hannibal* (NBC, 2013–2015, Bryan Fuller), where Mikkelsen and Dancy portrayed the dual protagonists Hannibal Lecter and Will Graham, whose fate remains open since the cancellation and as plans for a possible fourth season are discussed in interviews but have not yet materialized.

Fuller's and the show stars' engagement with dedicated fans of the series, the self-proclaimed *Fannibals*, has been a staple of *Hannibal's* appeal and it has continued for years af-

ter the cancellation. Felix Brikner attributes the “unlikely survival” of *Hannibal* on the NBC network for three full seasons, despite low audience ratings, to the attention and power of Fannibals during the airing.¹⁾ In 2021, the revival campaign was trending with the hashtag #HannibalDeservesMore and what might happen in that elusive fourth season is teased by the creators in current media appearances,²⁾ while many versions have been written by fans and uploaded to fanfiction sites fanfiction.net, archiveofourown.org and others.

The practice they are engaging in, from Bryan Fuller himself to the anonymous administrator of the *hannimeme* Instagram account, can be best described with Rebecca Williams’ term post-object fandom — continued practices after a show has been taken off air.³⁾ They are creating a variety of paratexts in different media forms, multiple variants of season four of *Hannibal*. The driving force of fan generated content is to both celebrate the characters and take them, narratively, where the creators did not, for whatever reason, venture. And the practice continues after the elemental object of their devoted creativity has been discontinued.

In the pilot episode of the series, the ever-cranky Will Graham quips at Hannibal Lecter: “I don’t find you that interesting.” He gets a self-assured reply with a smirk: “You will.” This short exchange of dialogue serves as a self-fulfilling prophecy as well as a rather ominous foreshadowing for the rest of the series, given who Hannibal Lecter is and the destruction their mutual fascination will wreak on both characters’ lives. It may also be read as a plea or promise to the audience, given that in 2013 the Hannibal Lecter franchise, counting four novels and five feature films, has been exploited to the death, especially after the Hannibal Lecter origin story novel and film, *Hannibal Rising* (Peter Webber, 2007), that the author Thomas Harris was allegedly blackmailed into writing by the producer Dino De Laurentiis.⁴⁾

This essay aims to explore how the TV series created by Bryan Fuller attempted to resurrect it, using techniques commonplace in fan fiction rather than those used in more conservative adaptation. The goal of the text is to offer an example of a possible analytical approach that crosses over the gap between fan studies and adaptation studies, based on close reading of the material, in order to illuminate the rising trend of writers and show-runners treating pre-existing source material as basis for its re-imagination as officially sanctioned *fan fiction*.

1) Felix Brinker, “NBC’s Hannibal and the Politics of Audience Engagement,” in *Transgressive Television: Politics and Crime in 21st-Century American TV Series*, eds. Birgit Däwes, Alexandra Ganser, and Nicole Poppenhagen (Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2015), 303–328.

2) E. Alex Jung, “Mads Mikkelsen, In Conversation,” *Vulture*, April 20, 2021, accessed October 1, 2021, https://www.vulture.com/article/mads-mikkelsen-in-conversation.html?utm_medium=s1&utm_source=tw&utm_campaign=vulture.

3) Rebecca Williams, *Post-Object Fandom: Television, Identity and Self-Narrative* (New York and London: Bloomsbury Academic, 2016). See p. 195 for a conclusive definition of the phenomena.

4) Daniel Fierman, “Hannibal Lecter Meets His End,” *Entertainment Weekly*, February 16, 2007, accessed October 1, 2021, <https://ew.com/article/2007/02/16/hannibal-lecter-meets-his-end/>.

Hannibal as Fan Fiction of the Source Material

Hannibal is, according to the show’s credits, based on the *characters* of the first Thomas Harris novel *Red Dragon*. The distinction, compared to being based simply on the novel itself, is telling and presents a major pointer to understanding the the series’ adaptation approach. It is not until the second half of the series’ third season that the plot of the novel, namely hunting the titular serial killer, is adapted. To further complicate matters, the series uses and remixes plot, characters, and various elements from all the four Thomas Harris novels and their feature film adaptations⁵⁾, threading carefully on the verge of copyright breach around *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991), as that is owned by a different entity.

publication/ release	Thomas Harris novel	feature film adaptation	Hannibal Lecter actor	
1981	<i>Red Dragon</i>			
1986		<i>Manhunter</i>	Brian Cox	Hannibal Lecter is incarcerated. Will Graham consults the Red Dragon case with him.
1988	<i>The Silence of the Lambs</i>			
1991		<i>The Silence of the Lambs</i>	Anthony Hopkins	Hannibal Lecter is incarcerated. Clarice Starling consults the Buffalo Bill case with him. Hannibal escapes.
1999	<i>Hannibal</i>			
2001		<i>Hannibal</i>	Anthony Hopkins	Hannibal Lecter on the run in Italy, returns to the US kidnapped by Mason Verger. Reunited with Clarice Starling.
2002		<i>Red Dragon</i>	Anthony Hopkins	
2005	<i>Hannibal Rising</i>			
2007		<i>Hannibal Rising</i>	Gaspard Ulliel (Aaran Thomas)	Hannibal Lecter as a child and young man in Europe, taking revenge on men who murdered his family and made him eat his sister. Sets off for the US.

Table 1: Hannibal Lecter novels and feature film adaptations

	<i>Hannibal (TV) season 1</i>	<i>Hannibal (TV) season 2</i>	<i>Hannibal (TV) season 3</i>		
<i>Hannibal Rising</i>				<i>Red Dragon</i>	<i>The Silence of the Lambs</i>
					<i>Hannibal</i>

Table 2: Hannibal Lecter chronology

5) Shannon Wells-Lassagne in her analysis terms *Hannibal* “a sustained allusion rather than adaptation” and writes about an “echo chamber” of motifs and images. See: Shannon Wells-Lassagne, “The ouroboros of television prequels: endings and beginnings in *Hannibal* (NBC, 2013–2015),” in *Adapting Endings from Book*

In order to highlight what the series does in terms of adapting its claimed source material, a short summary is necessary: In the novel as well as both the feature film adaptations, *Manhunter* (Michael Mann, 1986) and *Red Dragon* (Brett Ratner, 2002) Will Graham is pulled out of early retirement to aid the FBI in hunting a serial killer who calls himself the Red Dragon. To do that, he consults with the psychiatrist and cannibal serial killer Hannibal Lecter, incarcerated at the Baltimore State Hospital for the Criminally Insane. It is revealed that it was Graham himself who exposed Lecter and managed to get him arrested, while getting gutted in the process. This piece of backstory spans roughly three pages of the novel, as Graham recaps it to a curious policeman. *Manhunter* alludes to it in dialogue and *Red Dragon* shows the revelation and Graham getting gutted by Lecter in a pre-opening credits scene. The series uses the key turning points of this brief backstory (Graham consults with Lecter, he figures out Lecter is a serial killer and Lecter guts him, Lecter ends up behind bars) but spans them into 33 episodes of serialized storytelling, while putting a substantial spin on these events, deepening, and expanding the relationship between Will Graham and Hannibal Lecter.

Bryan Fuller summarized the approach in an interview thus: “So much of this show is really fan fiction. ‘Oh, what if Hannibal and Will were friends? Let’s explore that relationship and how complicated it could be.’ It was kind of the oil that lubricated the adaptation.”⁶⁾ This goes back to the series being based on the characters primarily, as they are lifted from the novel, and exploring the *what if* in an original setup, namely Will Graham attending regular therapy sessions with Hannibal Lecter as his psychiatrist as well as consulting his cases with him as their relationship develops. This paper highlights the key decisions of the adaptation process specifically, but the essential turnabout is determined right here: the attitude of *what if* in approaching the material, marking the shift from a dutiful adaptor to fanfiction creator eager to explore the previously unseen variabilities. Bluntly in the words of Bryan Fuller: “The book has been adapted twice so if we did the same thing, we’re assholes.”⁷⁾

Another layer of the adaptation process that goes against the grain of adapting the material as faithfully as the medium would allow and one that was a crucial element in Fuller’s pitch is apparent from examining the source material’s chronology. *Hannibal Rising*, written simultaneously as a novel and a screenplay for the eponymous feature film, is the latest installment of the franchise, an origin story of the Hannibal Lecter character that explores his childhood and youth, ending with Lecter in his early twenties leaving Europe for the USA. Chronologically, the *Red Dragon* novel and film adaptations follow, finding

to Screen: *Last Pages, Last Shots*, eds. Armelle Parey and Shannon Wells-Lassagne (London and New York: Routledge, 2020), 101–111. Lori Morimoto tracks details such as bits of dialogue transposed from the feature film adaptations into the TV series and engages in the discourse of “fanboy adaptation” when referring to Bryan Fuller’s approach. See: Lori Morimoto, “Hannibal: Adaptation and Authorship in the Age of Fan Production,” 2019, accessed October 10, 2021, https://www.academia.edu/44622990/Hannibal_Adaptation_and_Authorship_in_the_Age_of_Fan_Production.

6) Emily VanDerWerff, “Hannibal Creator Bryan Fuller Looks Back at That Finale and His Show’s Last Season,” *Vox*, August 30, 2015, accessed October 1, 2021, <https://www.vox.com/2015/8/30/9224313/hannibal-finale-recap-bryan-fuller>.

7) “*Hannibal at PaleyFest 2014*,” YouTube, accessed October 1, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=hKWhRIaIacA>.

the character already exposed and incarcerated. *Hannibal* covers a period in the character's timeline that represents a gap which has never been explored in the source material: Hannibal Lecter as an adult man with a successful psychiatry practice, member of the sophisticated high society in Baltimore, hosting elaborate dinners where he serves the guests meals made from his victims' flesh. And no one in this world, apart from his victims, is aware of his cannibal serial killer identity — yet.

As Henry Jenkins describes in the chapter “Ten Way to Rewrite a Television Show” of his seminal book,⁸⁾ recontextualization through filling the chronological and narrative gaps of the material and the expansion of its timeline, often in order to deepen the emotional background of characters' relationship, constitutes a principal component of fanfiction. What *Hannibal* does is that it takes this tenet and expands it throughout the series.

In screenwriting terminology, the setup of the audience's superior knowledge over the characters' is known as *dramatic irony* and as Paul Gulino describes its function, it “pushes audience attention into the future because it creates anticipation about what is going to happen when the truth comes out.”⁹⁾ However superfluous the audience's familiarity with the source material might be, Hannibal Lecter being a cannibal killer is such a well-established pop cultural reference that it was a safe assumption on part of the creative team to take it for granted. Andrew Scahill, writing about both *Hannibal* and *The Bates Motel*, establishes the neologism pre-boot, a combination of the terms *prequel* and *reboot*, for the shows that chronologically precede their source material while taking liberties with it, “to retroactively rewrite or reimagine elements of the original and create new and unexpected plot twists” but concedes that “for all the stories' machinations, the characters' fates have already been written.”¹⁰⁾ The audience, unlike the characters, knows Hannibal Lecter's identity and also his future: he will end up in that cell behind glass with an anti-bite mask and Will Graham will be his undoing. *Hannibal* employs two fanfiction tropes here: First, the *slow-burn* strategy,¹¹⁾ delaying the inevitable plot-point as far as possible while dwelling on the slowly unfolding emotional development of the characters. Second, the *role-reversal* or *role-swap* trope,¹²⁾ reversing the setup in which the characters find themselves compared to the source material. In the final scene of season one, it is Will Graham who ends up incarcerated, falsely accused of Hannibal's murders and Hannibal visits him, using the same dialogue lines as in the source material's iconic scene, only with their positions flipped.

And while we may consider, as Scahill does, *Hannibal* as a prequel or preboot to *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991), his notion that the series reaffirms the cinematic text(s) that precede it in production and follow it in the narrative timeline,¹³⁾ is questionable. The aptly titled finale of season three, *The Wrath of the Lamb*, quite literally

8) Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (London and New York: Routledge, 2005, e-book edition).

9) Paul Gulino, *Screenwriting: The Sequence Approach* (New York and London: Continuum, 2004), 9.

10) Andrew Scahill, “Serialized Killers: Prebooting Horror in *Bates Motel* and *Hannibal*,” in *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots: Multiplicities in Film and Television*, eds. Amanda Ann Klein and R. Barton Palmer (Austin: University of Texas Press, 2016), 323.

