Popkulturní teorie tropu

Eva Krásová
Univerzita Karlova
eva.sta@seznam.cz

POPCULTURAL TROPE THEORY
The article deals with the current state of narrative and narrativity in the situation of new media. After a short reflection on the transmediality of contemporary narrative (through the concept of media object of Axel Bruns) we comment on the changes of viewership in the „Netflix Era", and the situation of participatory media. The core of the article describes a wiki website *TVTropes* and its concept of „trope". In the *TVTropes* environment, unaffected by academic literary theory (as far as it seems from the stated sources), a „trope" stands for a frequently recognized part of a story, and not a figure of speech, and thus is much closer to the object of E. R. Curtius „topology". In the end, we reflect on the possible consequences or benefits of the conceptual shift described.

KLÍČOVÁ SLOVA:
Narativ — narativita — tropus — topologie — popkultura — participativní média — Ernst Robert Curtius — Axel Bruns
Narrative — narrativity — trope — topology — popculture — participative media — Ernst Robert Curtius — Axel Bruns

DOI
https://doi.org/10.14712/23366729.2020.2.5

Jeden z oblíbených bonmotů literární teorie říká, že naratologie je mrtva.[1] A není divu, uvážíme-li, že se jedná o vědu o vyprávění v éře, kdy už byla konstatována smrt čtenáře, příběhu, postav i žánrů, ostatně i Západu, knihy a vědy a v neposlední řadě i Boha. Tématem tohoto článku bude několik postřehů k současnému stavu myšlení o příbězích, a to zejména o těch jejich oblastech, které zažily rozmach v souvislosti s nástupem tzv. nových médií. Budeme postupovat ve třech krocích. Nejprve bude třeba zmínit několik teoretických postřehů o situaci nových médií a prostředí jimi vytvořeném ve vztahu k příběhu a jeho teoretizaci, poté se budeme věnovat podmínkám existence příběhu v tomto prostředí, a až ve třetím kroku se pokusíme předložit jeden příklad případ teoretického uchopení příběhu, interaktivní web *TVTropes*, a okomentujeme způsob, jak s pojmem tropu pracuje.

1 Rimmon-Kennanová 2001, s. 137.

OPEN ACCESS

1. PŘÍBĚH ŽIJE!

Na rozdíl od doby, kdy byla smrt příběhu konstatována,[2] žijeme dnes *obklopeni* příběhy, dokonce se zdá, že je jich více než kdy dříve.[3] Vývoj seriálové televizní produkce, společenská role sitcomů a změny v distribučních kanálech (především zrod HBO) společně se snahou distribučních společností zasáhnout i demografické skupiny, které se tradičně příliš na televizi nedívají, daly postupně vzniknout tomu, co se dnes označuje nejčastěji jako *quality TV*, totiž serializované, inovativní postupy používající televizní pořady, jejichž charakteristickou vlastností je kromě jiného[4] důraz na příběh. Seriály jako *Rodina Sopranů* (1999–2006), *Ztraceni* (2004–2010) a *Perníkový táta* (2008–2013) ukázaly, že kromě vlastností spojených se serialitou samotnou (opakování struktury dílu vedoucí k pocitu bezpečí, vysílací čas napojený na biorytmy diváka, známost postav a prostředí vytvářející dojem komunity) a zásadní roli postav je příběh důležitým činidlem pro vytvoření divácké „závislosti", neboli stabilní, monetarizovatelné sledovanosti.[5]

