

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

AVENGERS Z HLEDISKA FANOUŠKOVSKÉ RECEPCE

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.

Autorka práce: Barbora Šuranská

Studijní obor: Kulturní studia

Ročník: 3.

2021

Prohlašuji, že jsem autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích 10.5. 2021

.....

Barbora Šuranská

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala panu profesoru Bílkovi za jeho odborné vedení, trpělivost a rady při tvorbě této práce.

ANOTACE

Bakalářská práce na téma fanouškovské recepce Avengers se zaměřuje především na výsledný produkt konkrétního fandumu, ve formě sdíleného fanouškovského umění na sociálních sítích. V první části se zaměřuji na teoretickou stránku fanouškovství. Věnuji se jeho historii i postupnému vývoji. Snažím se představit fanouškovská studia, jež mají tradici na univerzitách ve Spojených státech amerických a u nás si postupně klesť cestu v rámci mediálních, televizních a kulturních studií. V následujících dvou kapitolách vymezuji kategorie fandumů a typy fanoušků i nefanoušků, dle vynaložené míry aktivity. Poté, na základě typických fanouškovských aktivit označenými akademiky a akademičkami jsem sepsala několik praktik. Na závěr teoretické části rozebírám tři nejpodstatnější práce Henryho Jenkinse, Matta Hillse a Paula Boothy, na kterých staví fanouškovská studia a jsou často citována. Ve druhé části se podívám blíže na dvě práce zaměřené na hypersexualitu ženských komiksových postav webové stránky *The Hawkeye Initiative* a „rasového“ muže, Black Panthera z pera amerického autora černé pleti, Reginalda Hudlina. Rozeberu video, natočené o fyzikálních milnicích Marvel Universa s fyzikem Minnesotské univerzity Jimem Kakaliossem, který při přednáškách sám využívá některé scény k vysvětlení různých faktů. Následně se podívám na zásadní potitulkové scény, jež vedly k rozuzlení konce čtyř fází Infinity ságy, populární konspirační teorie fór, jako je Reddit na závěr uvedu několik příkladů z české fanouškovské tvorby na YouTube i umění sdílené na sociální síti Facebook apod.

Klíčová slova: Avengers, Marvel Cinematic Universe (MCU), fandum, fanouškovství, studium publika, mediální studia, fanouškovské umění, sociální sítě, rasismus, hypersexualita, konspirace

ABSTRACT

The Bachelor thesis on the topic Fandom Perception of Avengers have been focused especially at the final product of a specific fandom, in the form of shared fan art on social media. The first part is focused on the theoretical side of fan. I pay attention to its history and gradual progression. I'm trying to introduce the fan studies that have a tradition at universities of the United States of America and slowly making their way here in the field of media, television and cultural studies. In the next two chapters, I define the categories of fandom and types of fans and non-fans, about expend level of the activity. Then, based on typical fan activities by marked academics, I wrote down several practices. At the end of the theoretical part I discuss the three most important works wrote by Henry Jenkins, Matt Hills and Paul Booth, on which are build fan studies and are often quoted. In the second part, I will take a closer look at two works focused on the hypersexuality of female comic books characters from *The Hawkeye Initiative* website and a „race“ man, Black Panther by Reginald Hudlin, Afroamerican author. I will analyze a video about physics milestones Marvel Universe filmed by the University of Minnesota physicist Jim Kakalios, who uses some scenes to explain various facts in his lectures. After that I will look at the main headline scenes that led to the end of the four phases of the Infinity Saga, popular conspiracy theories of forums such as Reddit, and at the finish add a few examples from Czech fan work on YouTube and shared art on Facebook, etc.

Keywords: Avengers, Marvel Cinematic Universe (MCU), fandom, fans, audience studies, media studies, fan art, social media, racism, hyper sexuality, conspiracy theories

OBSAH

ÚVOD.....	7
I. ČÁST – FANOUŠKOVSTVÍ	
Fanouškovství a jeho historie.....	8
Fanouškovská studia: Jak šel čas.....	10
FANDOM.....	12
Kategorizace fandumů	14
Typy fanoušků.....	15
Fanouškovské aktivity.....	18
AKADEMICKÝ VÝZKUM FANOUŠKOVSTVÍ.....	21
Henry Jenkins.....	21
Matt Hills.....	25
Paul Booth.....	27
Česká akademická tvorba.....	29
II. PRAKTICKÁ ČÁST	
Potitulkové scény.....	32
<i>Hawkeye Initiative</i>	34
<i>Twenty-First-Century Race Man: Reginald Hudlin's Black Panther</i>	39
<i>Physicist breaks down the science behind 10 iconic Marvel scenes</i>	46
Konspirace.....	48
Tuzemská fanouškovská tvorba.....	54
POUŽITÁ LITERATURA.....	61

ÚVOD

Fanouškovská studia jsou předmětem s nedostatečným historickým odstupem, přesto jde o fenomén protkaný alespoň částečně humanitními obory, jako i našimi kulturními studii. Od původního předpokladu, kdy fanoušky byli označováni fanatici sportovního odvětví jsme se dostali přes roky vyvrácení negací k dnešní přijatelné definici: osobě projevující náklonost k určitému subjektu (hudební skupině, filmu nebo lidské činnosti)¹. Dodnes termín vyvolává laickou představu mladistvé dívky na koncertě své oblíbené kapely v mdlobách. Obdobná je stereotypní představa asociálního jedince bez známek fyzické aktivity, posedlého sledováním fantasy pořadů nebo hraním her. Studia se dělí především na dva směry: studium fanoušků obecně a na produkty vzniklé z jejich produktivity a kreativity.

Cílem této práce je seznámení s rozvíjejícími fanouškovskými studii, fázemi, prvotními pracemi a jejich předmětem zájmu od počátku a jeho rozvoji ve století dvacátém. Následně v kapitolách věnovaných fandomu formuluji jeho pojetí a kategorie. Díky pracím Jenkinse, Tullocha, Abercrombirho s Longhurstem a doplnění rozvoje škály Ivetou Jansovou jsem sestavila typologii fanoušků na základě míry asociace a zapojení se do fandomu. Prostřednictvím čtyř akademiků představím fanoušky dle jejich typických vlastností a aktivit, jež ve druhé části uvedu do praxe v souvislosti s filmy a komiksy Avengers.

V následující praktické části se konkrétně soustředím na vybrané potitulkové scény filmů, které přidávaly postupně dílky do skládačky, jež vyústila v *Infinity War* a *Endgame*. Prostřednictvím dvou případových studií, reflektující problematiku ženské hypersexuality v komiksech a problém rasy vykreslený Reginaldem Hudlinem na černém kontinentu a ve Spojených státech amerických poukážu na nejvíce rezonující problematiku světa komiksů. V kapitole nazvané „Konspirace“ předložím několik teorií, jež běhají fanouškům hlavou a nenechají je spát, proto se o ně dělí s dalšími ze svého fandomu. V závěru budu věnovat pozornost artefaktům z tvorby českých i amerických fanoušků, které mají počet sdílení nejvyšší a sama bych je zařadila do soukromé galerie, nebo nepostrádají určitý cit pro originalitu a důvtip. Divák by si při pohledu na výsledný objekt měl říct: „Proč to nenapadlo zrovna mě?!“

¹ Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fanou%C5%A1ek>

I. ČÁST — FANOUŠKOVSTVÍ

Fanouškovství a jeho historie

Termín „fan“ pochází z latinského fanaticus. Bylo to označení pro velmi zbožného člověka.² Výraz doslova označoval toho, kdo přináleží k chrámu, služebníka chrámu, přívržence. Brzy získal význam někoho, kdo se účastní orgastických obřadů a je zachvácen entuziastickým šílenstvím. V průběhu let se charakteristika pojmu posunula k jakémukoli přehnanému a pomýlenému nadšení, často zmiňovanému při kritice opačného politického přesvědčení, poté obecněji k šílenství, například v důsledku posedlosti božstvem nebo démonem. Odvozený termín „fanoušek“ se poprvé objevil na konci devatenáctého století v žurnalistickém líčení přívrženců profesionálních sportovních týmů (zvláště baseballových), sport se z převážně participativní činnosti stal diváckou záležitostí, brzy se jeho užití rozšířilo na každého věrného „stoupence“ sportu či komerční zábavy. Nejčasnější výskyt je spojen s divačkami divadla zvanými „Matinee Girls“, které chodily obdivovat spíše herce než divadelní umění.³ Robert Jewett a John Shelton Lawrence tvrdí, že sci-fi televizní pořady a jejich fanoušci sdílejí jakýsi druh sekulární víry, tedy „zvláštního rodícího se elektronického náboženství“⁴. Novinové články často staví na tradiční vazbě slova „fanoušek“ k šílenství a démonické posedlosti a fanoušky charakterizují jako psychopaty, jejichž plané sny o milostných vztazích s hvězdami či nenaplněná touha po slávě na sebe berou násilnou a protispolečenskou podobu.⁵ Burchillová líčí „fanouška z podkroví“, standardní figuru thrillerů, detektivních románů a policejních seriálů, jednoho z „obvyklých podezřelých“ a zdroj takřka okamžitého rizika.⁶ Mýtus „divokého“ fanouška (groupie), přežívá jako ústřední představa v reportážích o rockové hudbě a v hudební kritice.⁷ Sloučením slov „fan“ s „dominion“ vznikne slovní spojení

² Fanatic. *Dictionary by Meriam-Webster* (online). <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fanatic>

³ Jenkins, H. *Pytláci textů*. S. 70.

⁴ Tamtéž. S. 71

⁵ Tamtéž. S. 71

⁶ Tamtéž. S. 72

⁷ Tamtéž. S. 75

„fandom“, dodnes označuje skupinu fanoušků konkrétního díla, osoby, aktivity, pořadu atd.

Hybnou silou bylo rozhodnutí spisovatele Hugo Gernsbacka, který ve dvacátých letech dvacátého století založil časopis *Amazing Stories* – první časopis věnovaný čistě literatuře science fiction. Periodikum otiskovalo dopisní rubriku se zprávami, zasílanými čtenáři, kteří se podepisovali a připisovali i své kontaktní adresy, pro širší komunikaci mezi sebou. Tato možnost dopisování vedla k založení komunit, kdy někteří členové vzali iniciativu do svých rukou a začali komunity organizovat. Konzumace textů eskalovala v dopisní komunikaci, ta se posunula k fyzickému sdružování nadšenců v klubech. V návaznosti se zakládaly další komunikační kanály, vznikaly magazíny fantasy literatury a různé kluby mezi sebou organizovaly setkání.⁸ Z toho vyplývá jeden z nejpodstatnějších rysů fanouškovství, bez kterého by fan fikce nebyla tam, kde je dnes: potřeba komunikace.

Fanouškovská studia se v současnosti dělí na dva směry – studium fanoušků samotných a studium jejich tvorby, vzešlé z fanouškovské kreativity.⁹ Jak jsem nastínila výše, základním a zakládajícím termínem je pojem „fanoušek“. A množina fanoušků konkrétního zájmu se označuje fandomem. Fanoušci byli původně vnímáni z hlediska své údajné pasivity a manipulovatelnosti médii. Taková představa vznikla v důsledku negativní masmediální prezentace, která na fanoušky vrhla špatné světlo. Poté se k fanouškům pojily termíny jako: „*manipulovatelní hlupáci, dětinové, sociální vyvrženci nebo sociální devianti s absencí naplňujícího osobního života*“.¹⁰ Příkladem jsou hlavní postavy z amerického seriálu *The Big Bang Theory*: Sheldon, Leonard, Howard a Raj. Svým chováním poukazují na běžnou představu o fanoušcích, kteří kvůli obsesivnímu následování nejsou schopni vést plnohodnotný život se společenskými aspekty.

Jako další z negativních předsudků se objevovalo mínění, že fanoušci jsou zejména bílí muži.¹¹ Takové vyobrazení je však nesmyslné, s ohledem na celosvětové množství fanoušků, existencí všemožných fandomů se zapojením různých genderů i ras

⁸ Macek, J. *Fandom a text*. S. 32.

⁹ Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém: aktivity, praktiky a kategorizace*. S. 31

¹⁰ Tamtéž, s.32.

¹¹ Tamtéž s.32

apod. Nejde proto o reprezentativní vyobrazení fanoušků, ale o konstrukt konkrétního televizního seriálu, filmu, nebo článku.¹²

Fanouškovská studia: Jak šel čas

K depatologizaci fanoušků docházelo v prvních pracích fanouškovsko-studijních teoretiků. Mezi tyto popírače patřil především Henry Jenkins, jenž usiloval o očištění od negativních konotací. Při psaní své knihy *Pytláci textů* cítil potřebu fanoušky hájit, jelikož existovaly pouze špatné obrazy tohoto světa. Toto první období, ve kterém působili teoretici a teoretičky jako Robert Pearson, Francesca Coppa, Camile Bacon-Smith a Constance Penley, bývá nazýváno jako fáze „fandom is beautiful“.¹³

Prvotní práce (mediálních) fanouškovských studií vyšly v letech 1991 a 1992. Ale objevily se i dřívější pokusy o odborné práce v podobě esejí z osmdesátých let dvacátého století, jež se zabývaly především specifickým žánry fan fikce, slashi.¹⁴ Tento druh amatérské literární fikce „*patří k nejčastějším příkladům fanouškovské subverze vůči dominantním významům společnosti (...) opakovaně zprostředkovaným médii*“.¹⁵

Někteří současní akademici se věnují fanouškovským projevům z dávnější doby. Například Nancy Reagin s Anne Rubenstein v práci „Fan Works and Fan Communities in the Age of Mechanical Reproduction“ (2011) popsaly komunikaci anglického spisovatele Arthura Conana Doylea s fanoušky jeho postavy, Sherlocka Holmese, kteří se vzbouřili proti usmrcení jejich oblíbené detektivní postavy.

Ačkoliv se již v osmdesátých letech objevují první texty o fanouškovství, za podstatné je považována až dekáda následující, tedy devadesátá léta, která jsou považována jako vznik fanouškovských studií, kdy v pracích bylo podstatné představit především fanoušky a jejich činnost. Po prvotních pokusech o depatologizaci se fanouškovská studia začala dělit na několik předmětů zájmu.

„Po roce 2000 se mnoho textů i nadále zabývalo tvorbou fanouškovské fikce a rozvíjením myšlenek teoretiků a teoretiček z devadesátých let dvacátého století.

¹² Tamtéž. s. 33.

¹³ Tamtéž. s. 34

¹⁴ **Slash** je druh amatérské literární fikce (tzv. fanfiction), v němž je zmíněn milostný vztah dvou osob stejného pohlaví (především se jedná o mužské postavy, nicméně ženské nebývají výjimkou ⇒ femslash). Zdroj: <https://www.cesky-jazyk.cz/slovnicek-pojmu/slash/>

¹⁵ Jansová, I. S.34.

*Akademická pozornost se týkala zejména konkrétních televizních a filmových (...) děl.*¹⁶
Jen ilustrativně, psalo se zejména o dílech z žánrů sci-fi a fantasy (*Xena, Star Trek, Hvězdné války* atd.).

Někteří teoretici a teoretičky vývoj zpětně chronologizovali do vln, nebo generací. Pojetí byla však odlišná. V roce 2007 napsali akademici Jonathan Gray, Cornel Sandvoss a Lee Harrington o třech stádiích fanouškovských studií:

1. období: *fandom je krásný* charakterizují zájmem o odpovědi, nebo reakce komunit na oblíbené obsahy. Naznačují tím zájem o reakce fanoušků na konkrétní obsahy v podobě fanouškovské tvorby, diskuze o interpretacích apod. Pro období byla typická autorská snaha vyvrátit negativní obraz vrhaný na fanoušky.¹⁷
2. období autoři charakterizují stíráním hranic mezi producenty, konzumenty a fanouškovským osvojením si praktik kulturní produkce
3. období je slučováno se zájmem o pronikání identity fanoušků do každodenních životů jedinců. V podstatě snaha průniku původně fanouškovské praktiky do mediální gramotnosti a aktivity současných konzumentů.¹⁸

Henry Jenkins poskládal jednotlivé fáze na odlišném základě.¹⁹ Za první generaci fanouškovských studií označil práci Johna Fiska, Sarah Thorton a Janice Radway – předchůdce fanouškovských studií. Sám sebe a další autory působící v devadesátých letech označuje za druhou fázi. Následující generaci doslovně nenazval třetí, ale generací novou. Zasazuje ji do roku 2006 a 2007, kdy vyšla práce *Fan Fiction and Dan Communities in the Age of the Internet: New Essays* (Karen Hellekson, Kristina Busse), a práce s názvem *Fandom: Identities and Communities in Mediated World* (Cornel Sandvoss, Johnatan Gray, Lee Harrington).²⁰ Tyto dva roky přinesly nové poznatky do fanouškovských studiích, na rozdíl od předchozích, které pouze opakovaly a nepředkládaly nic nového. Jenkins původní periodizaci (Graye, Sandvosse a Harringtona) posouvá o jedno období. Původní rozdělení stádií, bez zahrnutí

¹⁶ Tamtéž. S. 36.

¹⁷ Gray, L., Sandvoss, C., Harrington, L. - *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. 2007. s. 8

¹⁸ Tamtéž. S. 9

¹⁹ Dostupné z: <http://henryjenkins.org/2014/11/where-fandom-studies-came-from-an-interview-with-kristina-busse-and-karen-helleckson-part-two.html>

²⁰ Jansová, I. S. 37

předchůdců fanouškovských studií se zdá být lépe uchopitelné; jsme schopni se více soustředit na změny v přístupu k fanouškům a jejich předmět zájmu.

V dnešní době studia vycházejí z možnosti globální komunikace, a to především díky novým komunikačním nástrojům (komponenty internetu a sociálních sítí).

Z primárně angloamerického prostředí se zkoumání fanouškovských praktik rozšiřuje do konkrétních regionů. Díky internetovým portálům jsou znalosti různých fandomů (knihy, komiksy, online TV atd.) a lokalita (Španělsko, Čína, Japonsko apod.) dostupné akademikům z celého světa. Fanouškovská studia kombinují přístupy kulturárních, televizních a mediálních studií, ale i obory: sociologie, literární vědy, historie, filosofie a dalších.²¹

Aby mohli akademici a akademičky sdílet své znalosti z oblasti fanouškovských studií na globální úrovni, pomáhají si platformami typu Fan Studies Network²², online recenzovaným časopisem Transformative Works and Culture, online časopisem Participations: Journal of Audience and Reception Studies pro rozvoj fanouškovských studií a teorie publika (oba online časopisy jsou velice respektovány, o čemž svědčí časté citace). V oblibě jsou i osobní internetové stránky z řad akademiků; nejznámější a zároveň nejstarším je blog Henryho Jenkinse, kde zveřejňuje své odborné články k fanouškovským studiím i mediální teorie.²³

FANDOM

Koncepce fandomu označuje situaci, kdy se jednotliví fanoušci sdružují okolo konkrétního obsahu či jeho části. Běžně se formují okolo konkrétních postav či jejich herců a hereček, tvůrčích osobností, jako jsou autoři, režiséři apod. Tmelem je sdílené pouto s konkrétním obsahem (kánonem), kolektivní nadšení pro autora, žánr, televizní nebo internetový seriál apod. „*Mellisa Herzing upozorňuje, že jedinec se nestává součástí fandomu (...) oficiálním vstupem, patřičnost k fandomu spočívá v individuálním zapojení fanoušků, (...) v míře, jaké sám preferuje (...)*.“²⁴ Fandom také

²¹ Tamtéž. S. 38

²² Hlavní cíl je zpřístupnit prostor pro komunikaci a případnou spolupráci fanoušků i akademiků/ akademiček. Na Facebooku je vytvořena též uzavřená skupina stejného názvu.