11) See “Slow Burn (trope),” accessed December 6, 2021, [https://fanlore.org/wiki/Slow_Burn_\(trope\)](https://fanlore.org/wiki/Slow_Burn_(trope)).

12) See “Role Swap AU,” accessed December 6, 2021, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RoleSwapAU>.

13) Scahill, “Serialized Killers,” 333.

throws the continuity in the air as in the final scene Will Graham embraces Hannibal and pulls them both over a cliff edge into the roaring Atlantic Ocean below.

The fanfiction vocabulary offers three terms that we can find useful at this point: *canon-compliant*, *canon-divergent*, and *post-canon*, *canon* standing in for the official, established version of the narrative and crucial in terms of continuity and coherence of the fictional world.¹⁴⁾ *Hannibal* skirts the edge of compliant and divergent in a way that is both illuminative and provocative in its storytelling strategy. The major divergencies include restructuring the timeline by incorporating characters and events from the post-*Red Dragon* novels and films into the pre-*Red Dragon* storyline (Verger siblings and Hannibal's time in Italy after fleeing the USA) and the contextual shifts which maintain the key plot twists while rearranging the characters' motivations. Still, on the macroscopic level, the series remains tethered to the canon in the crucial continuity checkpoint that its re-imagined Hannibal Lecter, for all the divergencies, is headed to an underground cell where he would await the appearance of Clarice Starling and the plot of *The Silence of the Lambs*. Scahill and other authors writing on the subject of re-boots argue, the audience's foreknowledge of the characters' fate constitutes a major part of the viewing pleasure. The series allows for this outcome and thus the possibility of canon-compliance, until the finale that constitutes a possible point of departure from the *canon*.

Hannibal and Will go over the cliff and as the camera follows them, there are no bodies to be seen. A post-credits scene strongly suggests, though does not confirm, that they have both survived. The openness of the ending creates an intriguing conundrum in terms of the place *Hannibal* holds in the canon continuity and highlights options the series could have taken for the next season as well as decisions in the creative process:

A) reveal that even with the prison break and cliff dive, it remains *canon-compliant* regarding the crucial plot points. Thus, Hannibal Lecter survives the fall and will immediately or eventually get caught again, consulting with Clarice Starling on the Buffalo Bill case from behind bars. This hypothetical continuation branches out into two distinct directions.

A1) The first variant offers season four of *Hannibal* adapting *The Silence of the Lambs*, as with Hannibal Lecter alive there is no major continuity dissonance to do so. There are two problems with this hypothetical, one legal and one creative. The Hannibal Lecter franchise is subject to a peculiar copyright situation, as different subjects hold rights to the characters from the *Red Dragon* and *The Silence of the Lambs* novels. Bryan Fuller repeatedly mentioned in interviews that there were negotiations with the rights holders to the Clarice Starling character and hinted at plans to incorporate the events from the novel into *Hannibal* but these plans have not worked out. And even if there were a season four of the series, a deal that would allow using the character seems very unlikely, as the network CBS released a procedural crime series *Clarice* (CBS, Jenny Lumet and Alex Kurtzman, 2021) in 2021, with Clarice Starling as the protagonist investigating crimes. Due to the copyright

14) See "Canon — Fanlore," accessed October 1, 2021, <https://fanlore.org/wiki/Canon>.

"Canon — TV Tropes," accessed October 1, 2021, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Canon>.

situation, the name Hannibal Lecter cannot be uttered in the series. As we are thinking through hypotheticals, we may circumvent the copyright issue and question what this continuation would yield creatively for *Hannibal*. The real *story engine* of the series is the relationship between the dual protagonists Hannibal Lecter and Will Graham. Will Graham is merely a footnote mentioned in passing in *The Silence of the Lambs* novel and non-existent in the feature film.

- A2) The second variant would have Hannibal Lecter surviving the fall, most likely due to reasons described above, alongside Will Graham, who would be incorporated into *The Silence of the Lambs* plotline.
- B) An ultimate canon-divergence in that Hannibal Lecter dies in the series finale (or is never apprehended again.) Given that there is no season four of *Hannibal* and the cliff dive constitutes the ending to the series, taken to its conclusion, this perspective would retroactively render the series an *AU* — *alternate universe* scenario in fan fiction terminology.
- C) Setting the following season(s) as *post-canon*, a continuation that expands beyond the source material. This interpretation would require that we understand the character arch of Clarice Starling has been adapted in the series, even though her name has not been uttered due to copyright reasons. The arguments for such a reading are available: the character distilled and split into the original characters of Miriam Lass and Bedelia du Maurier, while the main weight of mutual fascination and/or possible love interest incorporated into the character of Will Graham.¹⁵⁾ This option would find both Hannibal Lecter and Will Graham alive and on the run together. In his engagement with the fandom, this scenario is the one Bryan Fuller playfully confirms as the current state of affairs for the characters. And it is not surprising that some of the most popular, rated by hits, bookmarks and kudos, fanfics on archiveofourown.org offer their *post-canon* takes on what happens after the finale: *What We Talk About When We Talk About Blood* by damnslippyplanet,¹⁶⁾ *Two Solitudes* by emungere¹⁷⁾ (by available metrics, one of the most celebrated writers in the fandom) and a fanfiction with the most kudos on the site, *The Shape of Me Will Always be You* by MissDisoriental.¹⁸⁾

15) See Bryan Fuller's commentary on the substitution of Clarice Starling's storyline elements by Will Graham – Emma Dibdin, "Hannibal: Bryan Fuller Talks Season 4, Sexual Fluidity, and How Will Became Clarice Starling," *Digital Spy*, September 6, 2015, accessed October 1, 2021, <http://www.digitalspy.com/tv/ustv/a667077/hannibal-bryan-fuller-talks-season-4-sexual-fluidity-and-how-will-became-clarice-starling/>. See the analysis by Mat Daniel, focusing on the gender-swapping and queering of the characters: Mat Daniel, "Hannibal: Beginning to Bloom," in *Queer/Adaptation: A Collection of Critical Essays*, ed. Pamela Demory (Syracuse and Clemson: Palgrave Macmillan, 2019), 67–86.

16) "What We Talk About When We Talk About Blood," accessed October 1, 2021, <https://archiveofourown.org/works/4960567>.

17) "Two Solitudes," accessed October 1, 2021, <https://archiveofourown.org/works/10673940>.

18) "The Shape of Me Will Always Be You," accessed October 11, 2021, <https://archiveofourown.org/works/5367389>.

***Hannibal* as Fan Fiction of Itself**

The *post-canon* fanfiction works mentioned in the previous section, as well as many others, use the *slow-burn* strategy building up to an admittedly romantic and sexual relationship between Hannibal and Will. Fictional characters are presumed to be heterosexual unless it is explicitly stated otherwise. The rising acceptance, on the legislative as well as public opinion level, of LGBT+ people in the Western cultural space has brought on a distinctive shift in the treatment of popular characters' identities. J.K. Rowling outed Dumbledore as gay on Twitter, Marvel Comics recently featured two of its male characters wedding on the cover of the issue, the star actors portraying two fan-favorite characters in the newest *Star Wars* installment publicly complained about their relationship not having been taken further than friendship. The conceptual axis, where fictional characters' sexuality and its perception by the audience oscillates, can be denoted by Adrienne Rich's *compulsory heterosexuality* on one end, posing heterosexuality as the implicit and enforced norm,¹⁹⁾ and Alexander Doty's *queer reading*, opening the possibility that any characters and relationships can be read as queer by the audience, regardless of the text itself or the creator's intent.²⁰⁾

Bryan Fuller did not set out to queer the Hannibal Lecter/Will Graham characters or their relationship, known in the fandom under the portmanteau name *Hannigram*; he describes the process as an organic development of a friendship-turned-antagonist dynamic into a love story,²¹⁾ acknowledged by the creators. Fuller as well as Mat Daniel in his analysis²²⁾ track the development of the subtext into text over the course of three seasons.

Reframing a canonically heterosexual relationship as a queer one has been a cardinal drive in fanfiction, traced back to *Star Trek's* (NBC, Gene Roddenberry, 1966–1969) pairing of Captain Kirk and Spock, denoted by the slash sign that gave the name to the genre as *slash fiction*. Henry Jenkins sums up the structure of *slash* thus:

The narrative formula of slash involves a series of movements from an initial partnership, through a crisis in communication that threatens to disrupt that union, toward its reconfirmation through sexual intimacy. These conventions represent both the dystopian dimensions of conventional masculinity and the Utopian possibility of a reconstructed masculinity. Dramatic moments occur around boundaries within the continuum of male sexual and social desire; emotional intensity surrounds those moments when the men finally confess their feelings to each other. Here, sexual scenes merely confirm the partners' acceptance of these revelations as a basis for their new commitments.²³⁾

19) Adrienne Rich, "Compulsory Heterosexuality and Lesbian Existence," *Signs* 5, no. 4 (1980), 631–631, <http://www.jstor.org/stable/3173834>.

20) Alexander Doty, *Flaming Classics: Queering the Film Canon* (New York and London: Routledge Taylor & Francis Group, 2000, e-book edition).

21) Dibdin, "Hannibal: Bryan Fuller Talks Season 4, Sexual Fluidity, and How Will Became Clarice Starling."

22) Daniel, "Hannibal: Beginning to Bloom," 67–86.

23) Jenkins, *Textual Poachers*, 211.

The relationship in *Hannibal* does not turn explicitly sexual, although a possibility of the characters sharing a kiss in the season three finale has been brought up.²⁴⁾ What qualifies the series as a *slash fiction* in the paradigm formulated by Jenkins and what the many fan-generated paratexts make explicit, is the emotional intensity and acknowledgment within the text of the TV show that re-structures its key plot points around the relationship: Hannibal Lecter guts Will Graham in the season two finale not as an attempt to evade escape but as punishment for a perceived betrayal and when he finally gets arrested in the mid-season finale of season three, it is of his own volition in order to have Will Graham know where he can find him after Will has rejected him. The factual content and narrative outcome of these scenes is identical to the source material, *canon-compliant* on the surface, but what changes is the context and emotional charge in terms of character motivation and development. As Jeff Stone writes in his review of the episode: “It’s a big deviation from the source material, but one that definitely works in the context of the show. ... You don’t get to call the shots in this relationship, Will!”²⁵⁾ In further reviews, the same author cheekily refers to Hannibal’s manipulations of Will in the Red Dragon storyline as “passive-aggressive ex stuff.”²⁶⁾ The characters within the show refer to their murderous back-and-forth as foreplay or seduction and the tabloid journalist character nicknames the duo *murder husbands*, a moniker that became widely popular among the Fannibals. And Henry Jenkins would likely have punched the air with the visual reference of the characters touching the glass of Hannibal’s cell that separates them, in an explicit reference to the famous *Star Trek* scene.²⁷⁾

Hannibal developed over the course of three seasons from a monster-of-the-week procedural series that used the Hannibal Lecter/Will Graham dynamic as its overall narrative arch to a series that explicitly posits the relationship as its main dramatic situation, an impossible love story. As was quoted above, this was not the author’s intention in the beginning. And in this sense, a multiple-season series offers intriguing material to analyze because the standard process, for television as well as SVOD content, entails a built-in evolution of the material in time. When the creator presents the pitch for a series, it usually includes a rough outline of the potential continuation, in case the series proves successful and is renewed for a next season. However, the renewal is always uncertain, and the screenplays are written only after the confirmation. Thus, the preceding season functions as source material for the next one. And with this framework, *Hannibal’s slash fiction*

24) Jung, “Mads Mikkelsen, In Conversation.”

25) Jeff Stone, “Review: ‘Hannibal’ Season 3, Episode 13, ‘The Wrath of the Lamb’: Over The Edge | IndieWire,” *Indiewire*, August 30, 2015, accessed October 1, 2021, <https://www.indiewire.com/2015/08/review-hannibal-season-3-episode-13-the-wrath-of-the-lamb-over-the-edge-58783/>.

26) *Ibid.*

27) Henry Jenkins wrote a widely reproduced note, titled “Confessions of a Male Slash Fan,” in 1993: “The glass, for me, is often more social than physical; the glass represents those aspects of traditional masculinity which prevent emotional expressiveness or physical intimacy between men... One of the most exciting things about slash is that it teaches us how to recognize the signs of emotional caring beneath all the masks by which traditional male culture seeks to repress or hide those feelings.” See: Henry Jenkins, “What’s Behind ‘The Glass’?,” *Henry Jenkins*, May 8, 2008, accessed October 1, 2021, http://henryjenkins.org/blog/2008/05/the_glass.html.

treatment of the central relationship is not a queering of the pre-existent source material but of the series itself over time.