Ačkoliv se za hlavní sídlo narativity ve dvacátém století dala považovat kinematografie jako celek, naratologie v *television studies* čerpá své opodstatnění zejména z poznatku, že hlavním médiem, ze kterého lidé čerpají příběhy, je právě televize.[6] Příchod nových médií dal v této situaci lépe vystoupit faktu, že příběh často existuje i napříč médii jako tzv. mediální objekt.[7] Transmediální existence příběhů je už nejméně deset let explicitní skutečností meainstreamové kultury a část naratologické terminologie je součástí jejího metajazyka, dokonce i běžné bulvární produkce. O informačním uzlu „Angelina Jolie a Brad Pitt" se hovoří jako o *narrative*, „narativu", který mohou jeho protagonisté „ignorovat", „mít pod kontrolou", „využívat" a především „budovat". Nejsou však jeho výhradními autory, protože je roztroušen po webech bulvárních časopisů, statusech na sociálních sítích, oficiálních prohlášení, zprávách v seriózních médiích, videokanálech a podobně. Tento „příběh" tudíž splňuje řadu teoretických postřehů, jež byly řečeny v době, kdy ještě neexistovala média, která by je mohla potvrdit. *Brangelina* je příběh, který nemá jednoho autora, ale vzniká jako dílo mnoha různých dílčích „vypravěčů", je to příběh, který existuje pouze v recepci svých čtenářů a jimi a v nich je přenášen dál, jimi a v nich žije a roste.

Názornějším příkladem tohoto procesu je fenomén *fan fiction*: až participativní sociální média plně odhalila fakt, předjímaný literární vědou, totiž že čtenář (i ten nejprimitivnější) reaguje na četbu příběhu tím, že jej aktivně dotváří a dále rozvíjí, a kdyby nebyl v dané chvíli institucionálně pasivizován knihou, vymyslel by si vlastní

2 Ricœur 2002, s. 49; Benjamin 1979, s. 179.

3 Travis 2012, s. 467.

4 Z pokusů teoreticky podchytit, proč začaly být „seriály" tak klíčové pro globální kulturu, je asi nejpřístupnější pojem „komplexní televize" Jasona Mittella, který ale klade do centra seriálové fascinace formální provedení a inovativnost, nikoliv výstavbu příběhu samotného. Srov. Mittel, 2019, s. 36 nn.

5 Allrath — Gymnich 2005, s. 7–10.

6 Tueth 2005, s. 27–28.

7 Používáme terminologii, kterou v souvislosti s novými médii zavedl Axel Bruns (Bruns 2007).

OPEN ACCESS

příběh, který volně navazuje na to, co četl.[8] Koncept čtautora (*wreader*) se tak ve *fan fiction* stal běžnou realitou. Ukázalo se navíc, že texty vytvořené reálnou instancí čtautora mohou být čtenářstvem oceňovány ve stejné míře jako konvenčně vytvořená díla.[9] Příkladem tohoto mechanismu je *Padesát odstínů šedi*, kniha napsaná jako *fan fiction* jiného textu diskutabilní úrovně, upírské série *Stmívání*. Její mimořádná úspěšnost otevírá před akademickým literárním vědcem mrazivou hlubinu otázky, jak by vypadala literatura, kdyby byla skutečně živá a nebyla regulována mocenskými mechanismy.

2. ÉRA NETFLIXU A ŽIVOT SERIÁLŮ

Debatu o tom, zde je tento proces skutečným naplněním ideje demokratičnosti nových médií,[10] je třeba pro tuto chvíli odsunout stranou. Pro téma tohoto článku je podstatné, že nová média se spojila s již existujícími oblastmi masové kultury, jimiž byla filmová a televizní produkce, a dohromady vytvořila nový mediální prostor, v němž většina obyvatel euroatlantické civilizace více či méně žije. Je to prostor, jehož metonymií je Netflix — streamovací služba, která umožnila sledovat díla původně určená ke klasické seriálové konzumaci (např. jednou týdně, případně při reprízách jednou denně), řetězově (tzv. *binge-watching*). Kromě toho, že zpřístupněním i starších seriálů a filmů Netflix reálně oživil díla vznikajícího kánonu, a tím ho utvrdil, měl jeho nástup především vliv na psychofyzickou kompetenci diváků — zatímco do té doby bylo nepřetržité sledování jednoho děje pouze záležitostí filmových maratónů, fanouškovských srazů a náhodných večírků, kde byl divák často pod vlivem omamných látek, v éře Netflixu divácká schopnost vydržet u televize překročila magickou hranici dvou hodin a míří k nedohlednu. Dnešní diváci bez obtíží shlédnou šest až osm epizod za večer, a to každý den. „Netflixing" se stalo srozumitelným slovem anglického jazyka a tato aktivita začala dramaticky utvářet podobu lidstva, zdá se, že i včetně jeho reprodukčních schopností.[11]