²³ Více na: <http://henryjenkins.org/>

²⁴ Jansová, I. S. 53-54

vytváří prostor, v kterém mohou fanoušci vyjadřovat své obavy týkající se sexuality, genderu a rasismu.²⁵

Jak jsem zmínila výše, magazín *Amazing Stories* otiskoval kontaktní adresy fanoušků, a v této tradici pokračovaly i další magazíny zaměřené na fanoušky. Díky tomu vznikla malá komunita fanoušků a roku 1939 dosáhl fandom takových rozměrů, že se mohl uspořádat ambiciózní celosvětový sjezd fanoušků science fiction, jehož opakovatelnost trvá dodnes.²⁶

Nové fandomy se začaly rozvíjet od doby, co snadný přístup k videokazetám umožnil, aby se s pořady seznámili i ti, kteří je promeškali nebo o nich v době jejich vysílání vůbec nevěděli.²⁷ Takto vzniká opětovné čtení, ke kterému Roland Barthes uvádí, že: „*opakované čtení odporuje komerčním a ideologickým zvyklostem naší společnosti*“, *knihy jsou proto vytvářeny tak, aby si udržely náš zájem jen při prvním čtení, „aby bylo možno přejít k jinému příběhu, koupit si jinou knihu*“.²⁸ Barthes dále upozorňuje, že tento akt, akt opětovného čtení mění naši zkušenost s fikčním narativem, kdy opakované čtení „*vyvléká (text) mimo vnitřní chronologii a znovunalézá mytický čas (v němž neexistuje před ani po)*“.²⁹ Opětovné čtení mění dominanty vyprávění a umožňuje čtenářům, aby nad ním získali větší kontrolu.³⁰

Jenkins chtěl bojovat proti zobrazování fanoušků jako protispolečenských, naivních a fanatických tím, že ukázal komplexnost a různorodost fandomu jako subkulturní komunity. S novým pohledem na fandom, popsal pět úrovní aktivity jeho pojetí:

1. Fandom předpokládá specifický způsob recepce. Fanoušci sledují televizní texty se soustředěnou a bezvýhradnou pozorností, se směsicí emoční blízkosti a kritické distance. Dívají se na ně opakovaně a používají své videopřehrávače, aby mohli podrobně zkoumat významuplné detaily a aby ze seriálového narativu vytěžili co nejvíce. Proces recepce pak přeměňují v sociální interakci s jinými fanoušky. (...).

²⁵ Jenkins, H. *Pytláci textů*. S. 370

²⁶ Tamtéž. S. 108

²⁷ Tamtéž. S. 135

²⁸ Tamtéž. S. 131

²⁹ Tamtéž. S. 132

³⁰ Tamtéž. S. 133

Tvorba významů předpokládá sdílení, vypovídání a diskuse o významech. Pro fanoušky je sledování seriálu začátek, nikoli konec procesu mediální recepce.³¹

2. (...) Když se někdo stává fanouškem, je součástí tohoto procesu také učení se čtenářské praxi, kterou komunita preferuje. (...) Fanoušci se zaměřují na specifické detaily textu a na nutnost vnitřní konzistenci napříč jednotlivými epizodami seriálu. Mezi svými životy a seriálovým děním vidí zásadní paralely. Kritici z řad fanoušků se snaží překlenout mezery a pochopit přebytečné detaily a nerozvinuté možnosti.³²
3. Fandom představuje základnu pro aktivismus konzumentů. Fanoušci jsou diváci, kteří se ozývají televizním společnostem a tvůrcům, jež prosazují své právo soudit a vyjadřovat názory na vývoj svých oblíbených pořadů. Fanoušci vědí, jak lobbovat za ohrožené pořady. (...). Fandom přinejmenším zčásti vznikl jako reakce na relativní bezmoc spotřebitelů ve vztahu k mocným institucím kulturní produkce a jejího šíření. (...) Fandom poskytuje zázemí, z něž mohou fanoušci hovořit o svých kulturních preferencích a prosazovat svá přání týkající se alternativního vývoje příběhů.³³
4. Fandom disponuje specifickými formami kulturní produkce, estetickými tradicemi a praktikami. Umělci, autoři, tvůrci videí a hudebníci z řad fanoušků vytvářejí díla, která k fanouškovské komunitě a k jejím zájmům promlouvají. (...) Umělci z řad fanoušků svá díla tvoří, aby je mohli sdílet se svými přáteli. Fandom vytváří distribuční systémy, které se brání zisku a rozšiřují přístup k artefaktům. (...) Fandom neuznává ostrou hranici mezi umělci a recipienty: všichni fanoušci jsou potenciální autoři, jejichž talent je třeba objevit, pečovat o něj a propagovat jej a kteří mohou přispět, třeba i skromně, ke kulturnímu bohatství komunity.³⁴
5. Fandom funguje jako alternativní komunita.³⁵

Kategorizace fandomu

Se snahou sdružovat se do fandomů souvisí i jejich rozdělování podle určitých kritérií. Henry Jenkins teoretizaci započal konceptem **víkendového fandomu** (weeken-

³¹ Jenkins, H. *Pytláci textů*. S.364

³² Tamtéž. S. 364-365

³³ Tamtéž. S. 365-366

³⁴ Tamtéž. S. 366-367

³⁵ Tamtéž. S. 367

only fandom), jež charakterizuje skupiny fanoušků, kteří pořádají zejména víkendové cony (fanouškovské sjezdy), na nichž se schází.³⁶ Na Jenkinse navazuje Matt Hills s **aktuálním fandomem** (just-in-time fandom), terminologicky reflektuje zrychlující se komunikaci prostřednictvím internetu. Janet Staigerová definuje aktivitu průniku fanouškovství do každodennosti. Později, Jenkins, Ford a Green hovoří o kategoriích **transformativního a afirmativního fandomu**, odlišující se přijímaným obsahem v původní podobě (afirmativní) nebo přetvořený fanoušky podle osobnostních preferencí (transformativní). Nejvhodnějším příkladem afirmativního fandomu je cosplay.³⁷ Jason Mittel uvažoval o dalším fandomu, a to **forezním**. Tento fandom je skupinou aktivních diváků, kteří jsou napojeni na narativy, jež je k zapojení podněcovali hádankami v původním textu.

Na základě jednotlivých znaků, nebo rysů můžeme dělit fandomy na: fandom **žánrový** (sci-fi, country, romance apod.), fandom **zdrojového materiálu** (TV/internetové seriály, filmy, konzolové hry, knihy, komiksy apod.), fandom **tvůrce/umělce** (Tony Stark, Iron Man, Loki, Groot apod.), fandom **platformy** (Netflix, Tumblr³⁸, Fanfiction.net). Toto dělení³⁹ má posloužit k jednodušší tematizaci.

Typy fanoušků

V devadesátých letech Jenkins a Tulloch (v knize *Science Fiction Audiences*, z roku 1995) rozebrali dvě kategorie fanoušků odlišných na základě síly jejich zaujetí obsahem. První skupinu popsali **následovateli** (anglicky **followers**), kteří pravidelně věnují svou pozornost oblíbenému pořadu, ale nevnímají to jako nedílnou součást svého života, jsou spíše v pozici ne-fanouška; druhou pojmenovali prostě jen **fanoušky (fans)**, ti se cítí s obsahem ztotožnění a často o něm diskutují s ostatními fanoušky.

Více typologii rozebrali Abercrombie s Longhurstem. Charakterizovali⁴⁰ dva typy ne-fanoušků (konzumenti, malí producenti) a tří fanoušků (klasičtí fanoušci,

³⁶ Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 55

³⁷ **Cosplay** je zkratka z anglických slov „costume play“, v překladu znamená *kostýmová hra*. Cosplay je kostým i herecký výkon. Jako cosplay označujeme kostým, v němž se daný člověk snaží vypadat jako určitá postava z fantasy nebo sci-fi obecně. Člověk, který má propracovaný i charakter postavy je nazýván **cosplayer**. Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

³⁸ Jedna z nejužívanějších platforem pro fanouškovskou aktivitu, na níž fanoušci mohou přidávat své fanfikce v podobě textů, obrazů, videí, diskutovat, nebo hlasovat.

³⁹ Z Jansové, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 56

⁴⁰ V knize *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. Z roku 1998

kultisti a nadšenci/zapálenci). První ze dvou kategorií ne-fanoušků jsou **konzumenti (consumers)**, pouze diváci určitých obsahů, neorganizovaní a nejsou na kánon navázáni. Druhá kategorie z ne-fanoušků jsou **malí producenti (petty producers)**⁴¹ pro tento typ je charakteristická komercializace fanouškovství, tedy zvěcnit fanouškovský zájem a prodávat jim díla s tematikou jejich oblíbeného obsahu.

U fanouškovské typologie postupovali autoři vzestupně, na základě vynaložené aktivity a časové investice. V nejnižším bodu stojí již zmínění **fanoušci (fans)**; jsou obyčejní až pasivně konzumní, typičtí silným vztahem ke konkrétní osobnosti/obsahu a pravidelní diváci svého pořadu. Na prostřední úrovni se nacházejí tzv. **cultists**, v češtině lze použít pojem **kultista**, nebo **uctívač kultu**. Liší se od běžného fanouška specializací na určité téma. Jak by název mohl naznačovat, nepohybují se v ustálené organizaci, ale s ostatními udržují většinou přátelský a neformální vztah. Na úplném vrcholu všech fanouškovských kategorií jsou **nadšenci**, nebo také **zapálení fanoušci (enthusiasts)**. Měli by být organizovaní, schopni zorganizovat setkání a aktivně produkovat fanouškovskou tvorbu. Akademici posunuli fanouškovská studia o krok vpřed tímto škálováním (tvořící fanoušci versus čtenáři a sledující).

Akademici, jako Iveta Jansová, u novějšího pojetí Abercrombieho a Longhursta zastávají názor, že je terminologicky nevhodné. „*Označení fanoušek pro téměř nejnižší formu a podobu fanouškovství, (...), je v rámci tradice fanouškovských studií (...) zavádějící. Zároveň (...) označení kultisté asociuje hluboké emocionální až obsesivní napojení na konkrétní obsah či osobu (...)*”.⁴² Hodnocení rozdělení nové typologie v práci Ivety Jansové dále pokračuje i ke třetímu stupni, ale nám může posloužit náhled na první dva. Absolutně s tímto pohledem souhlasím, ale musíme vzít v úvahu, že toto kategorizování je přes dvacet let staré, a dosud žádný akademik z fanouškovských studií⁴³ nepřišel s novou typologií fanoušků se zohledněním pokroku a vývoje mediálních studií a futuristických technologií.

Samozřejmě pojednávám o fanouškovském rozhraní Abercrombieho a Longhursta jako o definitivním kategorizování fanoušků, jelikož pozdější rozebrání typů fanouška od Matta Hillse⁴⁴ nepovažuji za vhodné zahrnout k již zmíněným. Autor

⁴¹ Petty producers byli původně fanoušky, ale svou znalost se rozhodli pouze komerčně využívat

⁴² Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 51

⁴³ Neberu v potaz nezohledněný typ fanouška Matta Hillse v knize *Fan Cultures* z roku 2002

⁴⁴ Hills, M. *Fan cultures*. S. 51-52

ve *Fan cultures* popularizuje **akademického fanouška**, tzv. **aca-fana**. Jak už název napovídá, akademik se stává fanouškem a je součástí svého fandomu, nepohybuje se na okraji, ale je v centru dění, zná jejich jazyk a je schopen vypovědět o procesech, které se uvnitř odehrávají.⁴⁵ Proto preventivně vyzývá akademiky k sebereflexi, aby byla jejich práce co nejvíce objektivní.

Ve všech sférách nových médií se objevuje určitý škodík, nebo hater⁴⁶. V kruhu fanoušků jsou to takzvaní **antifanoušci (antifans)**, jež projevují vědomě nelibost, až nenávisť k určitému obsahu. Tyto negace jsou vyvolány samotným kánonem, nebo ho vyprovokují fanoušci opačného názoru, plní entuziasmu a pozitivních reakcí.

Nyní se přesunu k typologii fanoušků od tuzemské akademičky, Ivety Jansové, kterou představila ve své diplomové práci s názvem „Kategorie fanoušek jako teoretický problém: aktivity, praktiky a kategorizace“, jež můžeme považovat v naší malé zemi jako stavební kámen pro fanouškovská a mediální studia. Autorka v typologii poukazuje na proměnlivou míru fanouškovství z hlediska vykonávaných praktik a aktivit. „*Každé fanouškovství je třeba chápat v individuálním kontextu daného člověka, následovaného subjektu/objektu a jeho fandomu*“, píše.⁴⁷ Tento návrh typologie je reflektován na základě vysoce aktivních a zainteresovaných fanoušků, i pouze přihlížejících, na hierarchizaci a podle rozdělení rolí.

Autorka komparačně vychází z prací Jenkinse-Tullocha i Abercrombie-Longhursta. Jansová označuje pojem **pravidelný příjemce (regular recipient)**, transparentní význam nefanouškovský. Tento typ fanouška postrádá kreativitu, kterou sdílí s ostatními.⁴⁸ **Pozorovatel (observer)** probírá svůj zájem s ostatními, ale bez zapojení se do fanouškovských aktivit, ztotožňuje se s pojmenováním fanoušek a je neviditelným pro ostatní fanoušky. Tento typ je podobný klasickému fanouškovi Abercrombieho a Longhursta, i když se liší nižší vynaloženou aktivitou. Pro pozorovatele je užíván slangový pojem lurker (nakukovač). Tento fanoušek může být připojen a přihlášen k fanouškovským platformám a je zapsán v jejich archivech, svůj účet využívá pouze k pozorování a ukládání následovaného obsahu (např. YouTube).⁴⁹

⁴⁵ Henry Jenkins, autor knihy *Pytláci textů* sám sebe označuje titulem aca-fan. Jistěže tento termín v knize neuzívá – poprvé použit až v roce 2002.

⁴⁶ Hater pochází z anglického *hate* (nenávidět). Je to hanlivý termín, jež se vztahuje k osobě (případně skupina), která vyjadřuje nenávisť na internetu. (viz. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hater>)

⁴⁷ Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 131

⁴⁸ Tamtéž, s. 132

⁴⁹ Tamtéž, s. 132

S podobnou definicí Jansová představuje další typ fanouška – **podporovatele (supporter)**⁵⁰, zapojuje se do diskuzí na sociálních sítích, kde i šíří příspěvky a odkazy na fan art ostatních fanoušků, zanechává komentáře u odkazů dalším. **Editoři (editors)** se zaměřují na vlastní kreativní tvorbu, kterou reagují na původní obsahy oficiální tvorby. Mezi produkty těchto fanoušků patří beletrie, poezie, videa, kresba, gify⁵¹, tweety, cosplay a další.⁵² **Fanoušek profesionál (professional fan)** je nejproduktivnějším ze všech zmíněných Jansovou. Účastní se fanouškovských setkání, na jejichž pořádání se může také podílet, obvykle bývá nejvíce vidět a často i vůdčí osobností fanouškovských uskupení.⁵³ Poslední typ odlišuje autorka tím, že nereфлекtuje míru zapojení/fanouškovství, nemusí být ani fanouškem. U **obchodníka (merchant)** Jansová uvádí dva příklady: profesionální fanoušek využívá své znalosti, aby mohl vlastní tvorbou naplnit potřeby fandomů v rámci nedostupnosti zboží; člověk, který pouze pozoruje veřejně dostupné dění ve specifickém společenství a reaguje na jejich poptávku vlastní tvorbou (podobenství s petty producerem od Abercrombieho a Longhursta).⁵⁴

Rozdělování fanoušků do kategorií poukazuje též na rozštěpení rolí uvnitř fandomu a existenci hierarchie. Je patrná fluidita kategorií, které mohou splývat, nebo na sebe navazovat v rámci nabývajících znalostí.

Fanouškovské aktivity

Představím několik aktivit a praktik, které označili akademici a akademičky fanouškovských studií za typické.

Henry Jenkins v devadesátých letech vymezil vlastní definici fanouška. „*Pro Jenkinse je fanouškem takový jedinec, jenž na rozdíl od běžných konzumentů obsahu přetváří svůj příjem konkrétního obsahu (TV seriál, film aj.) v kulturní aktivitu. To činí (...) prostřednictvím své emocionální investice věnované přijímanému obsahu a*

⁵⁰ Tamtéž. S. 133

⁵¹ GIF (*Graphics Interchange Format*) je grafický formát určený pro rastrovou grafiku. GIF je vhodný pro reprezentaci vektorových obrázků (nápis, plátky, loga), protože zakreslené čáry nejsou rozmazány kompresí. GIF umožňuje také jednoduché animace. (<https://cs.wikipedia.org/wiki/GIF>)

⁵² Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 133

⁵³ Tamtéž. S. 134

⁵⁴ Tamtéž. S. 135

sdílením této emocionality s dalšími jedinci.”⁵⁵ Je zjevné, že v Jenkinsově pojetí je fanoušek automaticky vnímán jako aktivní. John Storey v knize *Cultural Studies and the Study of the Popular Culture* odmítá představu pouhého fanouškovského konzumenství a oponuje produkcí textů vytvořených jako odezvu na originální texty (filmy, knihy apod.), jež si myslí, že je dominantní součástí fanouškovské recepce. John Storey také jako první používá termín „rereading” (opětovné čtení), jež bylo možné díky videorekordérům (televizní pořady a filmy). Jak významnou roli v rámci literární vědy hraje opětovné čtení, na to poukazují ve svých pracích Tony Bennett s Janet Woollacottovou, Janice Radwayová, Helen Taylorová⁵⁶ a vyvrací tím Barthesovu zkušenost s fikčním narativem: opakované čtení „*vyvléká text mimo vnitřní chronologii (...) a znovunalézá mytický čas (v němž neexistuje před ani po)*“.⁵⁷

Storeyho a Jenkinsovo vnímání fanoušků lze zpětně zhodnotit jako zkoumání fanoušků, kteří se stávají v pozdější době digitální neviditelnými (pozorovatel z typologie od Jansové). „*Různé zdroje dokazují, že značná část fanoušků praktikuje (...) zejména konzumentské aktivity, (...) více než praktiky producentské (původní tvorba atd.), jejich konzumenství se pak týká (...) produktů vytvořených mediálním průmyslem, jednak vytvořených tvůrčími fanoušky.*”⁵⁸

Henry Jenkins v příspěvku *Strangers No More, We Sing: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community* v knize *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* definuje aktivní fanoušky a jejich typické praktiky takto:

1. **Osobitá recepce** – měla by se lišit od konzumace obyčejného publika emocionálním vztahem ke konkrétnímu textu a oddáním tomuto, které odkazují k vědomé pozornosti věnované obsahům. Jedná se o předem promyšlené sledování určitého pořadu nebo čekání a naplánovaný nákup lístků na filmovou premiéru
2. **Interpretační komunita** – zakládána fanoušky. Můžeme si ji představit jako komunikační síť konkrétního fandomu, přes kterou se sdílí interpretace a dění ve

⁵⁵ Tamtéž. S. 44

⁵⁶ Jenkins, H. *Pytláci textů*. S. 133

⁵⁷ Barthes, R. *S/Z*. S. 31. Praha. Garamond. 2007

⁵⁸ Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 45

sdíleném obsahu. Například komunity televizních diváků, filmové/knižní tvorby, filku⁵⁹ apod.