John Bryant writes of adaptations in general:

As an announced retelling of an earlier work, an adaptation cannot exist without its tether to its originating source. When audiences lose their hold on this tether, the adaptation becomes at best a retelling only, like a fairy tale whose Ur-text cannot be found. And if readers were to forget as well, the original story it retells, the adaptation would become perhaps an originating textual identity of its own, a text without a link to a defining past or originating source.²⁸⁾

Hannibal does not lose its tether to the originating source and due to the pop-cultural relevance of its titular character, does not let its audience lose the hold of that tether. However, it does become an originating textual identity in its own right, as fanfiction text of both its source material and itself.

Conclusion

In the pilot episode, Hannibal warns the killer Gareth Jacob Hobbs, whom the FBI is about to arrest, with a phone call, saying only: “They know.” The warning puts in motion a massacre of Hobbs’ family that is ended by Will Graham, who fatally shoots Hobbs. As he is dying on the kitchen floor, he utters “You see?” at Will. In the season two finale, the situation is mirrored and reversed, as Will calls Hannibal, about to be arrested by Jack and says “They know.” If we interpret the whole series with the lens of Will Graham’s character development, it is pointedly bookmarked by the “You see?” question that puts his evolution in motion and the answer in the series finale, as Will answers affirmatively to Hannibal asking him by using exactly the same phrase, before throwing them off of the cliff while *Love Crime* by Siouxsie Sioux, composed for the show, plays over the credits.

The series *Hannibal* offers a creative and transformative approach in adapting its extensive source material, employing practices familiar in fanfiction, while over the course of three seasons engages with developing dynamics and building on motifs it has established independently from the source material.

This paper offered a perspective of approaching officially sanctioned serialized adaptations through the lens of fan studies, specifically identifying the creative techniques that are perceived as a staple of fan generated content and analyzing how they are functionally used in adapting pre-existing works, bringing original and fresh perspectives to seemingly fixed canons. For further enquiries in this direction, a considerable paradigm is presented in bridging the gap between adaptation studies, focused exclusively on official adaptations, and fan studies, examining fan-generated content as it relates to the hierarchically

28) John Bryant, “Textual identity and adaptive revision: Editing adaptation as a fluid text,” in *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, eds. Jørgen Bruhn Gjelsvik, Anne Hanssen, and Eirik Frisvold (London and New York: Bloomsbury, 2013, Kindle edition).

removed canons. In the contemporary television and film industry,²⁹⁾ especially in the commencing era of *streaming wars*, there is an apparent increase of the ever-present tendency to expand and adapt existing properties in a way that will keep the established fan-base as well as attract new audiences and examining how the adaptation practice uses fan-fiction techniques presents a useful perspective.

Funding

This publication originated at the Academy of Performing Arts in Prague as part of the project “Radikální strategie v současné seriálové adaptaci: Hannibal a možnosti tvůrčího kanibalismu / Radical strategies in contemporary serialized adaptation: Hannibal and creative cannibalism” supported by special-purpose funds intended for the specific tertiary education research provided by the Ministry of Education in 2020.

Bibliography

- Brinker, Felix. “NBC’s Hannibal and the Politics of Audience Engagement,” in *Transgressive Television: Politics and Crime in 21st-Century American TV Series*, eds. Birgit Däwes, Alexandra Ganser, and Nicole Poppenhagen (Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2015), 303–328.
- Bryant, John. “Textual identity and adaptive revision: Editing adaptation as a fluid text,” in *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, eds. Jørgen Bruhn Gjelsvik, Anne Hanssen, and Eirik Frisvold (London and New York: Bloomsbury, 2013, Kindle edition).
- Daniel, Mat. “Hannibal: Beginning to Bloom,” in *Queer/Adaptation: A Collection of Critical Essays*, ed. Pamela Demory (Syracuse and Clemson: Palgrave Macmillan 2019), 67–86.
- Dibdin, Emma. “Hannibal: Bryan Fuller Talks Season 4, Sexual Fluidity, and How Will Became Clarice Starling,” *Digital Spy*, September 6, 2015, accessed October 1, 2021, <http://www.digitalspy.com/tv/ustv/a667077/hannibal-bryan-fuller-talks-season-4-sexual-fluidity-and-how-will-became-clarice-starling/>.
- Doty, Alexander. *Flaming Classics: Queering the Film Canon* (New York and London: Routledge Taylor & Francis Group, 2000, e-book edition).
- Fierman, Daniel. “Hannibal Lecter Meets His End,” *Entertainment Weekly*, February 16, 2007, accessed October 1, 2021, <https://ew.com/article/2007/02/16/hannibal-lecter-meets-his-end/>.
- Griggs, Yvonne. *Adaptable TV: Rewiring the Text* (Syracuse and Clemson: Palgrave Macmillan, 2018).
- Gulino, Paul. *Screenwriting: The Sequence Approach* (New York and London: Continuum, 2004).
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* ((London and New York: Routledge, 2005, e-book edition).
- Jenkins, Henry. “What’s Behind ‘The Glass’?” *Henry Jenkins*, May 8, 2008, accessed October 1, 2021, http://henryjenkins.org/blog/2008/05/the_glass.html.

29) For an overview of the landscape, see Yvonne Griggs, *Adaptable TV: Rewiring the Text* (Syracuse and Clemson: Palgrave Macmillan, 2018) and Kyle Meikle, *Adaptations in the Franchise Era 2001–16* (New York: Bloomsbury, 2019). And Kyle Meikle writes about Bryan Fuller’s work on *Hannibal* as well as his subsequent work, in a chapter titled “Fannish Adaptations,” (Meikle, *Adaptations*, 49–52.)

- Jung, E. Alex. "Mads Mikkelsen, In Conversation," *Vulture*, April 20, 2021, accessed October 1, 2021, https://www.vulture.com/article/mads-mikkelsen-in-conversation.html?utm_medium=s1&utm_source=tw&utm_campaign=vulture.
- Meikle, Kyle. *Adaptations in the Franchise Era 2001–16* (New York: Bloomsbury, 2019).
- Morimoto, Lori. "Hannibal: Adaptation and Authorship in the Age of Fan Production," 2019, accessed October 10, 2021, https://www.academia.edu/44622990/Hannibal_Adaptation_and_Authorship_in_the_Age_of_Fan_Production.
- Rich, Adrienne. "Compulsory Heterosexuality and Lesbian Existence," *Signs* 5, no. 4 (1980), 631–631, <http://www.jstor.org/stable/3173834>.
- Scahill, Andrew. "Serialized Killers: Prebooting Horror in *Bates Motel* and *Hannibal*," in *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots: Multiplicities in Film and Television*, eds. Amanda Ann Klein and R. Barton Palmer (Austin: University of Texas Press, 2016), 316–334.
- Stone, Jeff. "Review: 'Hannibal' Season 3, Episode 13, 'The Wrath of the Lamb': Over The Edge | IndieWire," *Indiewire*, August 30, 2015, accessed October 1, 2021, <https://www.indiewire.com/2015/08/review-hannibal-season-3-episode-13-the-wrath-of-the-lamb-over-the-edge-58783/>.
- VanDerWerff, Emily. "Hannibal Creator Bryan Fuller Looks Back at That Finale and His Show's Last Season," *Vox*, August 30, 2015, accessed October 1, 2021, <https://www.vox.com/2015/8/30/9224313/hannibal-finale-recap-bryan-fuller>.
- Wells-Lassagne, Shannon. "The ouroboros of television prequels: endings and beginnings in *Hannibal* (NBC, 2013–2015)" in *Adapting Endings from Book to Screen: Last Pages, Last Shots*, eds. Armelle Parey and Shannon Wells-Lassagne (London and New York: Routledge, 2020), 101–111.
- Williams, Rebecca. *Post-Object Fandom: Television, Identity and Self-Narrative* (New York and London: Bloomsbury Academic, 2016).

Filmography

- The Bates Motel* (A&E, 2013–2017, Carlton Cuse, Kerry Ehrin, and Anthony Cipriano)
- Clarice* (CBS, Jenny Lumet and Alex Kurtzman, 2021)
- Hannibal* (NBC, 2013–2015, Bryan Fuller)
- Hannibal Rising* (Peter Webber, 2007)
- Manhunter* (Michael Mann, 1986)
- Red Dragon* (Brett Ratner, 2002)
- The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991)
- Star Trek: The Original Series* (NBC, Gene Roddenberry, 1966–1969)

Electronic sources

- "Canon — Fanlore," accessed October 1, 2021, <https://fanlore.org/wiki/Canon>.
- "Canon — TV Tropes," accessed October 1, 2021, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Canon>.

“Role Swap AU,” accessed December 6, 2021, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RoleSwapAU>.

“Slow Burn (trope),” accessed December 6, 2021, [https://fanlore.org/wiki/Slow_Burn_\(trope\)](https://fanlore.org/wiki/Slow_Burn_(trope)).

“The Shape of Me Will Always Be You,” accessed October 11, 2021, <https://archiveofourown.org/works/5367389>.

“Two Solitudes,” accessed October 1, 2021, <https://archiveofourown.org/works/10673940>.

“What We Talk About When We Talk About Blood,” accessed October 1, 2021, <https://archiveofourown.org/works/4960567>.

Biography

Lucia Kajánková graduated from the Faculty of the Arts, Charles University in Prague (FFUK) master program in Philosophy and Film Studies with the thesis *Sexual Identity as Cinematic Subversion: The Discourse of New Queer Cinema*, awarded the ‘Illuminace Award’ by the Czech Society for Film Studies (CEFS) and from the Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague (FAMU), where she is currently both a PhD candidate and a senior lecturer at the Department of Screenwriting and Dramaturgy. She is a festival programmer and consults as a script editor on individual projects as well as for Czech Television’s Film Centre. Her web series as showrunner and director *TBH* (2022) won the Best Web Series Award at the Serial Killer festival and premieres on Czech Television’s online platform in February 2022.

Hackers and Coders versus Viewers: The Stakes of Photography in an Era of Image Massification

Tomáš Dvořák and Jussi Parikka, eds., *Photography Off the Scale: Technologies and Theories of the Mass Image* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021).

The book *Photography Off the Scale: Technologies and Theories of the Mass Image* is, first of all, about quantities. Those with memories of pre-smartphone years may suspect that the images of this world have increased in number. Perhaps fewer, however, are aware of just how much. Among the first things we learn in this book is that, in 2018, over 30 million images were uploaded to Twitter, 52 million to Instagram, and 350 million to Facebook — daily (25). For someone who makes a handful of uploads a week, this was news. Who could possibly be looking at them? It turns out, no one. Even if everyone on Earth spent eight hours scrolling through images, they would not all get seen (25). The quantities are just too large. This book claims that the now unconscionable scale at which images circulate and are produced is because they are actually no longer tailored to the human. Interrogating an optics of “ec-centric metrics” (Dvořák), the book tackles one of the liveliest issues in image studies, media studies, and art history today — machine vision, or the vision of the human eye as it is extended by technical apparatuses. It is this seeing “by other means” that the book alleges has thrown the number of images “off the scale.”

Images increasingly make our bodies, society, and planet available to mechanized forms of observation. Medical scanning technologies probe our anatomical insides.¹⁾ Algorithms read faces for emotions.²⁾ Satellites map geodynamics.³⁾ Underground observatories track exploding stars.⁴⁾ A telescope recently photographed a black hole.⁵⁾ Machines have extended our observational capacities into the infinitesimally near and far not just by converting different types of energy into detectable light signals, but also by expanding the scale at which these images are being produced. Image-making processes must be automated in order to ensure continuity of observation. Operating under the totalizing principle of surveillance (an interrupted CCTV image stream has no value), the unblinking eye of today's

1) Lisa Cartwright, *Screening the Body Tracing Medicine's Visual Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995).

2) Roland Meyer, *Gesichtserkennung: Vernetzte Bilder, Körperlose Masken* (Berlin: Klaus Wagenbach, 2021).

3) Hito Steyerl, “In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective,” *E-Flux*, no. 24 (2011), accessed September 1, 2021, <https://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>.