A protože nová média skutečně interaktivní jsou, začala zase zpětně ovlivňovat podobu uměleckých děl, která v nich existovala. Komerční filmoví tvůrci dnes už vědí, že pokud film či seriál vytvoří dobře, uvidí jej jejich diváci ne jednou či dvakrát, ale mnohokrát. Kromě výše uvedeného *binge-watchingu* Netflix také zdůraznil způsob sledování, který začal být relevantní už v dobách domácího videa: oblíbený film či seriál lze sledovat opakovaně, lze ho pozorovat stále znovu, zkoumat detaily, oblíbené scény a „chyby" (odtud žánr *movie mistakes*), zapamatovávat si „hlášky" a pak je používat v běžném životě, oblíbit si postavu a případně se do ní zamilovat atd.

Je na místě otázka, zda nejsme svědky vzniku určitého kánonu moderní kultury, sady referenčních uměleckých děl závazných pro každého vzdělaného plnohodnotného člena dané společnosti. Protože stanovení takového kánonu je z pochopitelných důvodů velice sporné, osvědčují se spíše poukazy na normativitu určitých děl pro

8 Jenkins 1992, s. 157–159 a celkově kapitoly 6, 7 a 8.

9 Detailněji k rozvoji internetového čtenářství v opozici k „akademickému vkusu" viz Collins 2010, s. 7 a 81.

10 Trefný popis těchto očekávání viz Ryanová 2015, s. 23–24.

11 Twenge — Sherman — Wells 2017, s. 2390.

OPEN ACCESS

určitou vybranou komunitu[12] a na ni navazující dopad na obraz světa a společnosti mezi členy takové komunity. K popisu tohoto jevu bychom chtěli přispět upozorněním na komunitní web, který si svůj centrální pojem vypůjčil z literárněvědného slovníku: web *TVTropes*, sdílené prostředí zasvěcené popisu a klasifikaci tzv. tropů neboli ustálených částí příběhů v televizi, filmu, literatuře, videohrách a dalších mediálních prostorech. Rádi bychom tímto upozornili na spontánní rozvoj metajazyka a reflexe v nových médiích a některé jeho význačné rysy: nepřesné přejímání termínů, operativnost vytvořených pojmů a relativní outsiderství jednotlivých účastníků vůči institucionalizované teorii.

3. POPKULTURNÍ TROPOLOGIE

Prostředí internetu má díky své interaktivitě v kombinaci s instantností (produkce odpovědi je možná v řádu sekund) schopnost reagovat na vývojové tendence mnohem rychleji, než by se stalo v kultuře tištěných médií. Iniciativy, které by v éře literárních časopisů vyžadovaly alespoň několik měsíců schůzek a nakladatelskou ochotu, se v participativních médiích mohou realizovat okamžitě a za relativně malé peníze nebo úplně zadarmo. Příkladem takové iniciativy je web *TVTropes* (www.tvtropes.org), který nám bude sloužit jako případová studie.

Soudě podle sekce „About us“[13] vznikl web *TVTropes* v roce 2004 z iniciativy osoby známé pod nickem Fast Eddie, o němž se z *Wikipedie* dozvídáme, že je bývalým studentem MIT a na nápad založit *TVTropes* přišel v devadesátých letech „po brouzdání internetovými fóry“.[14] Jak sám uvádí, souběžně s kariérou inženýra navštěvoval web *Salon.com*, kde diskutoval s bývalými přáteli o televizních programech, zejména o seriálu *Buffy, přemožitelka upírů*.

„Právě tam,“ říká Fast Eddie, „jsme začali rozvíjet myšlenku *tropů* v televizi. […] Byla to naše běžná hantýrka.“ Členové *Buffistů* mohli například mluvit o tropu *dáma v nesnázích* a všichni rozuměli, co to znamená.[15] Během dalších debat se někdo zeptal, zda existuje seznam těchto „tropů“: „Začalo to jako počítač u mě ve sklepě,“ říká Fast Eddie. „Ale poté, co na nás upozornil web BoingBoing, jsme se museli rychle rozšířit.“[16]

12 Například způsob, jakým film *Ready Player One* stanovuje kánon povinných znalostí typického diváka: Condis 2016, s. 18.