3. **Základna pro konzumentskou aktivitu** – je též komunikační síť, a navíc provázaným komunikačním uzlem, kde fanoušci mohou být ve spojení s ostatními fanoušky i autory/tvůrci.
4. **Konstituce uměleckého světa** – pro neakademiky se jedná o nejvíce viditelnou praktiku. V zásadě jde o tvorbu fanoušků, která čerpá z mediálně-kulturní produkce, tzv. fan art⁶⁰. Do fanouškovského umění spadají: audiovizuální tvorba (fan vid), textová fikce (fan fiction), cosplay, hraní rolí (role play), deskové hry (např. vytváření si vlastního příběhu s vlastními postavami ve stylu Dračího doupěte). I když dominují online fanouškovské praktiky, ty offline stále probíhají a nezanikají (např. hraní deskových her a role playing)
5. **Alternativní sociální komunita** – fanoušci si založili svět sám pro sebe, jenž se vymezoval vůči kultuře. Tato komunita by se měla odlišovat od běžného uspořádání společnosti, kde nehraje roli věk, gender, rasa, ani sexualita, které v „normálním životě“ bývají diskriminující. Díky internetové komunikaci fanoušková komunita této praktiky není geograficky omezena (maximálně jazykově).⁶¹

Janet Staigerová Jenkinsův výpis fanouškovských aktivit rozšířila o jednu praktiku v práci *Media Reception Studies*⁶². Jedná se o **průnik fanouškovství do každodenního života**, kdy fanoušci mohou pojmenovat své potomky/domácí mazlíčky po oblíbených postavách⁶³, nebo se věnují sběratelské činnosti, na kterou je vázán merchandising. Tzv. „merch“ je důkazem snadné manipulace, kdy výchozím cílem marketingové strategie jsou fanoušci.

Získávání přesných dat o aktivitách a praktikách všech fanoušků v dnešní době je až nemožná snaha, z důvodu rozhraní fanouškovské tvorby na nekonečném obsahu internetu. Jak bylo uvedeno výše, řada fanoušků se pohybuje pouze na pozici

⁵⁹ Fanoušci jeho užívání k označení své hudby vysvětlují odkazem k tiskové chybě v programu k jednomu dávnému srazu, která z “folk music” udělala “filk music”. Fanouškovská komunita pojem přijala, jelikož signalizoval jak podobnost tradiční lidové hudbě, tak i rozdíly. Filk je jako folk, jenže to není folk. Rozdíl jednoho písmene jej jakožto hudební kategorii odlišuje od tradic, z nichž vzešel. (Henry Jenkins. *Pytláci textů*. S. 354.)

⁶⁰ **fan art** je označení pro veškerou fanouškovskou tvorbu: texty, obrazy, videa atd. A zároveň jen pro tvorbu obrazového/výtvarného díla.

⁶¹ Vše z Jansové, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 45-49.

⁶² Staiger, J. *Media Reception Studies*. New York, London: New York University Press. 2005

⁶³ Například český YouTuber, tvůrce šprýmařských videí, tzv. pranků pojmenoval s partnerkou svého syna Anakin, podle oblíbené postavy z filmu *Star Wars*.

konzumenta a archiváře, mnoho skupin a fandomů jsou uzavřené. Je evidentní, že nelze měřit všechny fany stejným měřítkem, nebo podle předem vytvořené šablony.

AKADEMICKÝ VÝZKUM FANOUSHKOVSTVÍ

Z časového hlediska, přibližně s desetiletými odstupy (tento časový rozptyl nabízí pohled na proměnu fandomu v odezvě na technologický pokrok) budu sledovat vývoj výzkumů obecného fanouškovství z akademického pole. Publikace Henryho Jenkinse, Matta Hillse a Paula Bootha jsou považovány za reprezentativní práce fanouškovství. Autoři se navzájem ovlivňovali a kontinuálně odkazovali jeden na druhého. Mým záměrem je vybrat z děl obecná témata fandomu, která nám umožní se zaměřit na různé úhly pohledu jedné problematiky. Na závěr zmíním i tuzemské zkoumání fandomu.

Henry Jenkins

První práce se týká výzkumu fanoušků televizních programů. „Pytláci textů. Televizní fanoušci a participační kultura“, kniha byla vydána již roku 1992. Jenkins je profesorem komunikace, žurnalistiky a filmových studií na University of Southern California, kde působí od roku 2009. Předchozí čas strávil na Technologickém institutu v Massachusetts jako ředitel programu komparativního studia médií a profesor humanitních věd. Je autorem mnoha knih zaměřených na různé aspekty médií a populární kultury.⁶⁴ V knize se věnuje vzniku a praktikám fenoménu fanouškovství, jenž vyzoroval v osmdesátých letech. V úvodu jsem zmínila, že se kniha věnuje zastáncům televizních pořadů, především z amerických a britských kruhů. Český překlad knihy uvádí rozhovor ke kulatému výročí s autorem, vedený Suzanne Scottovou, kde se dívá zpětně na provedený výzkum fandomu a distancuje se proti akademickým pracím fanouškovské tematiky, vydaným před jeho knihou.

V úvodu knihy vymezuje různé, vzájemně propojené dimenze fanouškovské kultury: její vztah k jistému specifickému způsobu recepce, roli v podpoře diváckého aktivismu, funkci jakožto interpretační komunity, specifické tradice kulturní produkce

⁶⁴ Jenkins, H. *Pytláci textů*. Vnitřní přebal knihy.

úlohu jako alternativní sociální komunity. Autor se snaží v publikaci popsat fandom jako určitou sociální skupinu, jež se snaží vytyčit vlastní kulturu a vytvořit komunitu.⁶⁵

Jenkins sestavil oblíbené negativní stereotypy fanoušků zaznamenané v médiích i akademických pracích:

1. fanoušci jsou přitroublí konzumenti,
2. za život shromáždí bezcenné informace,
3. přílišně se věnují „pokleslé“ kultuře,
4. posedlost jim uzavírá dveře běžného života se sociálními aspekty,
5. vztah k masové kultuře je zženšťuje nebo desexualizuje,
6. jsou infantilní, emocionálně a intelektuálně nevyzrálí,
7. nedokáží odlišit fikční svět od reality.⁶⁶

Jenkins v *Pytlácích* dále představuje, jak významný prostředek hraje vkus ve společenské zkušenosti. Udržuje sociální odlišení a utváří třídní identity. Píše, že ten, kdo má „přirozený“ vkus si zaslouží privilegovanou pozici. Rozdíly vkusu předurčují žádoucí a nežádoucí formy kultury i způsoby vztahování se k objektům kultury.⁶⁷ Ty, kteří mají špatný vkus je zapotřebí odlišovat, protože je nepřijatelný a naopak u „dobrého vkusu“ je třeba neustále hlídat hranice. Výsledek (materiál) špatného vkusu v rámci estetiky je považován za nežádoucí a je často kritizován pro škodlivé společenské dopady, nebo negativní vliv na konzumenty.⁶⁸ Díla vytvářená fanoušky samozřejmě reagují na předpokládaný vkus publika, které chtějí převést na svou stranu, a odrážejí žánrové tradice ve svém fandomu (původce v komerční kultuře).⁶⁹

Autor se inspiroval u Michela de Certeau, který pytláčením (drzý nájezd na literární revír, jehož předmětem jsou jen věci, ze kterých má čtenář potěšení) pojmenoval aktivní čtení. Tento pojem charakterizuje vztah mezi čtenářem a autorem jako zápas o vlastnictví textu a kontrolu nad významy. Proto se od čtenáře očekává, že se stane příjemcem autorského významu a převezme jeho aktivní zpracování. Dochází k vytváření významů ve fandomu.⁷⁰ Pojem pytláctví nás také upozorňuje na odlišné zájmy

⁶⁵ Tamtéž. S. 61

⁶⁶ Tamtéž. S. 68

⁶⁷ Tamtéž. S. 75

⁶⁸ Tamtéž. S. 75

⁶⁹ Tamtéž. S. 156

⁷⁰ Tamtéž. S. 85

autorů a čtenářů, připouští mocenský rozdíl mezi nimi.⁷¹ Tato pře má za výsledek populární čtení, tedy proces, kdy recipient rozbije text(y) a jejich části složí dohromady podle sebe, aby mu pomohly s orientací ve vlastních sociální zkušenostech.⁷² Lze to chápat také jako „podomácké vylepšení“, které textu neubere, ale naopak přidá na hodnotě.⁷³ Je třeba zdůraznit, že termín užívaný de Certauem se výrazně liší od pojetí Stuarda Halla (v publikaci *Kódování/dekódování*, 2010).

Jenkins označuje organizovaný fandom za nejvýznamnější aspekt fanouškovství, považuje ho dokonce za instituci. Tento fandom se věnuje teorii a kritice v prostoru, kde jsou předkládány a diskutovány interpretace a hodnocení sdílených textů. Akademická kritika a teorie si zakládá na několikaletém školení a složitém slovníku.⁷⁴ Proto pozornost narativům, projevená fanoušky akademiky častokrát zahanbuje, jelikož fanoušci tvoří v populární kultuře konkurenci vzdělavcům, třebaže postrádají oficiální uznání.⁷⁵ Samozřejmě, v rámci socializace, nebo zapojením fanouška do fandomu se vyžaduje naučení „správně“ číst, aby mohl být schopen chápat interpretační zvyklosti své komunity.⁷⁶

Jenkins píše o potenciálním nebezpečí a konkurenci mezi fanoušky. Každý seriál/text/film/kniha/konzolová hra má šanci přitáhnout nové fanoušky a přivést do fandomu mnoho těch, kteří ještě neměli tu čest. Uvnitř fandomu se na nové fanoušky pohlíží obezřetně a z patra, často s pohrdáním a výsměchem; Jenkins si myslí, že by tato „stálice“ měla být oporou novým příchozím.⁷⁷

Dále píše o tvořících fanoušcích. „*Příběhy fanoušků staví na předpokladech fanouškovského metatextu, reagují na často vyjadřovaná přání fanouškovské komunity, ale přesahují rozměr kritiky a interpretace. Jde o narativy přinášející uspokojení, dychtivě přijímané čtenářstvem z řad fanoušků, již dopředu naladěným k akceptování a ocenění této (...) verze.*”⁷⁸ Literární fanfikce staví na interpretačních způsobech fandomu, základním kamenem je skupinový metatext, od kterého se odvíjí plejádá příběhů. Fanoušci, zacházejí s předmětem jako s gumou, natahují jeho okraje, aby

⁷¹ Tamtéž. S. 94

⁷² Tamtéž. S. 87

⁷³ Tamtéž. S. 115

⁷⁴ Tamtéž. S. 153

⁷⁵ Tamtéž. S. 154

⁷⁶ Tamtéž. S. 156-157

⁷⁷ Tamtéž. S. 159

⁷⁸ Tamtéž. Citace z s. 228.

vyhovovaly jejich touhám, a každý si z něj mohl vzít to, co chce.⁷⁹ Ziny⁸⁰, vydávané fanoušky doma rozmnožené na kopírce, v podobě tenkých newsletterů a letterzinů „recenzují“ nově odvysílané epizody, beletrii, komiksy, zpěvníky, průvodce a eseje. Tyto magazíny, dá-li se říci, množí autorské básně, povídky a uměleckou tvorbu, jež je zaměřena na více „světů“ od více autorů. Většina fanzinů se zaměřuje na oblíbenější předmět zájmu, ale i mnoho zinů se zaměřuje na tzv. „okrajové fandomy“; těmto malým skupinám poskytují prostor k publikaci všeobecně zaměřené magazíny.⁸¹ Fanziny jsou nevýdělečnou praktikou. Aktivně asociovaný fanoušek do kopírování a rozesílání vkládá vlastní finance. Fanoušek – čtenář platí pouze poštovné za výtisk, někteří mají zin zadarmo, jako provizi za příspěvek do něj.⁸² Projevená nechť vydělávat na fandomu zrcadlí snahu vytvářet formy kulturní produkce, která má být projevem rovnosti ve fanouškovské komunitě, protože fanziny jsou považovány za sdílené artefakty.

Video umění, o kterém psal Jenkins bylo založeno na těsném kontaktu s fanouškovskou komunitou. Rozdělení tvůrce a divák bylo zneváženo, jelikož každý divák se mohl podílet na tvorbě. Většina umělců neměla téměř žádnou technickou přípravu, ani zkušenosti (většina byli samouci), proto postupovali po krůčcích a postupně, s každým vytvořeným videem se zlepšovali.⁸³ Fanouškovská videa představují pro fanoušky i fandom zdroj hrdosti. Byl to hmatatelný důkaz hodnoty pořízených nahrávek.⁸⁴ Videa vyjadřovala kolektivní fantazii a společné zájmy, jež jsou pojídlem fanoušků.

Fanouškovská tvorba je založená na tzv. darové ekonomii, kdy produktivní jedinci fandomu obdarují ostatní a na oplátku očekávají zpětnou vazbu formou komentáře, sdílení apod., jedná se o takový kulturní barter. Větší aktivita znamená moc uvnitř fandomu, ti nejaktivnější a nejvíce čtení se stávají známou osobností fandomu a

⁷⁹ Tamtéž. S.229

⁸⁰ **Zin** (z anglického **fanzine**, jakožto zkratky fan magazine - fanouškovský časopis) je **periodikum nekomerčního charakteru** vydávané fanoušky určitého oboru (hudebního stylu, sportu atp.), kterým se periodikum v plné míře zabývá. Ve většině případů se jedná o **nízkonákladové**, „podomácku“ vyráběné časopisy (či webové stránky) vydávané čistě za účelem sdělování a vyměňování informací o **předmětu fanouškovského zájmu**. Distribuce tištěných zinů probíhá většinou na bázi známostí, často i z důvodu ilegálního obsahu. (<https://cs.wikipedia.org/wiki/Zin>)

⁸¹ Jenkins, H. *Pytláci textů*. S. 230

⁸² Tamtéž. S. 232

⁸³ Tamtéž. S. 327

⁸⁴ Tamtéž. S. 329

stanou se tzv. Big Name Fan.⁸⁵ Touto darovou ekonomikou se fandomy snaží odprostit od kapitalismu, v němž existuje zpeněžení fanouškovské tvorby. Všechny tradice Jenkins označuje za prvky lidové kultury, jež bojuje proti kulturní hierarchii.⁸⁶

Pojetí autorova fandomu můžeme brát jako obhajobu negativního diskurzu fanoušků před akademiky, nefanoušky a mediálními koncerny. Převážně v práci staví do popředí unikátnost a specifčnost fanoušků, fandomu a jeho angažovanost. Dalo by se vytknout *Pytlákům*, že znevažují neaktivní fanoušky, přílišně se nevěnují fanouškovským praktikám a kladou velký důraz na filk, dalo by se i říci, že je ve fandomu přeceňován.

Matt Hills

Matt Hills v roce 2002, napsal knihu, která po deseti letech z Jenkinsových *Pytláků textů* zčásti čerpá a částečně ji vyvrací. Hills je britským akademikem věnujícím se kulturním a mediálním studiím.⁸⁷ Kniha byla vydána deset let po Jenkinsově publikaci, ve které šlo pouze o televizní fanoušky, zatímco Hills píše o fanoušcích již v době počátečního užívání internetu.

Hills v úvodu zmiňuje, že se fandom a kultovní fandom překrývají. Intenzivní oddanost zpochybňuje, jakkoliv přísné je oddělení fanoušků od kultovních fanoušků.⁸⁸ Souhlasí, že pojmy kult i fandom jsou spornými termíny uvnitř akademie a pokusy je definovat jsou chybnými, jelikož akademici předpokládají, že mohou izolovat předmět studia. Fandom nemůže být pouze věcí, kterou lze převzít analyticky. Na akademické půdě může být status fanouška znehodnocen v rámci nevhodného učení. Takové pohledy na fandom jako na věc/předmět studia předchozí studie vedlo k zacházení s fanouškovskou identitou jako autentickým vyjádřením závazku skupiny.⁸⁹

Dále se ptá, odkud pochází a kde vznikají kultury fanoušků, jelikož předchozí studie nemohou k tomuto nic říci, protože vždy předpokládaly předem vytvořenou komunitu, proti které lze fanouška umístit jako předmět. Ignoraci fanouška označeného

⁸⁵ Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 108.

⁸⁶ Tamtéž. S. 355

⁸⁷ Hills, M. *Fan cultures*. 2002. Přebal

⁸⁸ Tamtéž. S. ix.

⁸⁹ Tamtéž. S. x

za subjekt předchozí studie zanedbávaly vícerozměrnost fandomu. K fanouškovským kulturám se obvykle přistupovalo jako k izolované jedinečné věci.⁹⁰

Tzv. Fanacademic označuje fanoušky, kteří používají akademickou teoretizaci při psaní a budování vědecké identity; profesionální akademik čerpá ze svého fandomu a stává se pro teoretiky sporným a viditelným tématem.⁹¹ Fanoušci a vzdělanci nemohou sdílet zmiňovanou kulturní fantazii, jelikož fanoušek nemůže uvažovat jak „nebýt intelektuálem“, stejně, jak by mohl akademik, i když mnoho fanoušků neakademiků jsou také intelektuálové.⁹² Studium akademických fanoušků, kteří studují fanoušky, nebo i sami sebe jakou fanouška, může odhalit způsob, jak akademická subjektivita vítězí nad imaginární subjektivitou.⁹³ Na vědecké fanoušky se obvykle pohlíží jako na náležité akademické pracovníky, kdežto na vědecké fanoušky uvnitř fandomu se hledí jako na „domýšlivé“.⁹⁴

Nabádá nás, abychom se na Jenkinsovu práci dívali jako na hybridní příklad akademiků a fanoušků, i rétorické přizpůsobení fandomu.⁹⁵

Fanoušci bývají velmi emočně zapojeni do kultovního fandomu a jsou zavázáni svému předmětu fandomu i dlouho po jeho zrušení, konci série apod. To má za následek situace, kdy jde fanoušek proti očekávání producentů kultovních materiálů. V tomto jednostranném akademickém pohledu na fandom se identita fanoušků hodnotí proti identitě spotřebitele.⁹⁶ Fanoušci jsou na jedné straně ideální spotřebitelé, kdy jejich návyky lze předpovědět v kulturním průmyslu, a na druhé straně fanoušci vyjadřují protikomerní „ideologie“, a tyto praktiky spojené s kapitalistickou společností bývají v kultuře fanoušků odsouzeny.⁹⁷ Z marxistického hlediska „směnná hodnota“ ničí jedinečnost předmětů, protože se stává nepřirozeným vnucováním kapitalistického systému a užitou hodnotou si udržuje nekapitalistickou praxi, naznačuje, že objekty jsou zaměnitelné prostřednictvím monetizace.⁹⁸

⁹⁰ Tamtéž. S. xii

⁹¹ Tamtéž. S. xvii

⁹² Tamtéž. S. xxi

⁹³ Tamtéž. S. xxx

⁹⁴ Tamtéž. S. xxxv

⁹⁵ Tamtéž. S. xxv

⁹⁶ Tamtéž. S. 4.