4) Katarina Fritsch et al., *Andreas Gursky* (London: Hayward Gallery Publishing, 2018).

5) See, for example, the documentary film *The Edge of All We Know* (Peter Galison, 2020).

“imaging” technologies knows no rest. Nonetheless, in aiming for total reconstructions of the world, the world is precisely what these images threaten to eclipse.

The second set of issues concerning images “off the scale” relates to what it means when “the quantity of images becomes their new quality,” as Dvořák puts it (43). It is not clear to all involved that the object of machine vision continues to be an image. The imaging technologies in self-driving cars, as Jussi Parikka reminds us, model, map, and navigate the urban landscape by sending out pulses of light and sound (Figures 10.4–6 in the book). Resulting from millions of directed light pulses emitted, returned, recorded, and modeled per second, the eerie landscapes generated by radar-based technologies meticulously replicate a world for purposes that might have more in common with sensing or signaling than the genealogies of seeing involving cameras.

And yet, despite the rhetoric of anti-retinal blindness, what we are presented with in Parikka’s chapter (and essentially all the others) is still... images. This book is, therefore, full of — productive — contradictions. Starting with its upfront dedication to *photography*, a field of image-study with a particularly lengthy and venerable tradition and one that is somewhat indelibly associated with the structural-technical properties of cameras, devices of the lenticular variety. The book holds true to this commitment throughout, assembling the names of classic photo historians, theorists, critics, and practitioners on its pages. Rather than guide the reader in the direction of uncharted Elysian Fields, the collection follows the hard-won media-archaeological wisdom of traveling into new “scales” with its face turned toward the ruins of visual media. To discuss technologies no longer modeled on the human eye as “photographic” is strategic, therefore, as it recognizes the critical role that the image may still potentially play in rendering the ongoing environmental, biopolitical, psychosocial, and ethical catastrophe at a humanly intelligible scale.

An example of the photographic past creating opportunities for our sense of measure being exceeded and re-scaled at the same time is Annebella Pollen’s study of the historic photographic format of the lantern slide. Slides here demonstrate one of the central claims of the book: that photography’s coincidence with the rise of consumer capitalism means that the issue of scale, as well as related concepts of mass production, reproduction, and disposability, are innate to it. Massive collections of slides that now have a second life as installation art bear witness — at a scale that remains empirically appreciable — to photography’s potential for excess or abundance. Nevertheless, they also foreground the essential part in this excess or abundance played by operations of image cataloging and management. Stacked against the walls, across tables, or dumped across the gallery floor, these slide collections are missing the central bureaucratic-clerical-statistical component that once ensured their use-value, which was not the camera but the filing cabinet, as the photography historian Allan Sekula once noted.⁶⁾ These images make abundantly apparent the chaos latent in any image collection and the critical role of operational infrastructures in keeping it at bay.

The inaccessible nature of digital image infrastructure and machinic image production appears nowhere more clearly stated than in Sean Cubitt’s “mass image” hypothesis. The mass image hypothesis understands the object of machine vision to be something of a moving target. The mass image is the unique result of an image search whose results will appear on the basis of all the information (images, sites, reactions, and metadata) constituting a given user’s online profile at a given point in time. This “image” “has no center, its dynamic topology has no fixity and no focus because it is not primarily visual (or in any humanly recognizable sense perceptual),” Cubitt writes (30). However, the mass image’s

6) Allan Sekula, “The Body and the Archive,” *October* 39 (1986), 16.

definition as a data aggregate also means that the user remains involved in its production with every click, like, or search. Rather than being beyond the reach of the human, image production has arguably never been more dependent on us. The novelty of the mass image lies in the fact that we contribute our share of labor without either compensation or awareness.

In her study, Michelle Henning focuses on the affect whose investment in images is the precondition to sustaining this technical assemblage of human and nonhuman. She examines a range of images used in developing sentiment analysis and mood tracking, from Hugo Ball's design of the smiley face in the 1960s to digital emojis. Henning contextualizes what she calls "feeling images" within photography's historic leveraging of affect for purposes of ensuring its mass appeal and emotional "contagion" (90). She argues that this preoccupation with affect genders photography's claim of universal transparency, communicability, and sociability in a problematic fashion.

Andrew Fisher elaborates on this call for a new sensibility of measure in light of the recent attainment of excessive scales of image production. For him, photography's excessive scale impinges on its promise of rendering the world sensible and thus shareable. Fisher draws on the philosophical work of Jean-Luc Nancy to reimagine different modes of photographic enunciation, or being-with-others, as "scaled." In addition to the "I" that announces its presence by pressing the camera's shutter and the "you" that appears on the scene in the act of being photographed, the "we" involves a notional coincidence between "I" and "you" in an identity that is imposed from without. Fisher takes Nancy's proposal of a "we others" (*nous autres*), instead, to exemplify a "coexistence without coincidence" that would be necessary to establish a new topography of (scaled) relations (73).

The subject of media has been varyingly conceptualized as displaced, pacified, and harvested into a "data subject," while the technologies of mass image production and distribution are perceived as forming a single, all-encompassing, impenetrable, and perfectible artifice. While there are good reasons for this, part of what this book does is move past this duality. One way it does so is through its new typology of images forms. This is particularly fruitful in offering a critique of two other, extremely important image types it arguably inherits: Harun Farocki's concept of *operational images*, that is, images whose purpose is technical,⁷⁾ and Trevor Paglen's notion of *seeing machines*, or technologies of observation whose resulting images are not meant to be seen by the human eye.⁸⁾

In their chapter, Lukáš Likavčan and Paul Heinicke take up Harun Farocki's conceptualization of the operational image as observing the world and turning it into data (217). The term is discussed in relation to the case of a diagram of cropmarks in a field in Wales such as was revealed by satellite imaging in 2018 after a heatwave (Fig. 11.3) — an example of the human-made "knowledge infrastructure" of sensing and modeling the Earth, their more general subject of study. The enunciative position afforded by the image is clearly nonhuman, as these cropmarks were not observed from a vantage point far removed from that of any earthbound traveler. In its production of data, it seems to bear out the simulacral logic of the operational image. However, given that the climate crisis is human-made, insulating this image from all human agency is also a mistake, as it would also be in the case of images of hurricanes, heatwaves, droughts, sea level rises, loss of wildlife, or the acidification of oceans. Combining the artist Dietmar Offenhuber's notion of a "language of the phenomena themselves" with what the tech industry calls "data visualization," Likavčan and Heinicke propose "autographic visualisa-

7) *Eye/Machine III* (Harun Farocki, 2003); Harun Farocki, "Transversal Influences," *Traffic* 43, no. 1 (2002), 34–35.

8) Trevor Paglen, "Is Photography Over," fotomuseum Winterthur, March 13, 2014, accessed September 1, 2021, <https://www.fotomuseum.ch/de/2014/03/03/is-photography-over/>.

tion,” or image-making that “isolates some qualities of the phenomenon itself and uses them as traces of the occurrence of the given phenomenon or process” (217). By adopting the notion of visualization, they shift the point of origin of the image from the machine to the phenomena, and thus recognize their share (and, indirectly, their disruption by humans) in the process of “presenting [themselves]” (218).

The essay by Joanna Zylinska that follows continues this vein of critique. Zylinska’s subject is also premised on the nonhuman nature of photographs, or photographs “not *of, by or for* the human” (238). However, she stops short of describing these images as falling outside the spectrum of human visibility, stating her differences with, this time, the notion of machine vision as articulated by artist Trevor Paglen, in suggesting this falls short of the “human responsibility [borne out by the image] and the possibilities of its enactment” (239). “While I acknowledge that both seeing and acting will be undertaken by human and nonhuman agents,” she writes, “the reflective process on what constitutes goodness and what forms it may take [...] will be uniquely human” (238). Using an online labor marketplace run by Amazon called Mechanical Turk, Zylinska employed 100 contractual workers to create an image composite out of photographs taken “from the window of the room they were in” (242). Using an online labor marketplace run by Amazon named after an early chess-playing automaton, Zylinska discovers no sophisticated contraption inside but a human chess master, only a systematic self-effacement that is needed “to power the illusion of a chess-playing machine” (245). So much for seeing machines being autonomous.

When discussing machine-vision-based image types, this shift may appear slight, essentially amounting to a choice of emphasis among its two constitutive aspects, the technical and material practices versus their social and human context. Nevertheless, greater consideration of the latter could have significant consequences; namely, the contemplation of a politics of such images, a call that is once again made in the exchange reproduced here between early photo historian Geoffrey Batchen and contemporary photographer Joan Fontcuberta. While the networked digital image’s rhetoric of apocalypse can be correlated with the colonization of everyday life by machine learning and artificial intelligence, placing the blame on the side of the machine is arguably contributing to the inevitability of this image-apocalypse.

One potentially productive reading of the book assembles the many moments when its authors probe the networked image for its systematic vulnerabilities. Obsolescence seems an important one, as the scaled nature of the concept does not chart photography’s dramatic growth but its decline. As Fontcuberta reminds us, digitalization may have accelerated image production, but it also perpetuated image loss. Describing her process of forensic analysis as “prowling around photo libraries and archives in search of patients in a state of trauma,” Fontcuberta sees herself diagnosing and rescuing “sick images” (254). Her location of authorship in appropriation and reuse allows her to identify not with the making but the *un*-making of images, a statement that also resonates with Zylinska’s notion of “undigital photography” as a reminder of the inherent openness of the digital image to manipulation and practices of post-production. It also recalls Tereza Stejskalová’s study of the idea of a “broken machine” in Alexandria Ocasio-Cortez’s embrace of the live-stream format on Instagram and the feminist resilience and empathy implied in the ambivalence and impoverishment — due to patchy network connectivity — to which her “broken” image exposes her (106). In the era of “image massification” (Batchen and Fontcuberta), discovering the inherent instability of the mass image means gaining ground against the machines.

Two potentially surprising conclusions transpire. First, that, contrary to belief, close study will reveal that no two mechanically produced copies of an image are identical, which Josef Ledvina demon-

strates through traces of image burn-in, retention, and “ghosts” on the red monochrome image reproduced on six technically identical television monitors (Fig. 9.2). Errors are as ephemeral as they are uniquely site and context-specific, which is why the commercial standardization of analog techniques kills reproducibility’s political affordances (Michal Šimůnek). And second, that to single out one image from a deluge of images can actually be strategic, in the sense described by these authors as “overcoming, countering or getting behind the ephemerality and interchangeability that governs the contemporary image environment” (161). Singularity returns to the discussion through the force of its encounter with a (distributed and networked) human viewer.

Also promising in this regard is the book’s engagement with contemporary art and visual culture. An example of this are the book’s illustrations, which range from charting the stark realities of inflation in a towering stack of bills next to a bundle of carrots in Venezuela of 2018 (Figs. 3.4–6) to the irony of the photograph in which the designer of the original smiley face, Harvey Ball, as he sits at his desk unsmiling (Fig. 5.1). It includes Eric Kessel’s deluge of uploaded photographs in the corner of an art gallery (Fig. 1.1), the haunting beauty of a city viewed through lidar (Figs. 10.4–6), or Joan Fontcuberta’s archaeological excavations (Figs. 13.1–3), among others. These illustrations bear ample visual witness to photography’s continued entanglement in the issues of reproducibility, massification, and scale. Nevertheless, they also imply another, relatively recent shift in critical media studies into the spaces of art history and media archaeology.⁹⁾ Many of the images considered by the book could have been (and potentially were) displayed in galleries and museums, “white cubes” that have opened up to “black boxes.”¹⁰⁾ This is significant, not just because the involvement of artists implies an increased accessibility of the “imaging” technologies at stake in this book, but also because of the range of cultural techniques involved, most notable being that of close looking and formal analysis. By gathering together examples of scale as both enacted and represented by images, this book opens onto a previously unimaginable horizon of possibility in which the agency possessed by a handful of hackers and coders could, through new ontologies of the image, be expanded to include the vast network of viewers.

Eszter M Polónyi (University of Nova Gorica)

9) Thomas Elsaesser, “Media Archaeology as Symptom: An Epilogue,” in *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema* (Amsterdam: University of Amsterdam Press, 2015), 331–388; Eszter Polónyi, “Media Archaeology in Cinema Studies and Art History: A Response to Thomas Elsaesser’s Media Archaeology as Symptom,” *New Review of Film and Television Studies* 14, no. 2 (2016), 216–221.