⁹⁷ Tamtéž. S. 5.

⁹⁸ Tamtéž. S. 8.

Poté Hills vyhrazuje prostor k porovnání s akademiky jako je Bourdieu, Thornton, Fiske, Erickson apod. Autor rozebírá, co podle jeho názoru tvoří podstatu fanouškovství: vědomosti o oblíbeném textu, emoce a fantazie, kdy jedno není druhému nadřazeno.⁹⁹ Za klíčové považuje hru, specifickou protikladností světa reálného a vytvořeného. Oblíbený fanouškovský text – objekt reálného světa a něco vytvořeného jedincovou fantazií – představuje přechodný objekt (Hills tento pojem vysvětluje porovnáním dítěte a jeho hračky, hračka si „udržuje“ dětskou pozornost).¹⁰⁰

V následující části se zabývá „kultovním“ stavem textů a ikon, jež závisí na rozdílech publika i textových a ikonických charakteristikách. Jak uvádí Hills, tyto texty a ikony lze analyzovat pomocí Wittgensteinovy „rodinné podobnosti“. Podobně jako u fandumu píše i o kultovních textech, tedy že nemůže existovat konečná definice obsahující všechna kulturní díla.¹⁰¹

V závěru knihy pojednává Hills o nových médiích a fandomech. Online fandom není pouze odrazem offline fandumu. Internetové skupiny umožňují nepřetržitý přístup ke komunitě fanoušků, to má za následek změnu praktik fanoušků a posunutí fandumu vpřed.¹⁰² Autor zmiňuje neviditelné „lurkery“¹⁰³ internetových diskusních skupin, kdy jsou přijímáni jako oprávnění účastníci zájmových skupin.¹⁰⁴

Abych zhodnotila Hillsovu publikaci, již na počátečních stranách je nám zřejmé, že se autor nestaví na stranu fanoušků ani akademiků. Na rozdíl od Jenkinse odmítá morální dualismus. Dílo je z velké části psáno formou srovnávací předchozích akademických tezí k tématům fandumu, mediálních studií a kultu. Hills svou snahu oddělit „dobrý“ předmět od „nedostatečné“ postavy fanouška popírá, a to navzdory diskurzivním a kulturním mechanismům.¹⁰⁵ Navrhuje, abychom se ve fanouškovských

⁹⁹ Tamtéž. S. 76

¹⁰⁰ Tamtéž. S. 77

¹⁰¹ Tamtéž. S. 98

¹⁰² Tamtéž. S. 135

¹⁰³ Lurker je pojem z anglického internetového slangu, který označuje osobu, resp. návštěvníka např. internetových diskuzí, blogů nebo sociálních sítí či fór, který sice sleduje obsah, ale sám se nijak nezapojuje (nekomentuje, nesdílí příspěvky apod). Pojem lurk lze v angličtině vystopovat až do 14. století a odkazuje na osobu, která se skrývá se špatnými úmysly. (https://it-slovník.cz/pojem/lurker/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp)

¹⁰⁴ Hills, M. *Fan cultures*. S. 135.

¹⁰⁵ Tamtéž. S. 144.

studiích začali dívat za hranice kulturních skupin, jež se identifikují jako „fanoušci”.¹⁰⁶ S tím nelze než souhlasit.

Paul Booth

Třetí významná kniha pro fandom je od amerického profesora, Paula Bootha. Tento pedagog zabývající se fandomem, populární kulturou, mediálními studii a technologiemi¹⁰⁷ roku 2015 vydal knihu zaměřenou na fandom v digitálním světě – *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in The Digital Age*.

V úvodu se dozvíme, že autor vnímá fanouškovství jako hybridní kategorii publika stejně jako Hills ve *Fan Cultures*. Publikum je rezistentní v praktikách vůči mediální hegemonii, ale současně jí podléhá vlastní identitou konzumenta.¹⁰⁸ Booth je pesimistický v otázce vzestupného potenciálu fandomu, podle něj je myšlenka fanouškovské nepoddajnosti vůči médiím zakleslá v systému „mediálních rituálů” (aktivity, jež utvrzují přesvědčení, že média jsou centrem našeho života).¹⁰⁹ Subkulturní/emancipační/transformativní fanouškovské výkony mají povahu posilovat mediální průmysl, ne naopak, jak by se mohlo na první pohled zdát.¹¹⁰ Ale také tvrdí, že fanouškovská hra nemusí změnit celý systém. Fanoušek má vymezena pravidla, ale může najít nové způsoby, jak podle nich hrát.¹¹¹

Booth se v knize věnuje velkému tématu – vztahu médií a fanoušků v kombinaci s vlastní identitou v současné době, v kontextu narůstajícího vlivu internetu a sociálních sítí. Kdokoliv si může založit účet na sociální síti a připojit se k diskusi o oblíbeném textu, tak se aktivity fandomu dostanou ke všem uživatelům internetu a vzroste počet členů publika, kteří se začnou považovat za fanoušky – takto se fandom dostává do mainstreamové kultury a podle autora ztrácí na významu své identity.¹¹²

Dále se Booth věnuje neoliberální mediální praktice využívané nově zpopularizovaným fandomem pro vlastní zisk. Aby neoliberální média přilákala

¹⁰⁶ Tamtéž. S. 145.

¹⁰⁷ Booth, P. *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in The Digital Age*. 2015. Přebal

¹⁰⁸ Tamtéž. S. 3.

¹⁰⁹ Tamtéž. S. 7.

¹¹⁰ Tamtéž. S. 14.

¹¹¹ Tamtéž. S. 17.

¹¹² Tamtéž. S. 1.

publikum, parodují fanouškovské aktivity; přes finanční motivaci oceňují fandom a normalizují fanouškovství.¹¹³

Booth navazuje na Jenkinse s názorem, že fandomy jsou sice více přijímány širší veřejností, ale v médiích dochází ke kategorizaci „správné“ formy fanouškovství.¹¹⁴ Média fanouška reprezentují ve dvou stereotypních formách; jako „hyperfanouška“ a „normálního“ fanouška – dovolené/rozumné chování a nepřijatelné/ostudné chování, takto zakódovaly fanouškům instrukce k performanci.¹¹⁵ Booth reprezentace vidí jako zrcadlení stereotypního vnímání akademického přístupu k médiím – hyperfanoušek ztrácí kontrolu nad svými intenzivními emocemi, normální fanoušek je distancovaný a racionální.¹¹⁶

V digitálním světě se fanoušci stávají součástí průmyslu, ten závisí na fanoušcích v rámci fluidity producenta a konzumenta, kteří se mezi nimi pohybují.¹¹⁷ Následkem je dle Boothy splnutí kulturního průmyslu a fandomu.¹¹⁸ Existence fandomu a média je závislá na interakci a přetahování o moc, proto musí působit společně.¹¹⁹

Kniha časově nejbližší (ze tří představených) čtenáři nabízí pohled na internetové fandomové kultury a mediální reakce ve formě snahy o zpeněžení. Booth upřednostňuje náhled na fanouškovství jako na pozici, kterou může kdokoliv navádět v jeho praktikách. Nově nahlíží na praktiky a jejich rozdělení – progresivní a pasivní – progresivitu vnímá jako volnou aktivitu omezenou médii, proti kterým se fandom ohrazuje.¹²⁰ Boothovo pojetí je z mého pohledu pojetím nejstřízlivějším, možná je to tím, že v období vydání prvních dvou knih jsem nebyla na světě anebo jsem nebyla schopna dostatečně vnímat fenomén jako fanouškovství. Avšak nejvíce sympatizuji s tímto pojetím z důvodu Boothova pohledu na fanouškovu identitu a jeho přechodu do mainstreamové kultury, i větší mediální akceptovatelnosti.

¹¹³ Tamtéž. S. 8.

¹¹⁴ Tamtéž. S. 22.

¹¹⁵ Tamtéž. S. 77.

¹¹⁶ Tamtéž. S. 85.

¹¹⁷ Tamtéž. S. 172.

¹¹⁸ Tamtéž. S. 9.

¹¹⁹ Tamtéž. S. 172.

¹²⁰ Tamtéž. S. 16.

Česká akademická tvorba

V porovnání se světovými fanouškovskými studii se na našem území čistě tento obor nevyskytuje. Spíše v rámci kulturálních, televizních, nebo mediálních studiích lze mluvit o doplňku a zpestření oboru novými poznatky. Avšak je zde patrný růst oblíbenosti, co se týče výběru témat bakalářských a diplomových prací na univerzitách v naší republice. Většinou jde o témata zkoumání žánrů science fiction a fantasy, určitých fandomů zevnitř, fanfiction a v posledních letech i zkoumání manga¹²¹. Fenoménu slash a femslash se věnují na českém poli působnosti především akademičky. V publikaci od trojce Chlumská, Jansová, Jedličková „Boření mýtů. K současné neheteronormativní televizní seriálové produkci“¹²², se autorky zaměřují na seriály, které se snaží pracovat s minoritními skupinami, jež narušují společenské normy. Proto se v knize soustředí na otázky heteronormativity, esencialismu a mechanismů fanfiction.¹²³ Texty Ivety Jansové, „Rizzles – fenomén femslash ve svém několikerém podobenství“¹²⁴; „Zpochybňování heteronormativní ideologie ve femslash fanouškovských pracích a jeho dopad na původní mediální obsahy“¹²⁵; „Fanouškovský jazyk jako exemplář fanouškovských aktivit s mocenským potenciálem“¹²⁶.

V českém prostředí také dochází k fanouškovským setkáním zaměřeným na různá témata odlišující se pouze individuálním zájmem jednotlivců. Na stránce *Fantazeen*¹²⁷ fanoušci vytvořili kalendář conů relevantních událostí. Fanoušci využívají sociální sítě a vytváří např. Facebookové skupiny, kde mohou společný zájem rozebírat s ostatními fanoušky. Dále existují zájmové weby, kde fanoušci hledají informace o oblíbených seriálech (např. SerialZone). Tvorba a konzumace na platformě YouTube je

¹²¹ **Manga** je japonské označení pro japonský komiks, nakreslený stylem, který se vyvíjel v Japonsku po druhé světové válce. Podle některých zdrojů však má tento styl kresby mnohem delší historii, sahající do 11.–13. století. Ve světě se výrazem *manga* označují především komiksy vydané v Japonsku. Komiksy s podobným výtvarným pojetím ale vznikají i v jiných zemích. Např. v Jižní a Severní Koreji (těmto komiksům se pak říká manhwa), Číně (především v Hongkongu a na Tchaj-wanu, kde se jim říká manhua) a v USA (zde vydané tituly se nazývají Amerimanga). Také v Česku začínají vznikat první díla, která napodobují tento styl. V roce 2009 vyšel první český sborník mangy, *Vějíř*, který o rok později následoval jeho další díl. (<https://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>)

¹²² Chlumská, E., Jansová, I., Jedličková, J. *Boření mýtů. K současné neheteronormativní televizní seriálové produkci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. (2015)

¹²³ Abstract knihy

¹²⁴ *Minority v subsystému kultúry. Zborník z medzinárodnej vedeckej konferencie*. Košice: Equilibria s.r.o. (2014)

¹²⁵ *Sexuality IX* : sborník příspěvků z mezinárodní vědecké konference (2016)

¹²⁶ *Mediální studia*, č. 2. (2017)

¹²⁷ Více na: <http://www.fantazeen.bluefile.cz/>

v dnešní době unikátní fenomén tak rozšířený, že od roku 2015 je pořádána akce nazvaná *Utubering*, která se věnuje tzv. youtuberům¹²⁸.

Touto poslední částí jsem se snažila lehce poukázat na to, že se v českém prostředí pozvolna formuje akademická rovina fanouškovských studií. Avšak pozice dnešních fanouškovských akademiků z pohledu stoupajícího technického pokroku a štěpení fanouškovských studií je ztížena.¹²⁹

¹²⁸ **Youtuber** - osoba, která se věnuje přidávání virálního obsahu na portál pro sdílení a nahrávání videí Youtube. Youtuber je člověk, který je přihlášen k mediálnímu portálu pro nahrávání videí Youtube a vytváří zde vlastní videa. Tato síť je v současnosti velmi oblíbená zejména mezi mladými lidmi a najdou se i takoví youtubeři, jejichž sledovanost je natolik velká, že se pro ně stává tvorba zajímavých příspěvků na youtube také lukrativní záležitostí. (https://it-slovník.cz/pojem/youtuber/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp)

¹²⁹ Jansová, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém: aktivity, praktiky a kategorizace*. S. 43.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

Potitulkové scény

Potitulkové scény u filmů Marvel získávají zcela jiný rozměr, protože se z nich stal odlišný nástroj, který měl fanoušky „namlsat“, a přimět k čekání se zatajeným dechem na další filmy produkce. Mají podobnou funkci jako trailery k filmům, i když neodhalují tolik, jako tyto videoklipy. Poodhalí nám jen to, jaký by mohl být zvrat, zápletka nebo nový superhrdina/padouch v následujícím filmu. Některé filmy potitulkové scény nemají, některé mají dokonce dvě; pro toto neexistuje žádná předpověď. Jelikož doposud vyšlo dvacet čtyři filmů Infinity ságy, ve čtyřech fázích, zmíním jen vybrané snímky, jež jsou z mého pohledu nejpodstatnějších pro vývoj a fanouškovskou představivost.

První společný film byl *The Avengers* (květen 2012). Zde se díváme do vesmíru, kde vůdce tvorů, jež napadli New York rozebírá se svým pánem, Thanosem výsledek. Došli k názoru, že Lokiho slib o lidech je nepravdivý – lid na Zemi je nezlomný, a ne poddajný, jak jim tvrdil. To byla první indicie pro cestu Marvel Universa.

Thor: Temný svět (listopad 2013). Za Sběratelem přijdou Thorovi spolubojovníci z důvodu uložení do jeho trezoru jeden z Kamenů nekonečna, Éther. Byl přidán další dílek skládačky, aniž by byl v dosavadních natočených filmech odkaz, nebo náznak. Vše se odehrává po titulcích.

Avengers: Age of Ultron (květen 2015). Vidíme zlatou rukavici připravenou na Kameny nekonečna, kterou si nasazuje Thanos a oznamuje, že jde sesbírat kameny, bez pomoci, jen s armádou. Opět, víme, co by mohlo nastat.

Thor: Ragnarok (listopad 2017). Thor s Lokim po zničení Asgardu (v severské mytologii označováno za Ragnarök) debatují o cílové destinaci pro Nový Asgard a Hromovládce věří v dobrý konec. To by se však nesměla objevit Thanosova vesmírná loď...

Avengers: Infinity War (duben 2018). Nick Fury s Mariou Hill jedou ulicemi New Yorku a scéna se na základě probíhajícího hovoru odehrává ve chvíli, kdy začnou mizet lidé. Auta havarují, helikoptéry padají a zmizí oba dva agenti S.H.I.E.L.D.U. Před zmizením stihne Fury odeslat zprávu, na displeji se objeví hvězda modro-červené barvy;

poslal nouzové volání Captain Marvel, které vyšel stejnojmenný film třičtvrtě roku po *Infinity War* a měsíc před *Endgame*.

Ant-Man a Wasp (červenec 2018). Hank Pym s manželkou, Scott Lang a Hope stojí na střešním parkovišti s kvantovým tunelem ve Scottově dodávce. Ten se chystá jako Ant-Man subatomárně zmenšit. Vše se povede, jenže z říše kvant jej nikdo nepřivolá zpět, jelikož po Thanosově lusknutí zmizí Hank, manželka i Hope. Vráti se Ant-Man a Wasp? Ptá se Marvel.

Captain Marvel (březen 2019). Vracíme se z minulosti (ve které se odehrával celý děj filmu) do současnosti a vidíme pager, kterým před lusknutím Fury zavolal Captain Marvel. Stojí nad ním Steve Rogers a Natasha Romanovová a podle vyslaného signálu hledají příjemce, kterého se Fury snažil kontaktovat. V tuto chvíli se objeví kontaktovaný superhrdina za jejich zády. Samozřejmě se jedná o Captain Marvel.

Avengers: Endgame (duben 2019). Tento film čistě potitulkovou scénu nemá, ale mezi skalními fanoušky se traduje verze, že scénu nahradil zvuk bušení kovadliny, jež odkazuje zpět na *Iron Mana 1*, kdy si Tony Stark koval v zajetí první vylepšený oblek, jako odkaz k jeho obětování a následné smrti. Fanoušci šíří ještě jednu teorii k tomuto zvuku. Možný odkaz na Harleyho, což je chlapec z *Iron Mana 3*, jenž se objevil i na pohřbu, a hypotetické převzetí odkazu a role nového Iron Mana; vysvětlují to komiksovým zapojením mladíka v *Young Avengers*.

Spider-Man: Daleko od domova (červenec 2019). Je to sice druhá potitulková scéna, ale pro celou ságu zásadnější než první v pořadí. Nick Fury jede s agentkou Hillovou autem. Jsou to ale opravdu oni? Je to královský pár mimozemské rasy Skrullů (měňavci), kteří zastupují tuto dvojici, když je Fury na odpočinku v jejich mimozemské lodi. Thalos – Skrull, volá telefonem Furyho a ptá se, co má odpovídat lidem na otázku: Co dál s Avengers? To by mohlo znamenat úplný konec tohoto programu. Zásadní však je otázka, jak dlouho už Skrullové nahrazují agenty S.H.I.E.L.D.U., a za co vše jsou zodpovědní?

Vybrala jsem osm potitulkových scén, které postupně vedly po jedenácti letech k *Endgame*. Poslední zmíněná je z post-*Endgame* filmu; dává filmařům dlouhý časový prostor pro výrobu a distribuci dalších fází ságy a její propletení. V ostatních byly nabízeny útržky scén následujících filmů, vysvětlení některých událostí, které divák nemusel bezprostředně pochopit, nebo komická vsuvka. Divák – fanoušek mohl jen

hádat a přispívat novými teoriemi, anebo rozvíjet ty existující. Divák si po zhlédnutí *Avengers: Endgame* spojí vše dohromady, povzdychne si a posteskne: „Už mi to vše dává smysl!“.

*The Hawkeye Initiative*¹³⁰

Fanouškovská studia se hojně věnují fanouškovskému umění, ale nikdy se tento zájem neprojevil v teoretické sféře. Fanové proto věnují falešnou pozornost fan fikci jako studijnímu předmětu. V tomto případě máme možnost sledovat migraci fan artu na platformy jako je Tumblr. Přes transformativní fanouškovský web zaměřený na superhrdinu – *The Hawkeye Initiative*, pozorujeme proměnu umění s potenciálem v komiksové kultuře.

Umělecký web *The Hawkeye Initiative* je „sbírkou“ fanouškovské tvorby od konce roku 2012 s jediným záměrem: „opravit každou představu silné ženské postavy v komiksu superhrdiny, nahrazením postavou Hawkeye, který dělá totéž“ („*How to fix every Strong Female Character pose in superhero comics: replace the character with Hawkeye doing the same thing*“¹³¹). „Iniciativa“ v tomto případě znamená ilustrace hyper sexualizovaných a zkroucených žen v komiksech, překreslením panelů s pouze Marvel superhrdiny na postavu Hawkeye, tedy Clinta Bartona se zachováním kostýmu i pozice (Obrázek č. 1¹³²). Cíl této stránky je transformativní – chce obrátit mužský pohled na kulturu komiksu, a aby lidé vyjádřili touhu po změně extrémního sexismu v moderním komiksu.