10) Andrew V. Uroskie, *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art* (Chicago: University of Chicago Press, 2014); Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam: University of Amsterdam Press, 2013); Erika Balsom, *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation* (New York: Columbia University Press, 2017); Chrissie Iles, *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964–1977* (New York: Whitney Museum of American Art, 2013); Chrissie Iles, *Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905–2016* (New York and New Haven: Whitney Museum of American Art and Yale University Press, 2016).

Bibliography

- Balsom, Erika. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam: University of Amsterdam Press, 2013).
- Balsom, Erika. *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation* (New York: Columbia University Press, 2017).
- Cartwright, Lisa. *Screening the Body Tracing Medicine's Visual Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995).
- Elsaesser, Thomas. "Media Archaeology as Symptom: An Epilogue," in *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema* (Amsterdam: University of Amsterdam Press, 2015), 331–388.
- Farocki, Harun. "Transversal Influences," *Trafic* 43, no. 1 (2002), 34–35.
- Fritsch, Katarina, et al. *Andreas Gursky* (London: Hayward Gallery Publishing, 2018).
- Iles, Chrissie. *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964–1977* (New York: Whitney Museum of American Art, 2013).
- Iles, Chrissie. *Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905–2016* (New York and New Haven: Whitney Museum of American Art and Yale University Press, 2016).
- Meyer, Roland. *Gesichtserkennung: Vernetzte Bilder, Körperlose Masken* (Berlin: Klaus Wagenbach, 2021).
- Paglen, Trevor. "Is Photography Over," fotomuseum Winterthur, March 13, 2014, accessed September 1, 2021, <https://www.fotomuseum.ch/de/2014/03/03/is-photography-over/>.
- Polonyi, Eszter. "Media Archaeology in Cinema Studies and Art History: A Response to Thomas Elsaesser's Media Archaeology as Symptom," *New Review of Film and Television Studies* 14, no. 2 (2016), 216–221.
- Uroskie, Andrew V. *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art* (Chicago: University of Chicago Press, 2014).
- Steyerl, Hito. "In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective," *E-Flux*, no. 24 (2011), accessed September 1, 2021, <https://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>.

Bezbřehá rozpínavost transmediality

Carol Vernallis – Holly Rogers – Lisa Perrott, eds., *Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics* (New York: Bloomsbury Academic, 2020).

V roce 2007 publikoval mediální teoretik Henry Jenkins na svém blogu článek „Transmedia Storytelling 101“.¹⁾ V návaznosti na svoji teorii konvergentní kultury (*convergence culture*)²⁾ v něm definuje koncept transmediálního vyprávění (*transmedia storytelling*) jako proces, v němž jsou jednotlivé integrální prvky fikčního světa systematicky šířeny napříč různými komunikačními kanály za účelem vytvoření soudržného celku a koordinovaného zážitku. Každý kanál neboli médium přitom tento v důsledku kompaktní systém svými vlastními prostředky a možnostmi rozvíjí.³⁾ Stručně řečeno, transmediální vyprávění neboli tzv. transmedialita představuje formu rozptýlení narativu napříč několika médii či platformami, kdy každé z nich příběh rozšiřuje.

S konceptem transmediality následně pracovali teoretici i historici z různých oborů a rozpínavě jej šířili mnoha badatelskými směry i skrze vícero mediálních oborů. Na základní Jenkinsův model se tím nabalovaly další teorie, poznatky a analýzy, ve velké míře související s rozvojem moderních technologií, sociálních sítí a participativní kultury. Během neformálních diskuzí jsem se však setkala i s úvahou, že koncept transmediálního vyprávění je jen výhodnou akademickou zástěrkou pro marketingové praktiky mediálních průmyslů, jejichž cílem je generování co nejvyššího zisku a kapitálu.⁴⁾ Ať už k ekonomickým profitům franšízových transmediálních projektů přihlédneme, či nikoliv, je zcela evidentní, že během uplynulých čtrnácti let se transmedialita stala vlivným a hojně tematizovaným konceptem nejen v oblasti mediálních studií.⁵⁾ Historizujícím způsobem pracuje s transmedialitou například Matthew Freeman, který ve své knize *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds* poukazuje mimo jiné na to, že transmediální praktiky šíření obsahu existovaly v audiovizuálním průmyslu mnohem dříve, byť jsou dnešním pohledem a ve srovnání

1) Henry Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“, *Confessions of an Aca-Fan*, 21. 3. 2007, cit. 16. 8. 2021, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

2) Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York – London: NYU Press, 2006).

3) Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“.

4) Srov. Lucie Česálková, „Transmédia: nejprve příběh, pak médium: Rozhovor se Sarou Bozanic“, *Iluminace* 26, č. 1 (2014), 107–114.

5) Viz např. Matthew Freeman – Renira Rampazzo Gambarato, eds., *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (New York – London: Routledge, 2019).

s dnešní praxí méně sofistikované.⁶⁾ I to bylo ostatně inspirací a metodologickou výzvou pro můj výzkum geneze a rozvoje formátu televizní písničky spolu se sledováním spolupráce kulturních průmyslů v 60. letech v Československu.⁷⁾

Jedním z posledních příspěvků redefinujících původní Jenkinsův koncept je recenzovaná kniha *Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics* (dále jen *Transmedia Directors*) editorek Carol Vernallis, Holly Rogers a Lisy Perrott. Ty jsou současně i editorkami knižní řady „New Approaches to Sound, Music and Media“ nakladatelství Bloomsbury, jejíž prioritou je přispívat ke změně vnímání a chápání vztahu zvuku a obrazu napříč médii a v níž kniha jako první počin této ediční řady vyšla. Carol Vernallis (Stanford University, USA), Holly Rogers (University of London, UK) a Lisa Perrott (University of Waikato, New Zealand) jsou v tomto směru fundovanými badatelkami a autorkami. Ve svých výzkumech a publikacích se věnují právě interakci hudby s jinými médii a disciplínami nebo audiovizuální estetice napříč médii, formáty a digitálními technologiemi. Vernallis je mimo jiné autorkou knihy *Experiencing Music Video*⁸⁾ nebo spolueditorkou *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*,⁹⁾ Rogers se především zabývá hudbou a zvukem v dokumentárním a experimentálním filmu a videoartu¹⁰⁾ a Perrott klade ve své práci důraz na vztah audio a vizuálních médií, na populární hudbu a videoklipy, publikovala např. několik prací o Davidu Bowiem.¹¹⁾ Všechny pak působí na univerzitních katedrách spjatých s mediálními studii a muzikologickými obory.

Kniha *Transmedia Directors* je sborníkem, který na 396 stranách (s poznámkovým aparátem 483 stran) kromě úvodu zahrnuje 26 studií rozdělených do 9 kapitol. Editorky tak sestavily obsáhlou a celkově rozmanitou kolekci příspěvků od 25 autorů pocházejících z odlišného oborového i univerzitního prostředí. Sborník tak nabývá určité pestrosti, neboť téměř každý z autorů přináší originální studii s badatelsky osobitým postojem. Je však nutné zmínit, že s původním Jenkinsovým pojetím konceptu transmediality některé texty komunikují jen velmi volně až vágně, jiné k původnímu významu pouze formálně odkazují, někdy provázání s tímto přístupem téměř absentuje. I proto by se u některých příspěvků knihy nabízel jako vhodnější spíše metodologicky „méně zavádějící“ pojem cross-mediální nebo multi-mediální. Nicméně, jestli se budou i takové příspěvky jevit jako metodologicky podnětné či jinak inspirativní, je pak na každém čtenáři, a především na tom, z jakého oboru vychází a z jaké perspektivy k této problematice přistupuje.

Ústředním principem konceptu transmediálních režisérů (*transmedia directors*) je podle úvodního textu Carol Vernallis přenášení tvůrčí praxe režisérů a jejich stylu napříč formáty a médii, míra i význam jejich spolupráce s jinými tvůrčími profesemi a interakce hudby a zvuku s obrazem v jejich díle.

6) Matthew Freeman, *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds* (New York – London: Routledge, 2017).

7) Miroslava Papežová, „Kdo, s kým, o čem, pro koho: Geneze formátu televizní písničky a spolupráce kulturních průmyslů v 60. letech v Československu“, *Iluminace* 32, č. 2 (2020), 5–29.

8) Carol Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* (New York: Columbia University Press, 2004).

9) Carol Vernallis – Amy Herzog – John Richardson, eds., *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media* (Oxford – New York: Oxford University Press, 2013).

10) Holly Rogers, ed., *Music and Sound in Documentary Film* (New York – London: Routledge, 2014); Holly Rogers – Jeremy Barham, eds., *The Music and Sound of Experimental Film* (Oxford – New York: Oxford University Press, 2017).

11) Viz např. Ana Cristina Mendes – Lisa Perrott, eds., *David Bowie and Transmedia Stardom* (New York – London: Routledge, 2019).

Vernallis pojmenovává jako transmediální ty režiséry, jejichž tvůrčí rysy a trajektorii lze vysledovat například rozličnými platformami současného zesilujícího mediálního víření (*intensified media swirl*) a jejichž styl či rukopis je na základě tohoto transmediálního působení identifikovatelný. Uvádí, že mnoho těchto režisérů pracuje významným způsobem s hudbou a pozornost soustředí na to, jak v jejich tvorbě hudba s obrazem komunikuje a jak podstatná je tato interakce pro jejich filmařský styl. Jednotlivé analýzy tedy vycházejí především ze stylistické roviny režiséřského díla, ale pochopitelně zohledňují i kulturně-historický kontext, zázemí a predispozice umělců, v některých případech i produkční podmínky. V centru zájmu ale stojí vždy daný režisér či umělec, přičemž příspěvky této široké kolekce reflektují gender, rasu, věk, národnost i LGBTQ.

Důležité je podotknout, že v *Transmedia Directors* jde především o analýzy soudobých tvůrčích praktik umělců a režisérů. Za zásadní kontext transmediálních režisérů považují editorky audiovizuální prostředí pojímající současné trendy a možnosti moderních technologií, digitální praktiky a mediální víření. Vernallis dokonce zastává potřebu založení nové disciplíny v rámci audiovizuálních studií, která by pojímala všechna média a jejich vztahy, a podobně upozorňuje na potřebu výzkumů zaměřených na krátké formáty včetně reklam, instagramových příspěvků, zpravodajských sekvencí, YouTube videí, trailerů a dalších útvarů, které zapadají do dnešní zrychlené a roztržité percepcce i uživatelské participace (3, 7–8).

Na úvodní teze Carol Vernallis navazuje Holly Rogers, která definuje koncept transmediálních režisérů také jako zesílenou a rozšířenou formu audiovizuality. Říká, že ačkoliv jednotlivé studie zkoumají způsoby, jakými se utvářejí autorské rysy jednotlivce-režiséra skrze projekty a napříč platformami, většina badatelů během výzkumu objevila narůstající proměnlivost původního pojmu. Zejména asamblážový přístup v rámci tvůrčí spolupráce má zásadní vliv na vznik rozptýleného autorství (9). Svým stručným, avšak výstižným úvodním příspěvkem zvyrazňuje proměny autorství i Lisa Perrott — o popsání praktikách navíc mluví jako o transmediální hře utvářené uvnitř kolaborativního matrixu režiséra, umělce a fanouška (16).

Jednotlivé kapitoly knihy jsou střídavě zaměřené buď na konkrétní režiséry (Wes Anderson, David Lynch, Barry Jenkins, Lars von Trier), nebo na témata reprezentovaná studiemi o umělcích, v jejichž tvorbě shledávají badatelé styčné rysy. Počet studií v rámci kapitol je nejednotný, až nevyvážený a výběr režisérů i prostor jim věnovaný zůstává blíže nezdůvodněný. Wesu Andersonovi a Davidu Lynchovi jsou věnovány vždy čtyři texty, Larsu von Trierovi a Barry Jenkinsovi se dostalo po třech studiích. Oproti tomu jiné kapitoly s obecnějšími a metodologicky inovativními výzkumy, jako například „Cross-medial Assemblage and the Making of the Director“ (část 2) nebo „Transmedial Relations and Industry“ (část 3), pojímají pouze po dvou studiích, věnovaných Sofii Coppole, Michaelu Bayovi, Džun-ho Pongovi a Davidu Fincherovi. Je to škoda, neboť další takové příspěvky bych považovala za nejvíce podnětné a v rámci definovaného konceptu užitečné, zejména ve smyslu propojení s kontextem národnostních a průmyslových praktik nebo důkladnějšího rozboru transmediálního stylu.

Středobodem studií není jen tvorba režisérů a jejich spolupracovníků známých hlavně tvorbou celovečerních filmů — některé z nich příkladně cílí i na tvůrce videoklipů či jiných hudebních audiovizuálních forem, jimž byla v akademickém prostředí doposud věnována jenom malá pozornost. Příkladem může být sekce „Music Video's Forms, Genres and Surfaces“ analyzující tvorbu Emila Navy a jeho spolupráci s dalšími umělci. Na rozhovor Carol Vernallis s tímto režisérem navazují dvě studie. První z nich pojednává o vývoji Navovy spolupráce s hudebníkem Calvinem Harrisem a pokračuje formální a textuální analýzou písně Rihanny „This Is What You Came For“. Druhá se více zabývá stylistickou rovinou Navových videoklipů, konkrétně analyzuje jeho práci s barvou. Na příkladech kolorování

dvou jeho videoklipů autor studie argumentuje, čím mají Navovy estetické kompozice v době roztříštěné a rozptýlené percepcce soustředit divákovu pozornost a připoutat jeho oko k obrazovce. Nava tak činí s využitím možností, které do procesu tvorby vnášejí nová média i moderní technologie.

Přestože jsou takové analýzy hudebních videí přínosné i potřebné, a *Transmedia Directors* v tomto směru jednoznačně obohacují, lze polemizovat, do jaké míry jsou skutečně vedeny konceptem transmediality a transmediálních režisérů, či zda spíše představují jeho neuchopitelně rozpínavou formu. Zřetelné je to právě ve studii zaměřené na analýzu videoklipu Rihanny, která se více než na transmediální praktiky soustředí na formálně-stylistickou analýzu díla, vztah formy videoklipu s textem písně a rozbor kontinuity i změn ve spolupráci hudebníka a režiséra. Mimo tuto sekci naráží na podobný problém i krátká kapitola „Analogue Authenticity and the Sound of Wes Anderson“. Text se zabývá motivem nostalgie ve formě zakomponování analogových rekvizit do filmového vyprávění, s odkazem na výstavu ve Vídni, jejímiž kurátory byli Wes Anderson se svojí partnerkou. Pojem transmedialita nebo jeho varianty se v textu ani neobjeví, metodologicky odkazuje spíše ke konceptu autenticity a z teoretiků jmenuje Theodora W. Adorna a Waltera Benjamina.

Hudebním videím se věnuje rovněž oddíl „Music Video's Centrifugal Forces“, jehož součástí je rozsáhlá, hutná a inspirativní práce Lisy Perrott „The Alchemical Union of David Bowie and Floria Sigismondi: ‚Transmedia Surrealism‘ and ‚Loose Continuity‘“. V prezentované studii se autorka zabývá nejprve analýzou vývoje Bowieho specifického přístupu k tvorbě napříč médii, a i na základě jeho vlastních výroků ho označuje za samostatné médium. V druhé části studie rozkrývá kolaborativní vztah a blízké kreativní partnerství Davida Bowieho s režisérkou jeho videoklipů Floriou Sigismondí. Perrott říká, že jejich spolupráce může být účelně analyzována optikou transmediálního surrealismu, který podle ní ohledává transmédia méně racionálními prostředky a za horizontem zřejmých narativů — zapojuje například i mystické, alchymické a hauntologické prvky. Podobně podnětným a neotřelým způsobem pracují s východisky transmediality i transmediálních režisérů Gareth Schott a Karen Barbour, a to v analýze projektu islandské post-rockové skupiny Sigur Rós s názvem *Valtari Mystery Film Experiment*. Tento projekt spočíval v přizvání několika režisérů, kteří si měli vybrat každý jednu písničku z nového alba Sigur Rós a natočit její vizuální podobu, čímž vznikla koláž videí bez zdánlivě sjednocujícího motivu. Autoři studie považují v tomto případě za ony transmediální režiséry samotnou skupinu Sigur Rós s jejich evokativní hudbou.

Z hlediska struktury knihy jsou jednotlivé studie nesourodé jednak co do rozsahu, ale i formátem či žánrově, což nemusí být nutně vnímáno jako negativum. Sborník pojal jak kratší i delší odborné studie vyložené akademického stylu, tak příspěvky spíše esejistické povahy i rozhovory. U studií o Wesu Andersonovi nebo Davidu Lynchovi však dochází k částečné repetici, respektive tematické zaměnitelnosti. Jak již bylo zmíněno, v některých případech se jako poměrně vágní jeví propojení výzkumného problému s prezentovaným konceptem. Kromě dvou výše uvedených příkladů se to týká i studie „Jay Versace's Instagram Empire: Queer Black Youth, Social Media and New Audiovisual Possibilities“. Jde spíše o esejistické zpracování (sebe)prezentace mladé instagramové celebrity Jaye Versaceho skrze jeho taneční videa, přičemž konceptu transmediálních režisérů se tato práce dotýká jen letmo: zapojením tématu moderních technologií, média sociálních sítí a případné divácké participace.

Co do čtenářské atraktivity pak jednotlivé příspěvky oscilují mezi takřka zážitkovým chytlavým čtením a ztrátou pozornosti čtenáře v případě nejednoznačné artikulace výzkumného problému i jeho argumentace. Tedy i v případě této obsáhlé publikace platí, že kvantita není vždy nutně vyvážená odpovídající a očekávanou mírou kvality. Na druhou stranu je potřeba vyzdvihnout alternativní přístup k analýze transmediálních procesů a interdisciplinární povahu publikace, díky níž může oslovit a in-

spirovat badatele z více oborů a oblastí mediálních studií a uměnověd. V neposlední řadě je chválné, že participující badatelé „objevují“ pro tento typ výzkumů v akademickém světě ne tak často reflektované formáty a produkty jako videoklipy, soundtracky, internetové projekty a další.

I když editorky a autoři studií cílí jednotlivé analýzy výhradně na tvorbu a spolupráci soudobých režisérů a umělců, domnívám se, že koncept transmediálních režisérů může být užitečný i z historio-graphické perspektivy. V rámci historického výzkumu lze totiž jako o nové technologii a novém médiu uvažovat dobově třeba i o televizi v jejích počátcích. I televize s sebou totiž nesla změny v tvůrčích přístupech, nové formáty, navázání nových kolaborativních svazků nebo přenesení spolupráce z jiných platforem do nového média. A platí to i směrem ke změně divácké, respektive uživatelské percepce. Proto jsem tento koncept využila jako metodologický rámec ve svém výzkumu, kdy jsem sledovala přenos tvůrčího know-how a kolaborativních vazeb mezi médii a formáty u režiséra Ladislava Rychmana.¹²⁾ Tento tvůrce je dnes známý především jako režisér prvního československého filmového muzikálu *Starci na chmelu* z roku 1964. Natočení tohoto popkulturního díla však předcházela dlouhá kariéroví trajektorie, během níž Rychman přenášel těžiště své tvorby mezi divadlem, filmem a televizí, natáčel krátké filmy, reklamy, televizní písničky a hudebně zábavné pořady, celovečerní filmy i polykranové projekty. Postupně a takzvaně zespod nabývané know-how tak transmediálně šířil kulturními průmysly a médii, mezi nimiž se posunoval nebo simultánně působil. Navíc ve své tvorbě významně pracoval s hudební složkou svých projektů, podílel se na hudební dramaturgii svých filmů, a to i mimo vyložené hudební snímky. Stejně tak, analyzujeme-li dnes z hlediska transmediální perspektivy videoklipy, měli bychom vzít v úvahu prvotní pokusy o tvorbu tohoto formátu i změny, které jeho vývoj a vzestup rozpohybovaly.¹³⁾ Domnívám se tedy, že stejně jako se stal pružným původní Jenkinsův model a význam transmediálního vyprávění, lze podobně fluidně do několika směrů adaptovat a užitečně rozpínat i koncept transmediálních režisérů.

Miroslava Papežová (Univerzita Karlova)

Financování

Tento text vznikl s finanční podporou grantu poskytnutého GA UK č. 498119, s názvem „Ladislav Rychman — režisér mezi filmem, divadlem, hudbou a televizí“, řešeného na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy.

Bibliografie

- Česálková, Lucie. „Transmédia: nejprve příběh, pak médium: Rozhovor se Sarou Bozanic“, *Illuminace* 26, č. 1 (2014), 107–114.
- Freeman, Matthew. *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds* (New York – London: Routledge, 2017).
- Freeman, Matthew – Renira Rampazzo Gambarato, eds. *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (New York – London: Routledge, 2019).

12) Miroslava Papežová, „Ladislav Rychman: transmediální cesta ke *Starcům na chmelu*“, *Illuminace* 33, č. 1 (2021), 77–102.

13) Papežová, „Kdo, s kým, o čem, pro koho“.

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York – London: NYU Press, 2006).
- Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101“, *Confessions of an Aca-Fan*, 21. 3. 2007, cit. 16. 8. 2021, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Mendes, Ana Cristina – Lisa Perrott, eds. *David Bowie and Transmedia Stardom* (New York – London: Routledge, 2019).
- Papežová, Miroslava. „Kdo, s kým, o čem, pro koho: Geneze formátu televizní písničky a spolupráce kulturních průmyslů v 60. letech v Československu“, *Iluminace* 32, č. 2 (2020), 5–29.
- Papežová, Miroslava. „Ladislav Rychman: transmediální cesta ke Starcům na chmelu“, *Iluminace* 33, č. 1 (2021), 77–102.
- Rogers, Holly, ed. *Music and Sound in Documentary Film* (New York – London: Routledge, 2014).
- Rogers, Holly – Jeremy Barham, eds. *The Music and Sound of Experimental Film* (Oxford – New York: Oxford University Press, 2017).
- Vernallis, Carol. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* (New York: Columbia University Press, 2004).
- Vernallis, Carol – Amy Herzog – John Richardson, eds. *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media* (Oxford – New York: Oxford University Press, 2013).

VÝZVA K AUTORSKÉ SPOLUPRÁCI

NA MONOTEMATICKÝCH BLOCÍCH

DALŠÍCH ČÍSEL

Prostřednictvím monotematických bloků se *Illuminace* snaží podpořit koncentrovanější diskusi uvnitř oboru, vytvořit operativní prostředek dialogu s jinými obory a usnadnit zapojení zahraničních přispěvatelů. Témata jsou vybírána tak, aby korespondovala s aktuálním vývojem filmové historie a teorie ve světě a aby současně umožňovala otevírat specifické domácí otázky (revidovat problémy dějin českého filmu, zabývat se dosud nevyužitými prameny). Zájemcům může redakce poskytnout výběrové bibliografie k jednotlivým tématům. **Každé z uvedených čísel bude mít rezervován dostatek prostoru i pro texty s tématem nijak nesouvisející.**

S nabídkami příspěvků (studií, recenzí, glos, rozhovorů) se obracejte na adresu: lucie.cesalkova@nfa.cz.

V nabídce stručně popište koncepci textu; u původních studií se předpokládá délka 15–35 normostran. Podrobné pokyny pro bibliografické citace lze nalézt na webových stránkách časopisu: www.iluminace.cz, v položce Redakce/kontakty.

Iluminace 4/2021

Digital tools in local cinema history

(Deadline August 31, 2021)

Guest Editor: Terezia Porubčanská

The proliferation of digital technologies has brought new perspectives in understanding and analysing research problems in almost every scientific field. At first, it was mainly the hard sciences that took advantage of the new possibilities and implemented newly developed digital tools in their research. With the growing knowledge in computational sciences, some of the tools have also started to penetrate the soft, social and human sciences. The humanities do not usually engage with the hard data analysis but rather understand the society, culture and history in a more fluent and ambiguous manner. Nevertheless, the advantages of implementing digital tools in research, either on the level of gathering data, data visualisation or analysis, soon became evident. A new research field, under the name 'humanities computing' later changed to 'digital humanities', has begun to take form [Schreibman, Siemens, Unsworth, 2016].