¹³⁰ <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>

¹³¹ <https://gingerhaze.tumblr.com/post/37003301441/how-to-fix-every-strong-female-character-pose-in>

¹³² <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>



Obrázek č. 1. Z tvorby autora Batwynn, objektem bohyně Lady Death v originále Briana Pulida.

Většina obrázků je definována jako příklad fan art typu „genderswap“ (výměna pohlaví). Tento druh umění záměny pohlaví má dlouhou historii v jiných formách – psaná fanfikce a cosplay. Termín je používán v širokém měřítku pro klasifikaci děl, v kterých se postavy staly různým způsobem sexuální. Alexis Lothian a Kristina Busse tvrdí, že tato „náhlá opakovaná ztělesnění (...) jsou spojena s feministickými obavami s kulturními významy“.¹³³ Tento druh fanartu může být považován i jako vyprovokování mužského čtenáře komiksu, aby prožíval realitu listování jako čtenářka.

Každý příspěvek na stránce je jednotný v designu – původní obrázek je umístěn vedle předělaného umění fanoušky. Tvořeny jsou nejčastěji skici, které zhruba evokují původní obraz od úplných začátečníků až po profesionály, jenž esteticky dotahují i ty největší detaily. Tvůrce obvykle cituje název a číslo komiksu, ze kterého čerpá, doplní příspěvek stručným textovým vysvětlením umění a co jej inspirovalo, nebo jaký byl impuls pro vytvoření parodie.

¹³³ Scott, Suzanne. *The Hawkeye Initiative: Pinning Down Transformative Feminism in Comic-Book Culture through Superhero Crossplay Fan Art*. *Cinema Journal* 55. No. 1. Fall 2015

Nejčastější otázka čtenářů stránky zní: „Proč Hawkeye?“. Prvotní impuls u opravení vnímání silné ženské postavy vychází z analýzy kostýmů u dvojice Black Widow a Hawkeye ve filmovém ztvárnění The Avengers. Také proto, že je Clint Barton ve filmu prezentován jako psychicky i fyzicky zranitelný člen, z toho důvodu bylo nasnadě ho vykreslit „feminizovaně“ nebo „marginalizovaně“ (myšleno jako opomíjený člen).¹³⁴ Dalším důvodem, proč zrovna tato postava, a ne například Captain America nebo Iron Man je nižší míra kritičnosti, tzv. lower stakes (nižší sázka)¹³⁵, jelikož jsou tyto dvě postavy ikonicky čitelné pro široké publikum možným spojením s franšizami. Hawkeye jako jediný superhrdina nemá vlastní film, nebo seriál. Jeho postavení je zesměšňováno i ve filmech: při bitvě na začátku *Avengers: Age of Ultron* se pohybují všichni hrdinové v konkrétní akci, až na Clinta Bartona, který je schován za stromem a sám se pošklebuje, že má proti robotům jen luk s šípy; také je jako jediný z Avengerů zraněn fyzicky. Nejautentičtější zdůvodnění vychází ze série komiksů¹³⁶, které byly uvedeny čtyři měsíce před *The Hawkeye Initiative*; superhrdinství Hawkeye se zde přehazuje mezi mužem – Clintem Bartonem a ženou – Kate Bishopovou.¹³⁷

Trina Robbins se na konci osmdesátých let zabývala sémiotickým významem fyzičností a úborů superhrdinů, proto podotkla, že mužské i ženské superhvězdy jsou přehnanou fantazií určenou předpokladem pro dospívající mužské čtenáře komiksů. Začala se předvádět nová ženská těla bizarní proměny s pasy tak úzkými, že by se skuteční lidé zlomili v půli a jsou kresleny nepřirozeně zkroucené se všemi detailně namalovanými křivkami ze předu i ze zadu. Převážná většina fanartu na webu *The Hawkeye Initiative* zdůrazňuje tuto fyzickou nesmyslnost. Dle mého názoru jsou kostýmy ženských superhrdinek, s úmyslem krytí identity ale odhalující více než padesát procent těla nedůstojné, až směšné. K tomuto tématu přidal svůj názor i komiksový vědec Scott Bukatman: superhrdinové „*vždy popírající expresivitu obličeje, kvůli masce, se musí spoléhat na odvážnost tělesné prezentace. Držení těla, kinezi a póza strukturují divadelní představení superhrdinského výkonu*“¹³⁸. Práce Richarda Dyera založená na nestabilitě mužského objektu a rezonancí s obrázky, které jsou „potravou“ pro *The Hawkeye Initiative* poukazuje na mužské plakátové obrázky, které vytvářejí paradoxní efekt v tom, že jsou navrženy tak, aby se na ně dívaly ženy. Oproti

¹³⁴ Tamtéž. S. 153

¹³⁵ Tamtéž. S. 154

¹³⁶ <https://readcomiconline.to/Comic/Hawkeye-2012>

¹³⁷ Scott, Suzanne. *The Hawkeye Initiative*. S. 154

¹³⁸ Tamtéž. S. 156.

přímému pohledu očí a úsměvu ženských postav se ta mužská pohledu vyhýbá, anebo doslova zírání. Podobně je to u pózování, ženský postoj naznačuje, že je přítomna jen z důvodu, aby se na ni mohlo dívat, muž většinou stojí uprostřed akce, anebo je v pozici, kdy je připraven do některé jít. Tyto rozdíly mezi „pohledem“ a „zíráním“, fyzickou „pasivitou“ a „aktivitou“ pro Dryera znamenají, že v sázce není jen ženská a mužská sexualita, ale i moc obou pohlaví.¹³⁹

Estetická souvztažnost mezi superhrdinským fanartem a pornografií byla v polovině dvacátých let 21. století hmatatelnější díky kritizující verzi Milo Manary ve *Spider-Woman 1* v srpnu 2014, která byla podobná jednomu erotickému komiksu *Click!* z roku 1983 (viz. *Obrázek č. 2*¹⁴⁰). Sexuální objektivizace je v tomto případě obousměrná, ale v horším případě je znepokojivější v tuto chvíli neviditelné publikum *Spider-Woman*, která touto kresbou sexualizovaného superhrdiny na titulní stránce přitahuje mužské adolescentní čtenáře; na druhé straně ukazuje, kdo se o toto odvětví zajímá, kdo je v komiksové kultuře ceněn a kdo je naopak diskriminován.



Obrázek č. 2

Carole Stabileová napsala, že příběhy superhrdinů poskytují prostor pro představení různých teď a tady, kdy se mohou promýšlet sociální problémy a jejich zkoumání z nového pohledu.¹⁴¹ V rámci transformačních účinků těchto „iniciativ“ v roce 2014 směrem ke *Spider-Woman* a dále i *Batgirl*, byla webová stránka *Escher Girls*

¹³⁹ Tamtéž. S. 156.

¹⁴⁰ Tamtéž. S. 157

¹⁴¹ Tamtéž. S. 159

na doméně Tumblr zablokována na základě šíření obsahu chráněného autorskými právy. Stránka měla podobný cíl, jako *The Hawkeye Initiative*, avšak neprodukovala parodie fanartu, ale kladla důraz na kritickou analýzu komiksových obrazů a dalších médií. To nám jen dokazuje, že feministická kritika genderové ikonografie superhrdinů se pohybuje na tenkém ledě.

Začátku působení webu si všimla i média, která se nebála věnovat takovému kontroverznímu tématu. Například v lednu 2013 napsala o *The Hawkeye Initiative* stanice *BBC*¹⁴². *BBC* zaznamenala, že autor science fiction knih, Jim Hines zpracovává sexistické scény žen z komiksů, podobně jako zmiňovaná webová stránka, ale ne kresleným uměním, nýbrž performancí. Pózuje jako ženské charaktery na titulních stranách fantasy a science fiction knih. Místo zbraní drží v ruce plastovou pistolku na vodu a pověšenou hlavu kyborga nahradí toustovačem, který drží za kabel; tělo kroutí do stejně nepřirozených zkroucených póz jako objekty. Časem se staly fotky na autorově blogu nejoblíbenějšími příspěvky, proto se v prosinci 2012, necelý rok po zahájení tradice rozhodl začít s novou sérií. Autorovým cílem bylo z výtěžku darovat peníze na boj s Aicardiho syndromem (vzácné vrozené onemocnění s genetickou příčinou, jež postihuje chromozom X, tedy dívky); díky tomuto projektu vybral přes patnáct tisíc dolarů. Tento akt je považován dle stanice *BBC* za jeden z posledních (článek z 18. ledna 2013) vyjádření rostoucí konverzace na téma zobrazování žen na obálkách knih a komiksů, především žánrů science fiction a fantasy.

V článku se autor stanice také zmiňuje o Tracy Hurley, která je spoluzakladatelkou Prismatic Art Collection, databáze umělců tvořící rozmanitější zobrazování mužů a žen. Hybatelem k založení webové stránky bylo zklamání mnoha čtenářů, jež si chtěli odpočinout a relaxovat u čtení, namísto toho se střetli s opětovným sexismem. Fanoušci zastávají názor, že ženy vyobrazené na obalech jsou oblečeny do kostýmů nevhodných pro akční scény, které jim byly napsány; čtenářům to opět vyše zprávu, že ženy jsou zde sexuálními objekty. Hurley se snaží vydavatelům poskytnout kompromis, jak se sexualizací naložit – povzbuzuje je k rozšíření škály ženských postav. Postupem času se obálky sci-fi a fantasy posunuly dále, ale přetrvávajícím problémem jsou titulní strany komiksů a subžánrů urban fantasy a nadpřirozené romance (paranormal romance).

¹⁴² Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/magazine-21033708>

Na závěr uvedu studiiz roku 2012 od analytiků z Codex Group, kteří zjistili, že obálky méně explicitní si získávají širší přitažlivost běžných čtenářů; což je marketingový cíl většiny nakladatelství.

Díky založení webu si více čtenářů i ne-čtenářů komiksů mohlo uvědomit problém, jenž byl dlouhou dobu přehlížen. Nyní, díky globalizaci sociálních sítí svět pozoruje transformaci moderního komiksu, kdy lidé sdílí pomocí kreseb svůj záměr změnit v nich extrémní sexismus i mužský pohled na ně. Podobná témata rezonují, nejen v komiksově kultuře stále častěji. Tvůrci komiksů přicházejí s kompromisy a snaží se spoře oblečené ženy stavět do více vážnějších pozic, nekompromitujících s vícero zakrytím těla, ale stále s nadlidsky vytvarovanými těly.

Twenty-First-Century Race Man: Reginald Hudlin's Black Panther

Během posledních let se komiksy častokrát stávají předlohou pro filmy, nebo i televizní seriály a jsou pilířem populární kultury. Spisovatel Reginald Hudlin se v novém století zasloužil o sérii komiksů Black Panthera, superhrdiny černé pleti. Jeho komiks se stal předlohou pro film patřící k Infinity sáze natočený v roce 2018, kterému předcházela animovaný seriál. Vykreslil takzvaného „race man“, symbol společnosti 21. století. Hudlin vytvořil muže reprezentující Američany černé pleti, představil muže udržujícího dynamické tradice s výsledným úspěchem, uznaným rovnocenným partnerem. Práce *Twenty-First-Century Race Man* je kombinací textové a obrazové analýzy kompletní komiksově existence Black Panthera od R. Hudlina s rozsáhlým výzkumem kánonu Marvel Comics a moderní africké historie. Dále se budu soustředit pouze na výzkum kánonu jenž autor provedl.

Black Panther byl prvním černošským superhrdinou nejen u Marvel Comics, ale vůbec; což se stalo až na konci šedesátých let.¹⁴³ Král T'Challa je symbolem Černé hrdosti, jednoty a nadřazenosti v různých podobách po necelých padesát let. Postava hrdiny nebyla inspirována ani neměla vliv na politickou stranu Black Panther, činnou od roku 1966 do roku 1982, symbolika je zde však velmi podobná. T'Challa je králem smyšleného národa Wakandy, jediného černošského národa, který se zcela vyhnul

¹⁴³ Howe, Sean. *Marvel - Co jste neměli vědět*. S. 92

dobytí.¹⁴⁴ Vibranium, zdroj Wakandského bohatství slouží zemi jako dar i kletba. Na straně pozitivní poskytuje prostředky ochrany, alternativní zdroj energie a základ jejich pokročilé techniky; negativní strana je obsažena v touze ostatních získat takovýto zdroj a následném ohrožení národa. Tyto dvě strany reflektují mnoho problémů současných afrických států, jež se snaží zůstat ekonomicky nezávislými a zároveň chtějí udržovat kulturní tradice.¹⁴⁵

Jungle Action č. 16¹⁴⁶ (do této doby se tato série věnovala reprintům bílých superhrdinů) nabízí velmi exotický pohled na černošství a prokazuje také, že i Afričan může přispět k bezpečnosti na globální úrovni a zároveň být superhrdinou stejně, jako kterýkoliv jiný (roku 1968 členem Avengers¹⁴⁷). V tomto čísle byl Pantherův původ na prvním místě v centru čtenářovy pozornosti; a to díky masce do poloviny obličeje (hrdina byl z části anonymní, ale bylo poznat, že je černé pleti).

Autor Reginald Hudlin v 21. století vykresluje T'Challu jako postavu, která dělá z tématu rasy prominentní téma. Hudlin používá komiks k přetvoření Wakandy po technologické, sociální a kulturní stránce, zatímco v pozadí této reimaginace se západní média (2005) věnují opravě rasistických představ o Africe. Vytvořil z T'Chally symbol vlastní společnosti, lepší než západní, ale zároveň funkční i rovnocennou. Hudlin ve své sérii také vykresluje Wakandu, jako cíl, kterého by měli chtít dosáhnout zejména Američané černé pleti, především proto, že je zobrazena, jako něco, čeho lze docílit udržováním tradice. Tyto rysy, obsažené v sérii vytvořené R. Hudlinem vyzývají k rasové nerovnosti bez patriarchátu s modelem černé nezávislosti k následování.

Ohledně spojení slov rasa a Amerika se poslední roky hovoří stále častěji, především ve Spojených státech (příklad za všechny je nedávno vzniklé hnutí *Black Lives Matter*). Někteří považují takzvaného „race man” za problematický pozůstatek historické Ameriky. Jednotlivý úspěch muže či ženy je viděn jako porážka rasistických představ vrozené černé podřadnosti; to může inspirovat napadení rasového útlaku k boji proti rasismu. Těmito hodnotami obdařil Reginald Hudlin T'Challu, a přes něj dává publiku impuls.

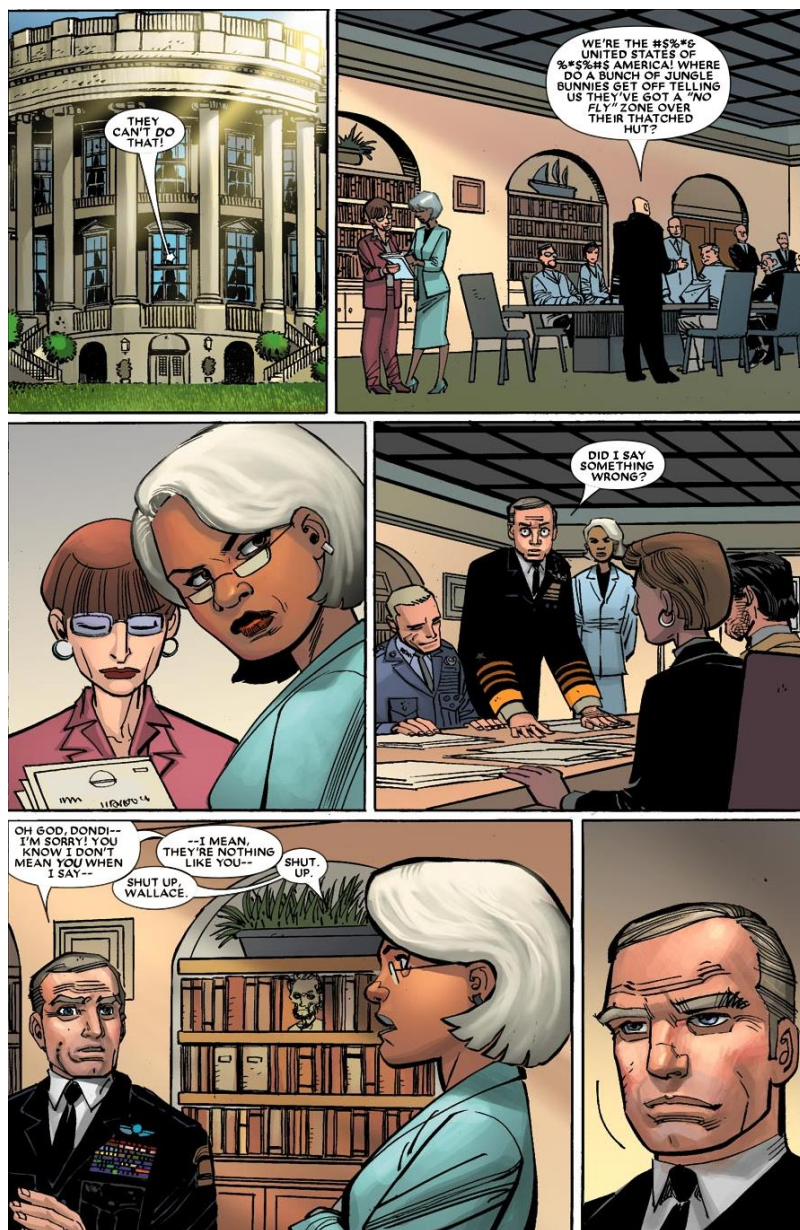
¹⁴⁴ YATES, Brian. *Twenty-First-Century Race Man: Reginald Hudlin's Black Panther*. S.86 Fire!!!, Vol. 4, No. 1, 21st Century Black Studies: Digital Publications (Part Two), 2015.

¹⁴⁵ Tamtéž. S. 87

¹⁴⁶ <https://readcomiconline.to/Comic/Jungle-Action-1972/Issue-16?id=52802>

¹⁴⁷ <https://readcomiconline.to/Comic/The-Avengers-1963/Issue-87?id=11476>

V komiksech lze kritizovat společnost, ve které se autor aktuálně nachází. Může upravovat minulost a vymýšlet budoucnost. Dají se řešit slabá místa společnosti a mohou se pokládat i otevřené otázky k aktuálním tématům, jež jsou dále v sérii, nebo v konkrétním čísle prozkoumány. Toho se chytil Hudlin a otevírá otázky k problematice současné Afriky (v prvním čísle se například věnuje neoliberalní hospodářské politice rozvojového světa). Komiksy bývají i prostředkem, kdy obrazy a bubliny vštěpují ideologii (viz. *Obr. 3* a *Obr. 4*¹⁴⁸).