The historical research of local film culture and cinema exhibition, as one of many strands of the film studies intrigued by the new technology, took upon this digital turn rather carefully, under a broader trend in cinema studies that Richard Maltby has termed 'the new cinema history' [Richard Maltby, Melvyn Stokes, and Robert C Allen 2007]. The new cinema history calls for changing the research focus from the heroic theory to writing the history from below, from the history of textual relations among films to the history of cinema and cinema-going as a broader socio-cultural phenomenon [Daniel Biltereyst, Richard Maltby, and Philippe Meers 2019]. This trend brings the history of cinemas, film exhibition, and audiences' reception and everyday life on the local, regional, or national level to the fore.

Engaging with digital technologies, the cinema historians gained tools for more effective data-gathering and methods of their analysis and visual presentation. The digital technologies enabled the building of historical databases for storing large sets of data on the characteristics of the local cinema network, local film exhibition patterns, and film consumption routines. Geographic visualization and graphical representation made the spatial and temporal aspect of history more evident in the research and network visualisation, and analysis made it possible to display relationships among different actors. These are the areas of the research of local cinema history where digital technologies have had a decisive impact.

The digital approach to the new cinema history has been growing with each year, and this issue aims to bring forward the most recent development in it and recognize possible new approaches to applying the digital technologies in the research of local film culture and cinema history. For this issue, we invite studies on cinema history on a local, regional, or national level with possible topics including but not limited to:

- new perspectives in the research of local cinema history — digital tools and methods of historical research in cinema studies
- case-studies applying digital tools in researching:
 - local exhibition patterns
 - film programming

- cinema-going and local film culture
- distribution networks national strategies

Abstracts of the proposed studies of up to 200 words together with a short biography should be sent by **May 15, 2021** to lucie.cesalkova@nfa.cz and tereziaaporubcanska@gmail.com. The authors will be informed of the decision by **June 2, 2021**. The deadline for submission of final studies is **August 31, 2021**.

Literature:

- Acland, Charles R. and Eric Hoyt, *Arclight Guidebook to Media History and the Digital Humanities* (REFRAME Books, 2016)
- Bodenhamer, David J., John Corrigan, Trevor M. Harris, *The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship* (Indiana University Press, 2010)
- Gregory, Ian N. and Alistair Geddes, *Toward Spatial Humanities: Historical GIS and Spatial History* (Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2014)
- Gregory, Ian N., Don DeBats and Don Lafreniere, *The Routledge Companion to Spatial History* (Routledge: London, 2018)
- Knowles, Anne Kelly and Amy Hillier, *Placing History: How Maps, Spatial Data, and Gis Are Changing Historical Scholarship* (Redlands, California: ESRI, Inc., 2008)
- Schreibman, Susan, Ray Siemens, and John Unsworth, *A new companion to digital humanities* (John Wiley & Sons, 2016)

New cinema history:

- Biltereyst, Daniel, Richard Maltby, and Philippe Meers, *The Routledge Companion to New Cinema History* (London / New York: Routledge, 2019)
- Maltby, Richard, Melvyn Stokes, and Robert C Allen, *Going to the Movies: Hollywood and the Social Experience of Cinema* (Exeter, UK: University of Exeter Press, 2007)
- Maltby, Richard, Daniël Biltereyst, and Philippe Meers, *Explorations in New Cinema History: Approaches and Case Studies* (Malden: Wiley-Blackwell, 2011)

Application of digital tools in new cinema history studies:

- Arrowsmith, Colin, Deb Verhoeven, and Alwyn Davidson, "Exhibiting the exhibitors: Spatial visualization for heterogeneous cinema venue data". *The Cartographic Journal* 51, no. 4 (2014)
- Garncarz, Joseph, Wechselnde Vorlieben : Über Die Filmpräferenzen Der Europäer 1896–1939 (Frankfurt am Main: Stroemfeld / Nexus, 2015)
- Hallam, Julia and Les Roberts, *Locating the Moving Image: New Approaches to Film and Place* (Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2014)
- Ross, Michael, Manfred Grauer, and Bernd Freisleben, *Digital Tools in Media Studies: Analysis and Research, an Overview* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2009)
- Pafort-Overduin, Clara, John Sedgwick, and Lies Van de Vijver, "Identifying Cinema Cultures and Audience Preferences: A Comparative Analysis of Audience Choice and Popularity in Three Medium-Sized Northern European Cities in the Mid-1930s", *Tijdschrift voor Mediageschiedenis* 21, no. 1 (2018)
- Sedgwick, John, *Popular Filmgoing in 1930s Britain: A Choice of Pleasures*. (University of Exeter Press, 2000)

- 
- van Oort, Thunnis, “Industrial Organization of Film Exhibitors in the Low Countries: Comparing the Netherlands and Belgium, 1945–1960”, *Historical Journal of Film, Radio and Television* 37, no. 3 (2016)
 - Verhoeven, Deb, “Visualising Data in Digital Cinema Studies: More than Just Going through the Motions?” *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* Issue 11, (Summer 2016)

ILUMINACE

je recenzovaný časopis pro vědeckou reflexi kinematografie a příbuzných problémů. Byla založena v roce 1989 jako půlletník. Od svého pátého ročníku přešla na čtvrtletní periodicitu a při té příležitosti se rozšířil její rozsah i formát. Od roku 2004 je v každém čísle vyhrazen prostor pro monotematický blok textů. Od roku 2005 jsou některé monotematické bloky připravovány ve spolupráci s hostujícími editory. Iluminace přináší především původní teoretické a historické studie o filmu a dalších audiovizuálních médiích. Každé číslo obsahuje rovněž překlady zahraničních textů, jež přibližují současné badatelské trendy nebo splácejí překladatelské dluhy z minulosti. Velký prostor je v Iluminaci věnován kritickým edicím primárních písemných pramenů k dějinám kinematografie, stejně jako rozhovorům s významnými tvůrci a badateli. Zvláštní rubriky poskytují prostor k prezentaci probíhajících výzkumných projektů a nově zpracovaných archivních fondů. Jako každý akademický časopis i Iluminace obsahuje rubriku vyhrazenou recenzím domácí a zahraniční odborné literatury, zprávám z konferencí a dalším aktualitám z dění v oboru filmových a mediálních studií.

POKYNY PRO AUTORY:

Nabízení a formát rukopisů

Redakce přijímá rukopisy v elektronické podobě v editoru Word, a to e-mailem na adrese lucie.cesalkova@gmail.com. Doporučuje se nejprve zaslat stručný popis koncepce textu. U původních studií se předpokládá délka 15–35 normostran, u rozhovorů 10–30 normostran, u ostatních 4–15; v odůvodněných případech a po domluvě s redakcí je možné tyto limity překročit. Všechny nabízené příspěvky musí být v definitivní verzi. Rukopisy studií je třeba doplnit filmografickým soupisem (odkazuje-li text na filmové tituly — dle zavedené praxe Iluminace), abstraktem v angličtině nebo češtině o rozsahu 0,5–1 normostrana, anglickým překladem názvu, biografickou notickou v délce 3–5 řádků, volitelně i kontaktní adresou. Obrázky se přijímají ve formátu JPG (s popisky a údaji o zdroji), grafy v programu Excel. Autor je povinen dodržovat citační normu časopisu (viz „Pokyny pro bibliografické citace“).

Pravidla a průběh recenzního řízení

Recenzní řízení typu „peer-review“ se vztahuje na odborné studie, určené pro rubriku „Články“, a probíhá pod dozorem redakční rady (resp. „redakčního okruhu“), jejíž aktuální složení je uvedeno v každém čísle časopisu. Šéfredaktor má právo vyžádat si od autora ještě před započítáním recenzního řízení jazykové i věcné úpravy nabízených textů nebo je do recenzního řízení vůbec nepostoupit, pokud nesplňují základní kritéria původní vědecké práce. Toto rozhodnutí musí autorovi náležitě zdůvodnit. Každou předběžně přijatou studii redakce předloží k posouzení dvěma recenzentům. Recenzenti budou vybíráni podle kritéria odborné kvalifikace v otázkách, jimiž se hodnocený text zabývá, a po vyloučení osob, které jsou v blízkém pracovním nebo osobním vztahu s autorem. Autoři a posuzovatelé zůstávají pro sebe navzájem anonymní. Posuzovatelé vyplní formulář, v němž uvedou, zda text navrhuje přijmout, přepracovat, nebo zamítnout. Své stanovisko zdůvodní v přiloženém posudku. Pokud doporučují zamítnutí nebo přepracování, uvedou do posudku hlavní důvody, respektive podněty k úpravám. V případě požadavku na přepracování nebo při protichůdných hodnoceních

může redakce zadat třetí posudek. Na základě posudků šéfredaktor přijme konečné rozhodnutí o přijetí či zamítnutí příspěvku a toto rozhodnutí sdělí v nejkratším možném termínu autorovi. Pokud autor s rozhodnutím šéfredaktora nesouhlasí, může své stanovisko vyjádřit v dopise, který redakce předá k posouzení a dalšímu rozhodnutí členům redakčního okruhu. Výsledky recenzního řízení budou archivovány způsobem, který umožní zpětné ověření, zda se v něm postupovalo podle výše uvedených pravidel a zda hlavním kritériem posuzování byla vědecká úroveň textu.

Další ustanovení

U nabízených rukopisů se předpokládá, že autor daný text dosud nikde jinde nepublikoval a že jej v průběhu recenzního řízení ani nebude nabízet jiným časopisům. Pokud byla publikována jakákoli část nabízeného textu, autor je povinen tuto skutečnost sdělit redakci a uvést v rukopise. Nevyžádané příspěvky se nevracejí. Pokud si autor nepřeje, aby jeho text byl zveřejněn na internetových stránkách časopisu (www.iluminace.cz), je třeba sdělit nesouhlas písemně redakci.

Pokyny k formální úpravě článků jsou ke stažení na téže internetové adrese, pod sekci „Autoři článků“.

Knihovna Národního filmového archivu nabízí zahraniční filmové databáze

<https://nfa.cz/cz/knihovna/licencovane-databaze/>

Ve studovně Knihovny NFA (KNFA) jsou v roce 2020 uživatelům (pro registrované uživatele i ve vzdáleném přístupu) k dispozici pro náš obor vybrané elektronické informační zdroje (EIZ). Kromě původních databází NFA (Filmový přehled, Digitální knihovna NFA, Online katalog Knihovny NFA), jsou to licencované elektronické zdroje (mediální databáze, zahraniční filmové databáze). Konkrétně v případě zahraničních filmových databází se jedná v rámci České republiky o jedinečnou kombinaci EIZ, která bude navíc našim čtenářům dostupná až do roku 2022.

Zahraniční filmové databáze v Knihovně NFA:

1. **Screen Studies Collection** (dříve FIO — Film Indexes Online)

nabízí komplexní nástroj pro přístup k aktuálním publikacím zaměřeným na filmovou vědu spolu s podrobnými a rozsáhlými filmografiemi.

Kolekce zahrnuje indexy a filmografie

- a) American Film Institute (AFI) Catalog
- b) Film Index International (FII)
- c) FIAF International Index to Film Periodicals

a) **American Film Institute (AFI) Catalog**

Filmografická databáze zaměřená na americkou produkci poskytující podrobné informace o dlouhometrážních hraných filmech vyrobených na území USA nebo financovaných americkými produkčními společnostmi v období 1893–1972. Databáze obsahuje více než 48000 záznamů filmů s produkčními informacemi, technickými údaji, údaji o tvůrcích, hereckém obsazení a ztvárněných postavách; dále záznamy obsahují podrobný obsah filmu, poznámkový aparát, žánrové zařazení filmu a citační odkazy. Nové údaje jsou vkládány dvakrát ročně. Klíčový zdroj doporučený pro výuku, výzkum a studium filmového umění.

b) **Film Index International (FII)**

Filmografický informační zdroj vytvářený British Film Institute (BFI). Představuje světově nejrozsáhlejší profesionálně budovanou filmovou knihovnu s více než 100000 podrobných záznamů o filmech ze 170 zemí od prvních němých film-ů do současnosti s více než milionem odkazů na herecké obsazení a technické údaje. Dále 500000 odkazů na bibliografické citace k jednotlivým filmům a filmovým tvůrcům, 40000 profesních profilů filmových tvůrců, informace o získaných cenách na prestižních filmových festivalech.

c) FIAF International Index to Film Periodicals

Databáze obsahuje více než 230 000 záznamů o článcích s filmovou tematikou od roku 1972 do současnosti z více než 345 filmových akademických i populárních periodik z celého světa. Roční přírůstek činí 12000 záznamů. Každý záznam sestává z bibliografických údajů, abstraktu a záhlaví (jména autorů, filmové tituly, předmětová hesla). Databáze obsahuje také záznamy o televizi od roku 1979 (cca 50000 záznamů), od roku 2000 se omezila na články s televizní tematikou pouze z filmových periodik.