Obrázek č. 3 nabízí pohled na politiky spadající pod prezidenta. Je zde nerespektována svrchovanost Wakandy a popisuje jí jako „bunch of jungle bunnies” (volně přeloženo jako kupa zajíčků z džungle) před ministryní zahraničí černé pleti.¹⁴⁹

¹⁴⁸ <https://readcomiconline.to/Comic/Black-Panther-2005/Issue-1?id=29850>

¹⁴⁹ *Black Panther* č. 1 (2005)



Obrázek č. 4 nás vrací do roku 1944, období druhé světové války, kdy Wakandu napadli nacisté s úmyslem ukrást zdroje Vibrania, ti však byli poraženi a o pár dní později přišel i Captain America (v komiksu *Captain America: Steve Rogers* 150 je však ukázána čtenářům alternativa, že byl tento hrdina zmanipulován Hydrou; mnoha fanoušky je tato verze však zavrhována a považována za hloupý vtíp), ten je však také poražen stejným Černým Panterem, otcem T'Chally, T'Chakou.¹⁵¹

Tyto dva obrazy lze z mého pohledu brát jako popularizaci černošství a nereálné vykreslení prezidentské autority. Co se týče *Obrázku č. 3*, je na něm podsouvána myšlenka rasismu a nerespektování Afroameričanů uvnitř prezidentského úřadu vysoce postavených osob, což by byla v reálném světě sebevražda. *Obrázek č. 4* naopak čtenáře donutí přemýšlet, jestli černé etnikum ve druhé válce neudělalo pro svět více, než bylo prezentováno světu. Především ze čtvrtého zmíněného obrazu je cítit přílišná nadřazenost černého etnika.

Úplným protikladem se jeví strana z *Black Panthera č. 4* (viz. *Obrázek č. 5*). Z T'Challových slov je znát skromnost, nenadřazenost, rovnost a pokora. Snaží se inspirovat budoucnost Wakandy, aby se stali lepšími. Z pohledu čtenáře by nemohl být Black Panther globálním symbolem černého etnika, kdyby neuspěl jako superhrdina ve světě, ale byl hrdinou jen na svém kontinentě.

¹⁵⁰ <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Steve-Rogers/Issue-1?id=56168>

¹⁵¹ Viz. *Black Panther č. 1* (2005)



Obrázek č. 5. „Bůh pracuje skrze mě, stejně jako u tebe. Není žádný čin, kterého jsem dosáhl, kterého bys nedosáhl i ty.“; „...A proto je...“, „Černým panterem. Já vím (...)“¹⁵²

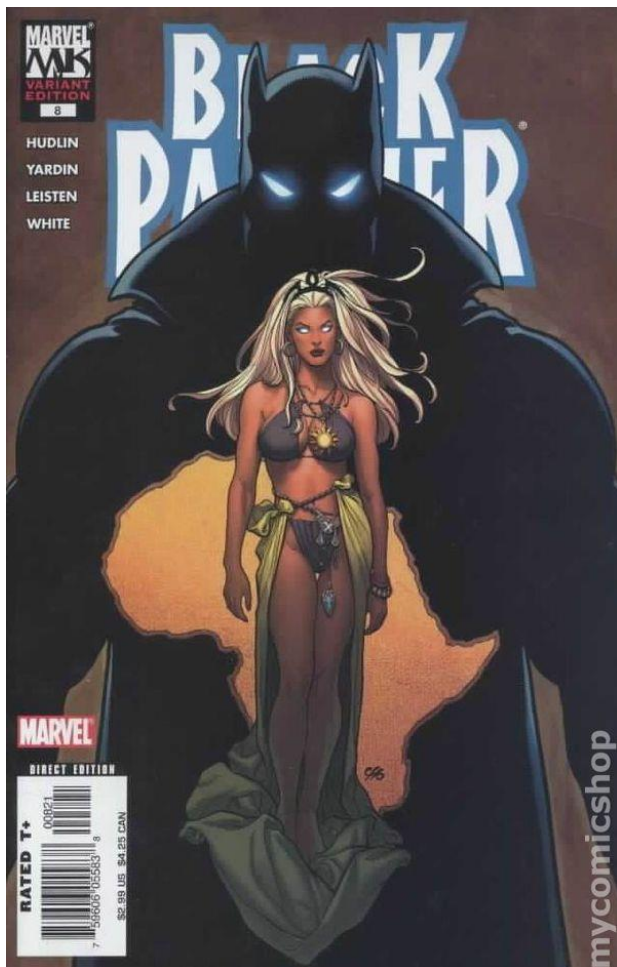
V komiksu *Black Panther* č. 34¹⁵³ T'Challa poprvé za svou komiksovou existenci někoho zabil; konkrétně bílého tyрана, jemuž podřízl hrdlo. Tento akt má divákovi připomenout, že Panter nemá morální výčitky z ukončení života, pokud to ochrání jeho lid. Explicitně to lze brát i jako Hudlinův pokyn černým lidem k ochraně vlastní svobody za použití násilí.

Na druhé variantě titulní strany komiksu *Black Panthera* č. 8b (viz. *Obrázek č. 6*) je hrdina T'Challa vyobrazen až za obrysem černého kontinentu a svou manželkou Storm. Čtenář by si z tohoto vykreslení Reginaldem Hudlinem měl vzít *Black Panthera*, jako model černošství 21. století. Naopak postavení Storm by se mohlo zdát

¹⁵² <https://readcomiconline.to/Comic/Black-Panther-2005/Issue-4?id=29918>

¹⁵³ <https://readcomiconline.to/Comic/Black-Panther-2005/Issue-34?id=29905>

kontroverzní, jelikož není wakandského původu, ale je tou, která informuje jejich společného syna s T'Challou o historii a hodnotách uctívaných Wakand'any, tímto způsobem je posílána královnou moc T'Chally v komiksu.



Obrázek č. 6. *Black Panther* č. 8b (2005). Druhá varianta titulní strany.

Máme možnost vidět nového Black Panthera od tvůrce Reginalda Hudlina, jenž posunul vývoj postavy zaměřením se na dosažení černého osvobození uvnitř africké tradice a partnerstvím mezi populacemi. Na začátku série je Wakanda vykreslována jako nadřazená společnost a T'Challa jako král s hodnotami vůdce, který by se měl následovat. V závěru autor navazuje spojení mezi Wakandou a Afroameričany; Wakanda má globální postavení supervelmoci a žena T'Chally, další superhrdinka Storm je vyobrazena mocněji než Panther. Výsledkem je posunutí se z “rasového muže” 20. století do verze 21. století.

*Physicist breaks down the science behind 10 iconic Marvel scenes*¹⁵⁴

Fyzik Jim Kakalios, vysokoškolský profesor, autor knihy „Fyzika superhrdinů“ a velký fanoušek komiksů; byl konzultantem u filmu *The Amazing Spider-Man* v roce 2012 a na University of Minnesota v seminářích používá komiksy k ilustraci fyzikálních principů. Ve videu, z kterého primárně čerpám, reaguje na deset scén z Infinity ságy a hodnotí je na základě fyzikální přesnosti na škále nula až deset atomů.

Jako první vysvětlí doktor Kakalios scénu z vězení ve filmu *Strážci Galaxie* (2014). Rocket vypne umělou gravitaci, aby se všichni vznášeli a on se Star Lordem, Gamorou, Draxem a Grootem mohli utéct. Tato scéna je z fyzikálního hlediska nereálná, z důvodu, že člověk v pohybu, nebo chůzi by se vzněsl, jako to je vidět ve filmu, ale osoba stojící oběma nohama na zemi se nezačne vznášet zcela. Tato scéna dostala od Jima Kakaliose tři atomy z deseti.

Další scéna je z úplného začátku *Avengers: Infinity War* (2018), kdy se Thanos přenesl na loď Asgardů, kde zastaví pomocí právě získaného kamene Nekonečna Lokiho s vymrštěnou dýkou v ruce. Jim Kakalios k tomuto ve videu říká: „*Na začátku 20. století dokázala Emmy Noetherová prokázat (...) spojení mezi prostorem a hybností. Ovládání vesmírného kamene vám nejen umožňuje teleportovat, ale zjevně vám také dává kontrolu nad hybností. Lokiho dýka je zadržena a veškerá hybnost je zastavena.*“¹⁵⁵. Kolem Lokiho ruky se objevila modrá záře, vycházející z kamene, který zastavil ruku s dýkou. Ve filmu *Captain America: První Avengers* se objevila modrá kostka, Tesseract s vesmírným kamenem uvnitř. Kámen byl v držení Hydry použit k vytvoření silových paprsků. To dokazuje, že mezi hybností a vesmírem existuje spojitost. Zhodnocení scény tentokrát proběhlo osmi atomy.

V *Iron Manovi* (2008) se zaměříme na výrobu obleků, konkrétně na materiál, ze kterého jsou vyrobeny. První brnění, vyrobené v jeskyni bylo čistě železné, a proto také velmi těžké. Druhé bylo z titanu, lehčího než železo. Bylo vytvořeno tak, aby se neopakovalo neštěstí s námrazou a Iron Man mohl vystoupat do výšek, proto použil na oblek slitinu zlata a titanu ze satelitu. Doktor Kakalios poznamenává, že tento materiál použitý k výrobě obleku je velmi křehký a nemyslí si, že by ho chtěl Tony doopravdy použít, protože se slitina používá k zubním výplním. Ke vší pokrokové technice, jež

¹⁵⁴ <https://www.insider.com/marvel-movies-physicist-breaks-down-science-10-iconic-scenes-2019-5>

¹⁵⁵ Tamtéž.

využívá má obloukový reaktor, jenž by dodal energii i třem jaderným elektrárnám. Ale jak trefně fyzik ve videu poznamená, kdybychom věděli, jak vše vyrobit, nepotřebovali bychom superhrdiny. Ano, oblek Iron Mana by zvládl postavit každý zručný jedinec, ale musel by za sebou táhnout napájecí kabel kvůli dostatku energie pro oblek. Jediná realistická věc, kterou Tony Stark používá je jeho kybernetická helma ovládána myslí. Na tomto pracují i inženýři na univerzitách po celém světě; vyvíjejí kybernetické přilby zachycující rádiové vlny. „(...) pokud byste se mě jako dítěte zeptali, když jsem četl komiksy Iron Mana, která část 21. století by byla realitě nejbližší, poslední věc, kterou bych řekl, byla kybernetická helma.”¹⁵⁶ Hodnoceno devíti atomy z deseti.

Další fyzikální otázku zodpovídá u zmenšování se na velikost mravence Ant-Mana (*Ant-Man*, 2015). Při změně velikost Scott Lang „ovládá svou hmotu a zmenšuje se při konstantní hustotě, takže je velmi lehký”¹⁵⁷, proto nerozmáčkne mravence, když si ho osedlá, ale když chce uhodit nepřítele, dokáže zvýšit svou hmotu. To vše Ant-Man dokáže díky Pymovým částicím, které jsou upraveny tak, aby se pouze zmenšoval. Kdyby Hank Pym, objevitel částic změnil konstantu, z Ant-Mana by se stal Giant-Man. Fyzikálně rozporuplná skutečnost u částic dostala od Kakalose jen čtyři atomy.

Spider-Man 2 (2004) oficiálně nepatří do Infinity ságy, ale postava je stěžejním kamenem celého Marvel universa. Peter Parker se snaží zastavit vlak, vystřelí několik pavučin, které se rozvinou a zastaví tím vlak. Otázkou však je, jak silné musí být pavučiny, aby to fungovalo? Na základě hmotnosti vlaku a jeho rychlosti doktor přišel s minimální pevností pavučin v tahu: musí být asi tisíc megapascalů. Reálné pavoučí vlákno je o 200 megapascalů silnější v tahu. Pokud je Spider-Manova pavučina stejně silná jako pavoučí vlákna, mohlo by se to stát realitou. Jediný chybný detail vidí fyzik v místě vypouštění pavučin, proto dostal pouze osm atomů; osobně bych hodnotila deseti.

V *Avengers* (2012) se tvůrci tohoto seznamu zaměřili na sporné okamžiky ohledně štítu Steva Rogerse a Thorova kladiva Mjöllnir. Ve filmu je kapitánův štít vyroben z čistého vibrania, v komiksu je však reálněji ukován ze slitiny oceli a vibrania. Vibranium má funkci absorbování energie, kdy též tlumí nárazy (i Thorovo kladivo) a díky oceli se skvěle odráží. Když přijde Thor ve filmu na Zemi pro Lokiho, střetne se s Iron Manem a Kapitánem Amerikou. Bůh hromu uhodí kladivem do štítu Steva

¹⁵⁶ Tamtéž.

¹⁵⁷ Tamtéž.

Rogerse a úder se promění v modrý záblesk světla, když je energie rány převedena do jiné formy, na zvukové vlny. Jev, který se stal je nazýván sonoluminiscenční. Jediná chyba ve fyzikální správnosti je přítomnost vibrania, které v našem světě neexistuje, proto sedm atomů z deseti.

Ant-Man a Wasp (2018) ve filmu herci používají skutečné fyzikální termíny, ale používají je v jiném kontextu nebo v jiné souvislosti. Konkrétně kvantové zapletení (quantum entanglement) je založeno na pravdě: „pokud jsou dva objekty tak blízko sobě, že se jejich kvantové vlny překrývají, lze je popsat pouze jako jednu funkci dvouobjektové kvantové vlny; pokud je přivedu velmi daleko od sebe a nerozmotám je, zůstanou ve spojení”.¹⁵⁸ Zjednodušeně řečeno: co se děje na jednom konci, se ukáže na druhém konci nehledě na vzdálenosti. Za velmi slabou fyzikální realnost dostal film pouze dva atomy.

Titulní scéna videa s fyzikem Jimem Kakalioseem pochází z filmu *Black Panther* (2018), když Shuri, sestra krále T'Chally řídí auto z pohodlí domova přes hologram, zatímco Black Panther je přítomen na místě, v Jižní Koreji. Shuri je s největší pravděpodobností schopna ovládat vibranium, tedy hybnou sílu, kterou překryje optickým (obrazovým) hologramem. Sám Jim Kakalios neví, jestli by mohl vytvořit interferenční zvukový vzor překrytý hologramem (angl.: *interference sound pattern overlaid with hologram*), jako Shuri. Fyzik hodnotí pěti atomy z deseti.

V *Avengers: Endgame* (2019) doktora Kakaliose zaráží fakt, že od poslední zmínky o Captain Marvel z poloviny devadesátých let ve stejnojmenného filmu až do záchranu Tonyho Starka po odeslání SOS zprávy Nickem Furyem v potitulkové scéně v *Avengers: Infinity War* zjevně nezestárla. Speciální teorie relativity (Albert Einstein) je založena na shodě hodnoty rychlosti světla stojících i pohybujících se osob/předmětů.¹⁵⁹ 24 let na Zemi je pro Captain Marvel šest měsíců ve vesmíru (blízko rychlosti světla, ne přímo rychlostí světla). Poslední fyzikální pozoruhodnost v seznamu si vysloužila devět atomů z deseti. Téměř perfektní.

¹⁵⁸ Tamtéž.

¹⁵⁹ **Příklad:** Kosmonauti létají na kosmické stanici kolem Země rychlostí asi 8 km/s. Jestliže na Zemi uplyne 1 rok (31 558 000 s), na kosmické lodi plyne čas o něco pomaleji - uplyne tam 31 557 999,9 s. Za celý rok je rozdíl jen nepatrný zlomek sekundy, kosmonauti proto oproti nám nijak zřetelně "neomládou"! (<https://www.cez.cz/edee/content/microsites/einstein/fl.htm>)

Díky vysvětlením Jim Kakaliose bylo mnoho teorií fanoušků popíračů, proč by to a ono nemělo fungovat, vyvráceno. Záměrně jsem vynechala scénu z filmu *Doctor Strange* (2016), kdy autor mluvil nad mé chápání a fyzikální znalosti. Na českých sociálních médiích bývá často diskutována scéna z *Avengers*, kdy Thor uhodí Mjöllnirem do štítu Steva Rogerse a dle vysvětlení od Howarda Starka z *Prvního Avengersa* by měla být síla absorbována. Ale to nám zde již doktor Kakalios vysvětlil. Slovy Stana Leeho: „face front, true believers”¹⁶⁰.

Konspirace

Konspirační teorie jsou druhem kreativní zábavy probíhající především od chvíle, kdy fanoušek vyjde z kina až do chvíle, kdy usedne opět v kině a začne další film ze ságy. Některé jsou bizarní, nebo dokonce nesmyslné, ale někdy mohou být i geniální. Autoři teorií, fanoušci, rádi hádají, co by se mohlo stát v budoucnu, a chtějí být krok nebo dva před tvůrci. To platí dvojnásobně po skončení *Avengers: Infinity War*, konspirace na debatních fórech (především Reddit) se začaly rychle šířit. Teorie se rozvíjejí, anebo určitým způsobem přetvářejí, když vyjde upoutávka. Co se týče obsahu teorií, na které se chci zaměřit, nějaký čas už po internetových stránkách kolují a získali si specifické publikum, které jej sdílí dál.

První konspirace, která mne zaujala je způsob obsazování Stana Lee ve filmech MCU, celé Infinity ságy. Fanoušci hledají kontinuitu mezi rolemi, které si Stanley zahrál. Stan Lee nikdy nehrál Stana Lee, vždy to byla osoba beze jména s rozdílným posláním film od filmu (muž hrající šachy, řidič autobusu apod.). Fanoušci se ptají: Proč by neměl být stejnou postavou?; Jak si máme vysvětlit, že je v každém filmu na různých místech, dokonce v jiných galaxiích? Marvel již měl předem připravené odpovědi a jejich vysvětlení – Strážci (The Watchers) jsou skupina starodávných božských postav, které sledují vše ve vesmíru. Podle teorie tvůrců je Stan Lee sám Strážcem, nebo jejich zdrojem, proto je vždy na místě, kde se děje něco zásadního, pohybuje se z města do města i vesmírem. Filmový producent Kevin Feige odkazoval na teorii, kde se Stan objevil ve *Strážcích galaxie vol. 2* a mluvil s jedním Watcherem o některých svých scénách. Ačkoliv by se celkový čas se Stanem Lee na obrazovce dal odhadnout

¹⁶⁰ Hláška psaná Stanem Lee na obaly komiksových sešitů.

přibližně na pět minut, je považován za nejzáhadnější a nejkomplicovanější postavu universa.

Na základě recenze k potitulkové scéně *Iron Mana 3*¹⁶¹ vznikla další zajímavá teorie. Jak by vypadalo *Infinity War*, kdyby Tony Stark byl již se Strážci galaxie? Scéna, kde leží Tony Stark a svěřuje se Bannerovi nebyla jedinou. Fanoušci „vykopali” potitulkovou scénu, která byla odebrána¹⁶². Tony Stark pravděpodobně přijal nouzové volání z vesmíru, vezme si oblek určen pro let ve vesmíru (Mark 39) a přiletí ke Strážcům galaxie. Fanoušky fascinuje tato konspirace především z důvodu, že se nedočkáme nikdy odpovědi.

V *Prvním Avengerovi* byl v čele Hydry padouch Red Skull a obrovské množství fanoušků bylo po skončení filmu přesvědčeno, že nezemřel, ale je někde živý schován. Tato konspirace se v *Avengers: Infinity War* potvrdila. Red Skull na konci prvního filmu *Captain America* popadl Tesseract a zdálo se, že se rozpadá, ale pár bystrých fanoušků si všimlo, že možná nezemřel. Jak fanoušci na internetových fórech správně odhadli, Skull se dostal na jiné místo díky síle krychle, která byla ve skutečnosti kamenem Nekonečna; další trefa do černého byl předpoklad spojení s Thanosem a ovládnutí vesmíru. V *Infinity War* se fanoušci konečně dozvěděli, že nebyli daleko od pravdy, přesto je to nejbizarnější teorie, na kterou jsem mohla narazit.

Na náhrobku Nicka Furyho v *Captain America: The Winter Soldier* je vytesán verš z Bible. Ovšem jeden fanoušek, působící na Redditu pod jménem Mugwump28 si dohledal konkrétní část Písma, kde by měl být napsán tento verš, a pod označením Ezekiel 25:17 takový verš není. Cesta spravedlivého muže („The path of the righteous man...”), vyšlo z úst Julesi Winnfieldovi ve filmu *Pulp Fiction* (1994), kterého taktéž ztvárnil Samuel Lee Jackson. Pod označením Ezekiel 25:17 je v Bibli psán jiný text, a tuto verzi si Jules vymyslel sám. Proto fanoušci začali věřit, že Nick Fury byl po celou dobu Jules Winnifield. Ve filmu *Captain Marvel* (2019) bylo divákovi mnoho úkonů, jež měly vliv na dění v *Infinity* sáze objasněny. Přesto zůstává teorie o tajné identitě Julese z *Pulp Fiction* otevřena. Uživatel Mugwump28 poukazuje na další nevysvětlený zajímavý prvek z *Pulp Fiction*, zářící kufřík. Bylo by možné, aby obsahoval

¹⁶¹ <http://latino-review.com/2013/01/29/exclusive-iron-man-3-toy/>

¹⁶² více zde: <https://screencrush.com/iron-man-3-guardians-of-the-galaxy-scene/>

mimozemskou technologii, kterou by Jules Winnfield donesl organizaci S.H.I.E.L.D., a ta jej přijala? Nemožné to určitě není.

Fanoušci se často snaží přijít na to, kteří superhrdinové by mohli porazit Thanose a zvrátit *Infinity War*. Ve filmu získal všech šest Kamenů Nekonečna, luskl rukavicí, a tím zmizela polovina populace v celém Vesmíru. V komiksu se podařilo hrdinům lusknutí vrátit zpět. Teorie se pohybují na škále věrohodných až stupidních. Fanoušci čerpali z informací o jiných vesmírech, kosmických entitách a vzdálených postavách. Mnoho teorií však opomíjejí fakt, že Thanos toužil po smrti více než po čemkoliv jiném. V komiksu, po Thanosově lusknutí se Paní Smrt postavila s Velmistrem (Thor: Ragnarok) a Sběratelem (Thor: Temný svět, Avengers: Infinity War) proti Thanosovi. Potencionálně jej mohli porazit.

Říše kvant (subatomární vesmír dosažitelný pouze zmenšením) hraje velkou roli v *Ant-Manovi a Wasp* (2018), jenž vyšel mezi filmem *Avengers: Infinity War* (2018) a *Avengers: Endgame* (2019). Marvel Cinematic Universe sliboval divákům objasnění toho, co Scott Lang s Hope van Dyne dělali během *Infinity War*, tím naznačovali jisté ovlivnění End Game. Fanoušek již tušil, že zvrát bude díky Kvantové říši, ale nikdo neví, k čemu by tam mohlo dojít, nebo co by se zde mohlo objevit. Teorie naznačují, že by tato říše mohla být mostem do jiných vesmírů. Fanoušci dogma rozvinuli: pokud říše Kvant vede k jiným vesmírům, mohli by superhrdinové navštívit místa, kde se vyskytují Kameny Nekonečna a využít Thanosův plán proti němu. Pro film by to byl velký skok, ale dříve v komiksu cestování vesmíry proběhlo. Teoreticky Thanosovo lusknutí nezabilo půlku vesmíru, ale přeneslo je do jiného vesmíru a potenciálně se mohli i dostat zpět.

Z trailerů jsme věděli, že ve filmu *Captain Marvel* bude vyprávěno o mimozemské rase Skrullů, jež vede válku proti jiným mimozemšťanům, Kreeům. Skrullové jsou přední součástí komiksového Marvelu, proto se jistě musí objevit v některém z filmů. Tato rasa ovládá schopnost změny tvaru, a proto mohou napodobovat i lidskou rasu a splynout s populací na Zemi. Není pravděpodobné, že by v *Captain Marvel* vyřešili válku Kree a Skrullů na Zemi v devadesátých letech, ale existují teze, že Lokiho invaze v *Avengers* mohla skrýt tajnou invazi Skrullů.

Další teorií je existence sedmého Kamene Nekonečna, ve kterém by mohlo být umístěno vědomí předchozích šesti i tohoto sedmého. V příbězích Ultraverse Marvel

Comics byly kameny součástí mocné bytosti Nemesis, která rozbila svou sílu v kameny a rozmístila je po celém vesmíru. Sedmý kámen, takzvaný „Ego Stone” měl obsahovat její vědomí. Nalezením tohoto kamenu by hrdinové mohli přemoci Thanose oživením Nemesis. Vyskytuje se však ještě jedna teorie k sedmému kameni Nekonečna. V komiksu Thanos pomocí shromážděných šesti kamenů vytvořil sedmý, aby udržel jejich sílu. Jak jsem již zmiňovala, fanoušci se domnívají, že zmizelí jsou po lusknutí v jiném vesmíru. Rozvíjením teorie o sedmém kameni se fanoušci dostali ještě dále, teoretizují o Kamenu Duše jako schránce, ve které jsou drženi. Tomu by i nasvědčoval fakt, že po finálním lusknutí se Thanos objevil pravděpodobně v Zemi Duší, která byla zbarvena podobně jako kámen a byl přítomen i s Gamorou, kterou obětoval pro získání jednoho z kamenů.

Marvel Cinematic Universe se po *Endgame* radikálně změnil. Teorií post-*Endgame*, co se týče potenciálních dopadů činností, jež předsouvají realitu, je mnoho. Na již zmíněném Redditu uživatel UpwardSpiral00 píše, že Thanos byl příliš chytrý na to, aby neměl záložní plán, kdyby mu náhodná genocida nevyšla. Jako záložní plán měl připraveného Galactuse, požirače světů.

Když šel Captain America v *Endgame* zpět časem, aby vrátil Kameny Nekonečna na svá místa, rozhodl se zůstat v minulosti a strávit život s Peggy Carterovou. To otevřelo dveře všem konspirátorům. Jedna z populárnějších teorií uvádí, a kterou potvrdili i tvůrci filmů, že Stevovo rozhodnutí vyústilo ve dvě verze Captain America existující souběžně v Universu – Captain America, jenž cestoval zpět v čase v *Endgame* a Captain America z předchozích filmů. Dále vedlo prohlášení Christophera Markuse (spoluautor *The Avengers: Endgame*) na Comic-Conu v San Diegu některé fanoušky k hledání důkazů o starém Stevu Rogersovi v dřívějších filmech ságy. Ve filmu *Captain America: Civil War* během scény z Peggyna pohřbu je vidět bílý zátylek hlavy muže nesoucí rakev a fanoušci si jsou jisti, že to je Steve Rogers.

Ve scéně v *Avengers: Endgame*, když Bruce Banner posílá časem Scotta Langa si uživatel ak2sup povšiml, že kromě komediálního prvku tato část mohla předznamenat a ovlivnit budoucnost (viz. cesta Captain Americy a potenciální oživení Tonyho Starka a Black Widow).

Následující teorie je mezi fanoušky považována za nejvíce okouzlující, co se týče konspirací spojených s *Endgame*. Výklad naznačuje, že během událostí Infinity

War vznikla nová časová osa, která rozdělila Marvel Cinematic Universe (MCU) na minimálně dva rozdílné vesmíry. Když šel Bruce Banner pro kámen Času, který tou dobou měla v rukách Prastará, vysvětlí Bannerovi, že každá instance, kde se změní minulost, vytvoří novou časovou osu. V jedné se události odehrávají bez změny minulosti a ve druhé se odehrávají nové události. Pokud je tvrzení Prastaré pravdivé, je vše, co se stane poté, kdy Thanos pomocí kamene vrátí čas, součástí nové alternativní časové osy.

Uživatel MemTheDurgan na Redditu vysvětluje, že tvůrce *Marvel Comics* Stan Lee, jenž má ve filmech krátké sekvence záběrů by mohl být Stevem Rogersem časově posunutým; a jak jsem napsala výše, z jiné časové osy. Podle teorie všechno, co Lee dělá v každé scéně filmů, odpovídá něčemu, co by Steve Rogers mohl říci, nebo udělat (výjimkou je večírek ve Stark Tower v *The Avengers: Age of Ultron*, kde Stan Lee ztvárňuje válečného veterána, ale pronese své slovo, kterým ukončoval komiksy: „Excelsior”) – což by znamenalo, že Lee během svých výstupů ztvárňoval starého Kapitána Ameriku.

Peter Parker je velkým fanouškem Tonyho Starka, o čemž jsme se mohli přesvědčit v *Captain America: Civil War*. Je možné, že jím byl tak posedlý, protože mu zachránil Iron Man život. Ve filmu *Iron Man 2* Tony Stark zachránil život malému chlapci, který se postavil dronu v napodobeninu jeho helmy a rukavicích; spekuluje se, že to mohl být malý Peter Parker. Tom Holland, herec ztvárňující Spider-Mana tuto konspiraci fanouškům potvrdil.

Další z teorií na Redditu od uživatele razy1319 naznačila, že by Scarlet Witch, Wanda Maximoff získala schopnosti z Étheru (Kámen reality) a její bratr Pietro, Quicksilver přišel ke schopnostem z Tesseractu (Kámen prostoru). Tuto tezi podporují fakta, že zbarvení Tesseractu souhlasí s Quicksilverovým zbarvením, a to stejné platí pro spojení Scarlet Witch s Étherem a červenou barvou. Druhým potvrzením je fakt, že dvojice získala schopnosti identické se schopnostmi těchto kamenů. Konspirace se jen potvrdila v seriálu *WandaVision* stanice Disney+.

V návaznosti na dvojčata Maximoffovy se též objevila teorie o identitě jejich otce. Víme, že rodiče byli zabiti při bombardování Sokovie. Avšak TwitchyCookie, opět na Redditu správně argumentuje fakty z komiksu, kde je jejich otcem Magneto,

jenž je ochránil před bombami silou myšlenky, a jen díky němu nevybuchla bomba vzdálená od dětí pouhý metr.

Winter Soldier, alias Bucky Barnes zabil rodiče Tonyho Starka, ale je docela možné, že zabil rodiče i jiného superhrdiny. *Direlogue*, účet na platformě Youtube přišel s videem („*Did The Winter Soldier kill Spider-Man's parents?!*”), kde tuto teorii rozebírá. Autor přišel s tezí, že je Winter Soldier zodpovědný i za vraždu rodičů Petera Parkera, Spider-Mana. Argument se soustřeďuje na aktivační slovo, spouštěč. Ve filmu *Captain America: Winter Soldier* je použito slovo „homecoming”, což je název sólového filmu Spider-Mana. Je to silný argument, ale ne natolik, aby Marvel přisoudili polovinu osobních ztrát týmu Bucky Barnesovi.

Captain America: Civil War dala Marvel Cinematic Universe mnoho do budoucna, ale uživatel littletoyboat na webu Redditu naznačil, že se dá vzít z filmu více, než si divák uvědomuje. Tvrdí, že položil základ pro Thunderbolty (sebevražedný tým pod velením Thaddeuse Rosse, zodpovědný za Občanskou válku a nastolení Sokovijských dohod) a že budou hlavním faktorem čtvrté fáze. Na konci *Civil War* padouch Baron Zemo naživu a pomáhá zakládat Thunderbolty. Bylo by to fantaskní z toho důvodu, že bychom viděli ztvárnění Červeného Hulka.

Fanoušek pod jménem ParameciaAntic na Redditu teoretizuje, že invaze mimozemských Chitaurů v *The Avengers* byla pouze záminka pro infiltraci a přijmutí lidské podoby pro rozhození sítí dalším mimozemským tvorům.

K teorii Groota, jako boha se váže řada variací. Někdo tvrdí, že je Groot kusem stromu světa z Ásgardu a ve vesmíru se jich pohybuje více, jako strážců. Další teorie, lehce alegorická je od uživatele MisterScribbles z Redditu. Argumentuje, že je Groot více než bohem, ale reprezentací v židovsko-křesťanském smyslu. Autor teorie cituje písmo, aby dokázal, že především stále se opakující „Já jsem Groot” připomíná Exodus 3:14 „Jsem, že jsem”. Tuto druhou konspiraci podporuje i fakt, že se Groot obětovává pro posádku i přátele (v prvních *Strážcích galaxie* a v *Avengers: Infinity War*, když použil svou ruku jako topůrko k Thorově sekerě).

Po shlédnutí seriálu *Agent Carter* (vysíláno 2015-2016) si ne jeden fanoušek pomyslel, že Peggy Carterová a Howard Stark mají poněkud blízký vztah. Savepublicdomain na Redditu sdílel své myšlenky a přetvořil je v tezi, že měli spolu poměr a Tony je jejich bastardem. Vše zakládá na postavení Peggy, kdy je vykreslena

jako poměrně neškodná postava, proč z ní tedy Marvel vytvořil tak prominentní postavu? Autor teorie si odpověděl na vlastní otázku: protože je Tonyho matkou. Každopádně se tato konspirace nejspíše nikdy nepotvrdí, ale je zajímavé nad ní uvažovat.

Existuje dlouholetá teorie, že předměty, jež obsahují kameny nekonečna začínají písmeny, ze kterých se dá složit jméno Thanos. Tesseract, Aether, náhrdelník (oko Agamottovo), Orb a Scepter (anglicky žezlo). K chybějícímu písmenu H má dvě teorie Dngnmstr89. Kámen je v majetku Heimdalla (v náprsníku má vložený oranžový drahokam), nebo uvnitř Mjöllniru.

Tuzemská fanouškovská tvorba

YouTube fanouškovská tvorba se v posledních deseti letech široce rozvinula ve světě i u nás. Fanoušci se podílejí na tvorbě kolektivní inteligence (Jenkins termín přebírá od Lévyho Strausse a chápe jej jako „*kombinovanou expertízu členů virtuálních komunit podílejících se na vytváření sdílených informací*“¹⁶³) vytvářením obsahu na základě zdrojového materiálu; v tomto případě filmů a komiksů. YouTube je proto označován za prototyp participační kultury z důvodu úzkého vztahu s mediálními korporacemi. Setkávají se zde zmiňovaní mediální producenti, kulturní instituce, umělci, aktivisté a především fanoušci. Platforma YouTube je označována za sociální síť, na rozdíl od podobných sítí typu Facebook není podstatné navazování přátelských vazeb, ale středem jsou samostatné obsahy, jež jsou prostředkem a účelem socializace a komunikace. Jean Burgess s Joshuou Greenem jsou toho názoru, že YouTube rozbíjí doposud existující modely mediálního průmyslu, jelikož zastává pozici produktu amatérů a je zároveň součástí mainstreamové mediální kultury.¹⁶⁴ Amatérští tvůrci na platformě sami sebe označují za youtubery, což je v dnešní době považováno za povolání a mohou sbírat stejnou slávu, jaká dříve směřovala pouze „hvězdám“ z filmů a hudebního průmyslu.

Nejprve uvedu příklady z české YouTube tvorby. Samozřejmě ve Spojených státech amerických je natočeno mnoho videí, především sestříhy ze zábavních nočních

¹⁶³ Jansová, Iveta. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 66.

¹⁶⁴ Burgess, Jean –Green, Joshua. 2013. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. John Wiley & Sons

show typu „The Late Late Show with James Corden“¹⁶⁵, „Jimmy Kimmel Live“¹⁶⁶ a „The Tonight Show Starring Jimmy Fallon“¹⁶⁷. Samozřejmě existuje i YouTube účet „Marvel Entertainment“, kam nejen vypouštějí nové trailery k filmům, též dávají rozhovory s protagonisty, videa ve stylu *How-to-Draw* a *Top 10*, a například i stmelovací hry vlastních herců¹⁶⁸.

Účet *Multiverzum* není ryze českým, je založen Slovákem. Kanál je jakýmsi doplňkem webové stránky *multiverzum.sk* zaměřené na science fiction a fantasy knihy, komiksy, manga, anime, seriály, filmy a hry. Videa se kategorizují do několika „sérií“. *Marvel news*, jež dosáhla k 137 dílu ve videích do pěti minut, kde rozebírají „moderátoři“ novinky komiksů od Marvel Cinematic Universe. Série *PopTalk* se věnuje výhradně seriálům a filmům již odvysílaným, nebo těm, které vypustily na svět trailer a v nejbližší době se začne natáčet či vysílat. Občas se přes video uskuteční debata s dalšími fanoušky z řad „odborníků“ ke specifickému tématu nebo již odvysílanému médiu, jež rozeberou.

Nyní se přesuneme k českému účtu *Super Trendy*. Kanál se zabývá především Marvel světem, ale jak autor sám přiznává, občas se věnuje konkurenčnímu DC Comics, Star Wars, Harry Potterovi anebo Hře o Trůny. Nalezneme zde zpracovaná videa s různou tematikou: rozbory, teorie, názory na MCU filmy a videa typu *Top 10*. Autora baví nahrávat videa „Co když...“, proto nalezneme ve většině scénáře rozboru videí větu začínající těmito slovy. Co se týče kvality obsahu, je na první pohled znát obrovské nadšení pro svět superhrdinů, protože často vysvětluje konkrétní scény z filmů, jež bychom nepochopili v souvislosti se zdrojovým komiksem. Dále tvoří videa, kde detailně ukazuje divákům chyby tvůrců, nebo indicie, které nám poodhalují další možný děj, teorie jednání hrdinů a podobně. Jediné mínus, které u tohoto účtu vnímám je forma mluveného projevu. Autor evidentně čte předem připravený text a hlas zní velice monotónně a lehce nepříjemně; což fanoušci shledávají za poněkud iritující a problematické. V česko-slovenském prostředí není již nikdo tak výrazný, aby ovlivňoval populární kulturu fanoušků Avengers.