2. JSTOR

zkratka z anglického Journal Storage (úložiště časopisů)

Digitální knihovna pro studenty a výzkumníky poskytující přístup k více než 12 milionům akademických článků, knih a primárním zdrojům z mnoha disciplín včetně filmu.

Představuje špičkovou on-line databázi digitalizovaných plných textů z více než 2000 vědeckých časopisů. Každý časopis je plně digitalizován od prvního čísla prvního ročníku až po pohyblivou hranici (moving wall), což je obvykle „tři až pět let od současnosti“.

3. EBSCO

Megazdroj vědeckých informací pro společenské a humanitní obory.

Databáze EBSCO vychází vstříc požadavkům všech výzkumníků a nabízí elektronickou knihovnu obsahující desítky tisíc časopisů, magazínů a reportů a mnoha dalších publikací v plném textu.

EBSCOHost je jednotné rozhraní umožňující přístup k vybraným bibliografickým a plnotextovým databázím.

V Knihovně NFA jsou k dispozici dvě databáze megazdroje EBSCO:

a) Academic Search Ultimate

Databáze byla vytvořena v reakci na zvyšující se nároky akademické komunity a nabízí nejširší kolekci recenzovaných plnotextových časopisů, včetně mnoha časopisů indexovaných v předních citačních indexech. Obsahuje tisíce plnotextových časopisů v angličtině i jiných jazycích, publikovaných na severoamerickém kontinentu, v Asii, Africe, Oceánii, Evropě a Latinské Americe, a nabízí tím pádem jedinečné regionální pokrytí. Databáze integruje lokální obsah předních územně specifických zdrojů z celého světa a umožňuje tak studentům pohled na jejich studium a výzkum z globální perspektivy. Cennou součástí obsahu je i kolekce videozáznamů (více než 74000) od agentury Associated Press. Při vyhledávání se na seznamu výsledků zobrazují v karuselu relevantní videa. Databáze obsahuje videa předních zpravodajských agentur publikovaná od roku 1930 do současnosti a je aktualizována každý měsíc.

b) Film and Television Literature Index with Fulltext

Online nástroj pro výzkum v oblasti televize a filmu. Databáze pokrývá problematiku filmové a televizní teorie, uchovávání a restaurování, produkce, kinematografie, technických aspektů a recenzí. Obsahuje kompletní indexování a abstrakty 380 publikací (a selektivní pokrytí téměř 300 publikací), dále plné texty více než 100 časopisů a 100 knih. Databáze Film & Television Literature Index with Fulltext navíc obsahuje i filmové recenze z předního zdroje Variety, datované od roku 1914 do současnosti, a více než 36 300 obrázků z archivu MPTV Image Archive.

Databáze Evropské audiovizuální observatoře

(European audiovisual observatory)

O Evropské audiovizuální observatoři

Evropská audiovizuální observatoř (EAO) vznikla roku 1992 jako následnická organizace Eureka Audiovisuel, jejím sídlem je Štrasburk. Činnost této instituce spočívá ve sběru a šíření informací o audiovizuálním průmyslu v Evropě. V současné době sdružuje 41 členských států a Evropskou unii, zastoupenou Evropskou komisí. Je financována přímými příspěvky členských zemí a příjmy z prodeje svých produktů a služeb.

Posláním EAO je poskytovat informace profesionálům v oblasti audiovize a tím také přispívat k větší transparentnosti audiovizuálního sektoru v Evropě. EAO sleduje všechny oblasti audiovizuálního průmyslu: film, televizní vysílání, video/DVD a nová média. O každé z těchto oblastí poskytuje informace ve sféře trhu a statistiky, legislativy a financování výroby audiovizuálních děl. EAO sleduje a podrobně analyzuje vývoj audiovizuálního sektoru v členských státech.

Působí v právním rámci Rady Evropy a spolupracuje s řadou partnerských a profesních organizací z oboru a se sítí korespondentů. Kromě příspěvků na konference jsou dalšími hlavními činnostmi vydávání ročenky, zpravodaje a zprávy, kompilace a správa databází a poskytování informací prostřednictvím internetových stránek observatoře (<http://www.obs.coe.int>).

Česká republika je členem EAO od roku 1994.

LUMIERE VOD je adresář evropských filmů dostupných na vyžádání v Evropě. Najděte služby a země, kde je film uveden na VOD, a zkombinujte vyhledávací kritéria a vytvořte seznam dostupných filmů podle režiséra, země nebo roku výroby.

Prezentační video je k dispozici https://www.youtube.com/watch?v=Wxp_SwD3BZg.

Tento projekt, spravovaný Evropskou audiovizuální observatoří, je podporován programem CREATIVE EUROPE Evropské unie.

LUMIERE VOD je databáze evropských filmů dostupných na placených videích na vyžádání (transakční a předplatné VOD). Poskytuje seznam filmů dostupných v daném okamžiku ze vzorku služeb na vyžádání působících v Evropské unii.

LUMIERE VOD je primárně určen pro profesionály v audiovizuálním průmyslu : autory, producenty, distributory, filmové fondy a regulátory, aby jim pomohl sledovat využití filmů na VOD a posoudit složení katalogů VOD. Účelem není usnadnit pronájem nebo nákup filmů ani předplatné služby.

LUMIERE VOD řídí Evropská audiovizuální observatoř na základě maximálního úsilí. Adresář je aktuálně v beta verzi a obsahuje asi 300 katalogů VOD. Počet sledovaných katalogů a frekvence aktualizací se bude postupně zvyšovat.

Poskytnuté informace

Databáze je prohledávatelná podle řady kritérií. Upozorňujeme, že:

- všechna metadata jsou poskytována s maximálním úsilím;
- zahrnuli jsme možnost vyhledávat filmy podle originálních nebo alternativních titulů. Na stránkách výsledků se zobrazí pouze původní název;
- země produkce uvádějí různé země podílející se na výrobě filmu. Země produkce uvedená na

prvním místě označuje zemi, která údajně nejvíce přispěla k financování filmu. Nejedná se o oficiální státní příslušnost filmu, jak je posouzeno národním filmovým fondem nebo národním regulátorem.

I když byla věnována maximální pozornost zajištění přesnosti, není poskytována žádná záruka, že materiál neobsahuje chyby nebo opomenutí. Naším cílem je udržovat tyto informace aktuální a přesné. Pokud budeme upozorněni na chyby, pokusíme se je vyřešit. Můžete nás kontaktovat ohledně jakýchkoli technických informací v adresáři pomocí kontaktního formuláře.

Evropská audiovizuální observatoř (EAO) vznikla roku 1992 jako následnická organizace Eureka Audiovisuel, jejím sídlem je Štrasburk. Činnost této instituce spočívá ve sběru a šíření informací o audiovizuálním průmyslu v Evropě. V současné době sdružuje 41 členských států a Evropskou unii, zastoupenou Evropskou komisí. Je financována přímými příspěvky členských zemí a příjmy z prodeje svých produktů a služeb.

Posláním EAO je poskytovat informace profesionálům v oblasti audiovize a tím také přispívat k větší transparentnosti audiovizuálního sektoru v Evropě. EAO sleduje všechny oblasti audiovizuálního průmyslu: film, televizní vysílání, video/DVD a nová média. O každé z těchto oblastí poskytuje informace ve sféře trhu a statistiky, legislativy a financování výroby audiovizuálních děl. EAO sleduje a podrobně analyzuje vývoj audiovizuálního sektoru v členských státech.

EAO vydává Statistickou ročenku, měsíčník IRIS se speciálními suplementy (v tištěné i elektronické podobě), účastní se různých konferencí a workshopů. Na webových stránkách EAO jsou veřejnosti dostupné tyto informační databáze: LUMIERE (obsahuje údaje o sledovanosti filmů distribuovaných v evropských kinech), IRIS MERLIN (informace o legislativě upravující audiovizuální sektor v Evropě), databáze poskytovatelů AVMS. Informace o provozování televizního vysílání v členských státech obsahuje databáze MAVISE. Všechny tyto informace jsou poskytovány v angličtině, francouzštině a němčině.

Nejvyšším orgánem EAO je Výkonná rada, v jejímž předsednictví se každý rok střídají jednotlivé členské země.



**Národní
filmový
archiv**



**Národní
filmový
archiv**

Sbírka orální historie v Národním filmovém archivu

NFA pečuje o nejrůznější typy dokumentů se vztahem k historii českého filmovnictví včetně zvukových a zvukově-obrazových nahrávek.

Vlastníte-li takové typy materiálů (rozhovory, záznamy událostí či jiné druhy audiozáznamů, eventuálně audiovizuálních záznamů rozhovorů, vztahující se k tématu české kinematografie, a to z jakéhokoliv období), a máte zájem o jejich bezpečné uchování, nabízíme vám bezplatné uložení v depozitářích NFA.

NFA splňuje všechny podmínky, které zaručují nejvyšší možnou kvalitu archivace.

Jakékoliv obohacení naší sbírky z vašich zdrojů je cenným příspěvkem k rozšíření povědomí o minulosti českého filmu a současně i naší kulturní historie.

Kontakt: kurátorka sbírky Marie Barešová
Marie.Baresova@nfa.cz



ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu

The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

3 / 2021

www.iluminace.cz

Redakce / Editorial Staff:

Jiří Anger, Jan Hanzlík, Matěj Forejt, Ivan Klimeš

Šéfredaktorka / Editor-in-Chief:

Lucie Česálková

Redakční rada / Editorial Board:

Petr Bednařík, Jindřiška Bláhová, Jana Dudková,
Nataša Ďurovičová, Tereza Cz Dvořáková, Radomír D.
Kokeš, Jakub Korda, Tomáš Lachman, Alice Lovejoy,
Jakub Macek, Petr Mareš, Richard Nowell,
Francesco Pitassio, Pavel Skopal, Ondřej Sládek,
Andrea Slovákova, Kateřina Svatoňová,
Petr Szczepanik, Jaroslav Švelch

Vydává / Published by:

Národní filmový archiv, www.nfa.cz

Adresa redakce / Address:

Národní filmový archiv, Oddělení podpory výzkumu
Malešická 12, 130 00 Praha 3

Iluminace je recenzovaný vědecký časopis. Redakce
přijímá rukopisy na e-mailové adrese lucie.cesalkova@nfa.cz /
Iluminace is a peer-reviewed research journal.
Submissions should be sent to lucie.cesalkova@nfa.cz

Korektury / Proofreading:

Soňa Weigertová, Lucie Česálková

Grafická úprava a sazba / Graphic design:

studio@vemola.cz

Tisk / Print: Profi-tisk, s. r. o.

Iluminace vychází 4× ročně. /

Iluminace is published quarterly.

Rukopis byl odevzdán do výroby v prosinci 2021. /

The manuscript was submitted in December 2021.

Cena a předplatné:

Cena jednoho čísla: 120 Kč.

Cena e-verze: 60 Kč.

Předplatné 1 ročníku pro Českou republiku

vč. manipulačního poplatku:

Předplatné tištěná verze: 480 Kč.

Předplatné e-verze: 240 Kč.

Předplatné zajišťuje Národní filmový archiv,

obchodní oddělení — knižní distribuce,

Bartolomějská 11, 110 01 Praha 1;

e-mail: obchod@nfa.cz

Prices and Subscription rates:

Each copy: € 10 (Europe) or \$ 12 (US)

Subscription: € 40 (Europe) or \$ 48 (US)

Prices include postage. Sales and orders are managed

by Národní filmový archiv, obchodní oddělení —

knižní distribuce, Bartolomějská 11, 110 01 Praha 1;

e-mail: obchod@nfa.cz

Iluminace je k dispozici také v elektronické podobě

v licencovaných databázích Scopus, ProQuest a Ebsco. /

Iluminace is available electronically through Scopus,

ProQuest and Ebsco.

MK ČR E 55255; MIČ 47285,

ISSN 0862-397X (print), ISSN 2570-9267 (e-verze)

© Národní filmový archiv