¹⁶⁵ jedno z videí <https://www.youtube.com/watch?v=8atgsWFfDOg>

¹⁶⁶ Nejznámější videa mezi českou komunitou fanoušků:

<https://www.youtube.com/watch?v=aHBLOkfJSYI>, <https://www.youtube.com/watch?v=VSYSjs5RnlRo>

¹⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=94PjbMWtLuc>

¹⁶⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=cyWS2tcHCIM>

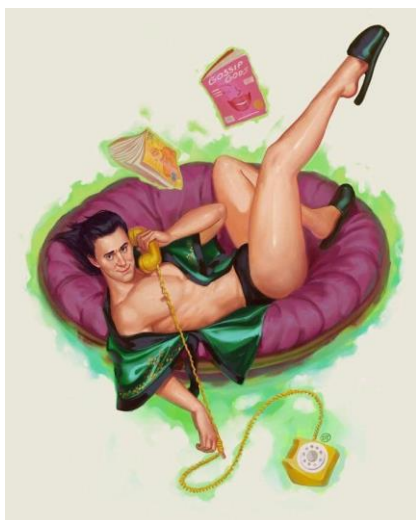
Následně pojednávám o výtvarném umění tvořené fanoušky. Na doménách typu Pinterest, Tumblr, We Heart It apod. je velké množství. Převládá umění tvořené digitálně, tedy ne na papír, tapety, zdi atd. Sdílení tvorby dalšími fanoušky na sítě jako je Facebook, Instagram a Twitter se vytváří jejich další kopie. Převládá tvorba Iron Mana a celé skupiny Avengers, ale také „zvýtvarnění“ filmových plakátů (viz. *Obrázek č. 7*). Ráda bych i zmínila tvorbu femslash, tedy umění stejného pohlaví, v tomto případě žen, který se nevyskytuje jen v psané fikci. Na již zmíněném Pinterestu mne zaujalo, jak často fanoušci zpracovávají fikční vztah Carole Danverové, tedy Captain Marvel s Valkýrou (viz. *Obrázek č. 8*). Hrdinky jsou spolu zobrazeny v objetí ve vzduchu, stojící ve své blízkosti v popředí s vyrýsovanými svaly, připravené spolu po boku bojovat i s vyměněnými kostýmy. Je mi záhadou, kde fanoušci přišli s teoretickou hypotézou vztahu, jelikož žádné náznaky ve filmech, ani potitulkových scénách nabídnuty nebyly. Proto jsem názoru, že vztah je způsobem refokalizace¹⁶⁹ fanoušků tvůrců. Objevila se samozřejmě i lehce erotizovaná tvorba (nejčastější rekontextualizace), a to překvapivě mužského pohlaví. Kapitána Ameriku, Doktora Strange, Thora, Iron Mana, Lokiho a Buckyho Barnese (Winter Soldier) sdílela Olga Eglerová na svém Facebooku¹⁷⁰ (viz. *Obrázek č. 9* a *Obrázek č. 10*).



¹⁶⁹ „Refokalizace je strategií, při níž se dostává pozornosti i dalším než hlavním postavám díla, zejména postavy v původním textu marginalizované, etnické, sexuální i genderové minority, postavy se dostávají do středu příběhu a mnohdy bývají více psychologicky rozpracovány než v originále.“ (Citace z Jansové, I. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém*. S. 91)

¹⁷⁰ <https://www.facebook.com/Ollaf/posts/10221096539741001>

Obrázek č. 7 (vlevo). Příklad „zvýtvarnění“ filmového plakátu nejnovějšího Spider-Mana se zohledněním destinací a použitých obleků.¹⁷¹ **Obrázek č. 8** (vpravo). Jedna z femslash příkladů vztahu Captain¹⁷²



Obrázek č. 9 (Loki, bůh lsti a falše) a **Obrázek č. 10** (Kapitán Amerika) jsou dalším výtvořem fanouškovské kreativity. Tentokrát posloužil jako přání k Mezinárodnímu dni žen na sociální síti Facebook.

Další fanouškovskou aktivitou, kterou jsem zmiňovala v první části, je kostymování. V české skupině Marvel fanoušků jsem narazila na dva krásné příklady cosplay. První exemplář je výtvořem uživatele Akela Taka, kterým se pochlubil na Facebooku¹⁷³. Detailně zpracoval kostým Rocketa (viz *Obrázek č. 11*), mývala ze *Strážců galaxie*, oblíbeného díky svému osobitému humoru. Sklidil samozřejmě úspěch, nic jiného snad ani autor nečekal. Druhý není zcela cosplay, nýbrž umělecký make-up, ale dá se to také považovat za kostymování, nebo performanci. Autorkou je profesionální vizážistka Daniela Jiráková, jež sama sebe přetvořila (viz *Obrázek č. 12*) v Iron Mana, Black Panthera, Kapitána Ameriku a Spider-Mana¹⁷⁴.

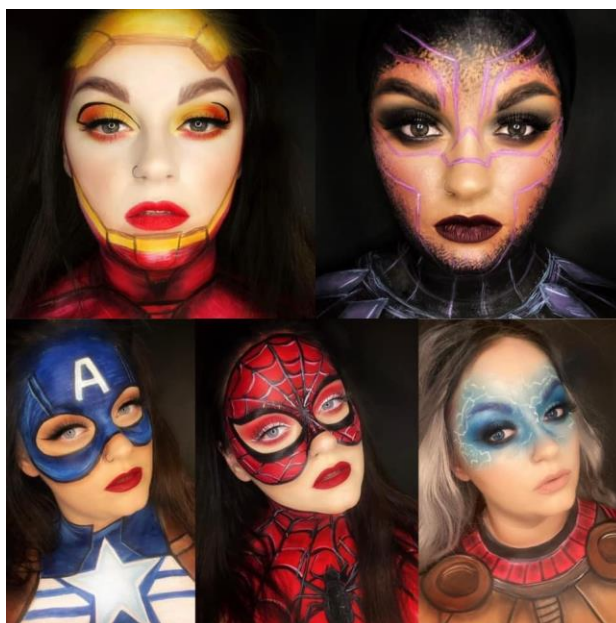
¹⁷¹ <https://cz.pinterest.com/pin/5348093296890810/>

¹⁷²

https://twitter.com/reefshark_/status/1108588241953816576?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwemtembed%7Ctwterm%5E1108588241953816576%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fd-13173423701889966508.ampproject.net%2F2103261048002%2Fframe.html

¹⁷³ <https://www.facebook.com/groups/marvelfansczsk/permalink/3801560519902586/>

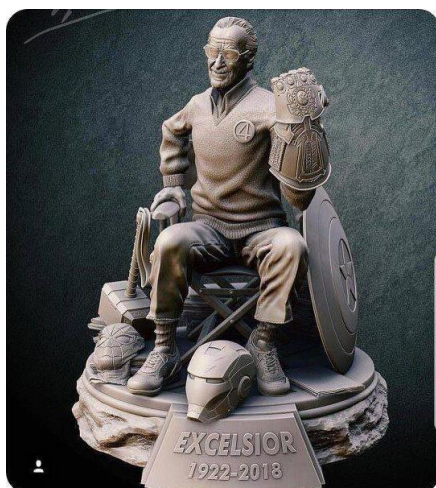
¹⁷⁴ <https://www.facebook.com/groups/marvelfansczsk/permalink/3779184898806815/>



Obrázek č. 11 představuje cosplay mývala Rocketa z Facebookové skupiny Marvel fans cz/sk.

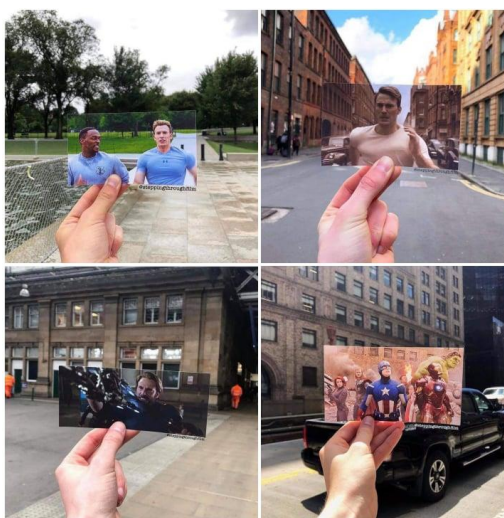
Obrázek č. 12. Umělecké ztvárnění hrdinů vizážistky D. Jirákové.

Fanoušci ve Spojených státech amerických samozřejmě žijí v oblasti fan aktiviti jiný život s většími možnostmi než zde v Evropě. Mohou navštěvovat cony, filmové premiéry a setkávat se s protagonisty svých oblíbených postav. Proto by nebylo zcela objektivní porovnávat je s námi. V závislosti na této jsem vybrala čtyři náhodné příspěvky na sociální síti Facebook, které na sebe nijak nenavazují ani spolu nesouvisí. Na *Obrázku číslo 13* vidíme sošku z 3D tiskárny vytisknutou neznámým fanouškem jako poctu po smrti Stana Lee. K samotnému Stanovi, sedícím v režisérském křesílku, jsou přidány artefakty celého Marvelu, za které mu může být popkultura vděčna. Kromě nasazené Thanosovy rukavice, štítu Kapitána Ameriky, helmy Iron Mana, kladiva Mjöllnir a masky Black Panthera si můžeme všimnout svetru s logem Fantastické čtyřky, které je autorem. Slovo *Excelsior* bylo pro Stana jako „The End”, tedy fráze oznamující konec komiksového sešitu. Následně jsem zvolila tvorbu takzvané farmy hokejového týmu NHL Winnipeg Jets, který se inspiroval pro výrobu tréninkových dresů a rukavic u Thanose (viz *Obr. 14*).



Obrázek č. 13. Soška vyrobená na 3D tiskárně. Dá se nazvat též miniaturním náhrobkem.¹⁷⁵ **Obrázek č. 14.** Tréninkový dres a rukavice NHL týmu Winnipeg Jets.¹⁷⁶

Řidič červeného auta (na *Obr. 15*) komicky vyplnil dolík na zadním nárazníku kladivem Mjölmir, aby to vypadalo, že nenarazil, nebo byl nabourán, ale do vozidla uhodil vlastníkovi Thor. Následná koláž, vytvořená z fotek (*Obr. 16*) zobrazuje fanyku, tedy konkrétně jen jednu její ruku, jež se rozhodla vybrat čtyři náhodné scény ze čtyř náhodných filmů MCU, které byly natočeny ve Spojených státech amerických. Již zmíněné konkrétní scény vytiskla jako fotku, kterou si vzala s sebou, aby jí mohla staticky zasadit na reálné místo, kde se děj odehrával.



Obrázek č. 15. Dekor potlučeného auta Thorova kladiva.¹⁷⁷ **Obrázek č. 16.** Jedna z fanynek si dala tu práci, aby vyhledala místa zachycená v různých filmech a tyto místa navštívila.¹⁷⁸

¹⁷⁵ <https://www.facebook.com/groups/JustMarvelMemes/permalink/5209913925745888/>

¹⁷⁶ <https://www.facebook.com/groups/marvelfansczsk/permalink/3970490573009579/>

¹⁷⁷ <https://www.facebook.com/groups/JustMarvelMemes/permalink/5279331275470819/>

¹⁷⁸ <https://www.facebook.com/groups/JustMarvelMemes/permalink/5231840760219871/>

V poslední kapitole, jsem chtěla poukázat na to, jak jsou fanoušci u nás i ve Spojených státech amerických ochotni časově i finančně investovat do něčeho, co je jejich koníčkem. Většina se řadí do kategorie **Editorů**, kteří produkují vlastní tvorbu (beletrie, poezie, plakáty, meme apod.) nebo **Podporovatelé**, jenž šíří fan art a další obsahy jiných fanoušků, nebo komentují a diskutují na sociálních sítích a fórech.

V zásadě se jedná o všechny typy fanoušků, kteří vyvíjí jakoukoliv aktivitu. V kapitole Typologie fanoušků jsem zmínila následující: klasický **Fanoušek**, **Uctívač kultu**, **Nadšenec**, **Aca-fan** (fanoušek akademik), **Fanoušek profesionál** a částeční i **Obchodník**. My, jako pozorovatelé můžeme příklady z obrázků zde zmíněných „oškatulkovat“, ale naše jednání může být chybné, jelikož fanoušek, například tvůrce cosplaye na *Obrázku číslo 11* se může sám zařadit do kategorie Nadšenců, ale my na základě sdílení kostýmu, do kterého musel časově investovat měsíce práce, bychom jej mohli označit za Uctívače kultu.

Ze vzniklých artefaktů z dílny fanoušků je na první pohled vidět zapálení pro svůj fandom. Nemusí stát podmíněně uvnitř fandomu, postačí se pohybovat po kraji, kdy jednou za čas přispějí něčím pozoruhodným, originálním a nevídaným, s čím prozatím nikdo nepřišel. Vše je též v pořádku, jakmile obyčejný divák, většinou konzument sdílí skrze svá sociální média konkrétní artefakty, YouTube videa, nebo i povídky dál, mezi své kamarády a sledující. Protože to je nevyřčený cíl všech fanoušků a producentů: sdílení a podpora prostřednictvím sociálním médiím, na kterých vydělávají.

POUŽITÁ LITERATURA

- BARTHES, Roland. *S/Z*. Praha: Garamond. 2010
- BOOTH, Paul. *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in The Digital Age*. Iowa City: University of Iowa Press, 2015.
- BRAY, Adam; CINK, Lorraine; SAZAKLIS, John; WILSON, Sven. *Marvel: Absolutně všechno, co potřebujeme vědět*. Penguin Eandom House company. 2019
- HILLS, Matt. *Fan cultures*. London, New York: Routledge. 2002.
- JANSOVÁ, Iveta. *Kategorie fanoušek jako teoretický problém: aktivity, praktiky a kategorizace*. Olomouc. 2018
- JENKINS, Henry. *Pytláci Textů. Televizní fanoušci a participativní kultura*. Akropolis. 2019.
- JENKINS, Henry. *Strangers No More, We Sing: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community*. (S. 208–237) v *Adoring Audiences*. London, New York: Routledge. 1992
- LEE, Stan. FORBECK, Matt. *MARVEL Encyclopedia. Updated and expanded*. A Penguin Random House company. 2014
- SCOTT, Suzanne. *The Hawkeye Initiative: Pinning down transformative Feminism in Comic-Book Culture through Superhero Crossplay Fan Art*. *Cinema Journal* 55. No. 1. Fall 2015.
- YATES, Brian. *Twenty-First-Century Race Man: Reginald Hudlin's Black Panther*. *Fire!!!*, Vol. 4, No. 1, 21st Century Black Studies: Digital Publications (Part Two), 2015, pp 85-133

INTERNETOVÉ ZDROJE

- Hater. *Wikipedia*. [online] [cit. 4.1.2021]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hater>
- GIF (*Graphic Interchange format*). *Wikipedia*. [online] [cit. 4.1.2021]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/GIF>
- Zin. *Wikipedia*. [online] [cit. 5.1.2021]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Zin>

- Lurker. *IT Slovník*. [online] [cit. 5.1.2021]. Dostupné z:https://it-slovník.cz/pojem/lurker/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp
- Manga. *Wikipedia*. [online] [cit. 6.1.2021]. Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>
- Youtuber. *IT Slovník*. [online] [cit. 9.1.2021]. Dostupné z:https://it-slovník.cz/pojem/youtuber/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp
- *The Hawkeye initiative*. [online] [cit. 28.2.2021] Dostupné z:
<https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>
- FRACTION, Matt. AJA, David. *Hawkeye*. [online]. *Marvel*, October 2012 – September 2015. [cit. 28.2.2021]. Dostupné z:
<https://readcomiconline.li/Comic/Hawkeye-2012>
- *The battle against 'sexist' sci-fi and fantasy book covers*. [online]. *BBC*, 18 January 2013. [cit. 2.4.2021]. Dostupné z:
<https://www.bbc.com/news/magazine-21033708>
- THOMAS, Roy. BUSCEMA, John. *Jungle Action issue 16*. [online]. *Marvel Comics Group*, July 1975. [cit. 9.3.2021]. Dostupné z:
<https://readcomiconline.li/Comic/Jungle-Action-1972/Issue-16?id=52802>
- LEE, Stan. KIRBY, Jack. *The Avengers issue 87*. [online]. *Marvel Comics Group*, April 1971. [cit. 12.3.2021]. Dostupné z:
<https://readcomiconline.li/Comic/The-Avengers-1963/Issue-87?id=11476>
- HUDLIN, Reginald. ROMITA, John, Jr. *The Black Panther issue 1*. [online]. *Marvel*, 2nd February 2005. [cit. 20.3.2021]. Dostupné z:
<https://readcomiconline.li/Comic/Black-Panther-2005/Issue-1?id=29850&readType=1>
- SPENCER, Nick. SAIZ, Jesus. *Captain America: Steve Rogers issue 1*. [online]. *Marvel*, 10 May 2016. [cit. 20.3.2021]. Dostupné z:
<https://readcomiconline.li/Comic/Captain-America-Steve-Rogers/Issue-1?id=56168>
- HUDLIN, Reginald. ROMITA, John, Jr. *The Black Panther issue 4*. [online]. *Marvel*, 18th May 2005. [cit. 20.3.2021]. Dostupné z:
<https://readcomiconline.li/Comic/Black-Panther-2005/Issue-4?id=29918>

- HUDLIN, Reginald. ROMITA, John, Jr. *The Black Panther issue 34*. [online]. *Marvel*, 13th February 2008. [cit. 20.3.2021]. Dostupné z: <https://readcomiconline.li/Comic/Black-Panther-2005/Issue-34?id=29905>
- TYLER, Grant. GEAGHAN-BREINER Meredith. *Physicist breaks down the science behind 10 iconic Marvel scenes*. *Insider*, 3. 5. 2019. [cit. 22. 3. 2021]. Dostupné z: <https://www.insider.com/marvel-movies-physicist-breaks-down-science-10-iconic-scenes-2019-5>
- *Speciální teorie relativity*. [online]. ČEZ. [cit. 22. 3. 2021]. Dostupné z: <https://www.cez.cz/edee/content/microsites/einstein/fl.htm>
- SAMPSON, Mike. *Did marvel scrap an 'Iron Man 3' post-credits scene with the 'Guardians of the Galaxy'?*. [online]. *Screen Crush*, 13 May 2013. [cit. 22. 3. 2021]. Dostupné z: <https://screencrush.com/iron-man-3-guardians-of-the-galaxy-scene/>
- EGLER, Olga. *Všem ženám tradičně přeji všechno nejlepší k MDŽ. Tentokrát v duchu #MarvelEdition*. [online]. *Facebook.com*, 8. března 2021. [cit. 10. 4. 2021]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Ollaf/posts/10221096539741001>
- *Far from home poster fan art*. [online]. *9gag*, 29 May 2019. [cit. 10.4. 2021]. Dostupné z: <https://9gag.com/gag/av8qP2Z?ref=pn>
- CHEE. *Brie Larson and Tessa Thompson*. [online]. *Twitter.com*, 21. března 2019. [cit. 10.4. 2021]. Dostupné z: https://twitter.com/reefshark/status/1108588241953816576?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1108588241953816576%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1&ref_url=https%3A%2F%2Fd-13173423701889966508.ampproject.net%2F2103261048002%2Fframe.html
- TAKA, Akela. *Cosplay Rocketa*. [online]. *MARVEL FANS CZ/SK*, 26. ledna 2021. [cit. 10.4. 2021]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/marvelfansczsk/permalink/3801560519902586/>
- JIRÁKOVÁ, Danina. [online]. *MARVEL FANS CZ/SK*, 19. ledna 2021. [cit. 11.4. 2021]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/marvelfansczsk/permalink/3779184898806815/>
- *The prefect gift doesn't exi...* [online]. *Just Marvel Memes*, 26. března 2021. [cit. 11.4. 2021]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/groups/JustMarvelMemes/permalink/5209913925745888/>

- Jacksonville Icemen. [online]. *Jaxicemen*, 26. březen 2021. [cit. 12.4. 2021]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CM48uJpjDsy/>
- *Location*. [online]. *Just Marvel Memes*, 8. dubna 2021. [cit. 13.4. 2021]. <https://www.facebook.com/groups/JustMarvelMemes/permalink/5279331275470819/>
- WARD, Andrew. [online]. *Just Marvel Memes*, 30. března 2021. [cit. 14.4. 2021]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/JustMarvelMemes/permalink/5231840760219871/>.