13 Viz stránku <https://tvtropes.org/pmwiki/about.php>. Předmětem našeho zkoumání jsou nová média a jeden exemplární mediální objekt, který se bohužel — pochopitelně — nedává poznat jinak než skrze tato nová média. Hranice objektivity je zde silně porušena a jsme odkázáni jen na to, co nám jeho autoři (sami velmi nejasní, viz tamtéž) vystaví na odiv. O to spíše je dobře, že se nepohybujeme na poli sociologie, ale v oblasti literární vědy, kde nás taková situace nemůže ani v nejmenším znepokojovat. Mediální objekt je umělecké dílo, ležící *tak jak je*, a nabízející se recipientovi (v tomto případě nikoliv čtenáři, nýbrž *interanautovi*) k recepci. Platí všechny zákonitosti, které o tomto procesu jsou známy, jako je čtenářova konstrukce autora, místa nedourčenosti vybízející k aktivnímu čtení, intertextovost porozumění atd.

14 <https://en.wikipedia.org/wiki/TV_Tropes#Ownership>.

15 Tamtéž.

16 Tamtéž.

OPEN ACCESS

TVTropes jsou tedy iniciativa akademicky vzdělaných, ale v literární teorii neškolených[17] konzumentů televizních programů. Dnes je *TVTropes* rozsáhlý podnik financovaný příjmy z reklamy, který se identifikuje jako neziskový. Web má formu wiki, tedy prostředí, které mohou všichni registrovaní uživatelé volně upravovat (v rámci struktury zadané provozovatelem) a je často ironicky popisován jako návykový — procházení jednotlivých tropů a jejich popisování či upřesňování je pro některé uživatele zdrojem toho druhu potěšení, který nedokážou opustit.

Předmětem našeho zájmu bude otázka, co si vlastně web *TVTropes*[18] představuje pod pojmem tropu.

> Tropus [*a trope*] je vyprávěčský nástroj [*storytelling device*,], způsob, jak zkratkou popsat situace, u nichž může vypravěč odůvodněně očekávat, že je publikum rozpozná. Tropy jsou prostředky, jimiž kdokoliv, kdo má co vyprávět, vypráví příběh. My je sbíráme, protože je to zábava [*for the fun involved*].
>
> Tropy ale nejsou totéž co klišé. Mohou být úplně nové, a přitom se zdát otřelé a banální, a také mohou být staré tisíc let, a zdát se svěží a nové. Nejsou špatné, nejsou dobré; jsou to nástroje, které používá tvůrce díla k vyjádření myšlenek a jejich dopravení k publiku. Je téměř nemožné vytvořit příběh bez tropů.[19]

Povšimněme si, že tento text vymezuje tropus především funkčně („vyprávěčský nástroj“) a brzy přechází přes negativní vymezení („tropy nejsou klišé“) k básnickému popisu pomocí oxymór. Za nejpozoruhodnější fakt ovšem považujeme, že zde vylíčený „tropus“ nemá mnoho společného se způsobem, jak jej chápe literární věda. Pro *tropy* v pojetí, které v americké prostředí etabloval Roman Jakobson,[20] je definitorickou vlastností posun významu, případně nějaký druh vzniku významu obrazného. Tropus (např. metafora) je část řeči, kde řeč nefunguje běžným, referenčním způsobem, ale destruuje původní význam ve prospěch vzniku významu nového, inovativního, nezvyklého.[21] Pro ilustraci faktu, že Jakobsonovo pojetí je živé i v teorii televize, uveďme například způsob, jakým s pojmem tropu pracuje Helena Vypletalová při analýze *Večerníčku*:

> Podobně jako v literatuře, a v tomto případě je analogie na místě, neboť filmová poetika pracuje do značné míry s literární terminologií, spočívá uměleckost AF

17 Z hlediska literární historie je třeba poznamenat, že v sedmdesátých letech na MIT dosud působil Roman Jakobson. Viz např. Shenker 1971, s. 37.

18 Opět, je opravdu nemožné mluvit o autorovi, proto za subjekt řeči považujeme webovou stránku samotnou, zjednodušeně „web“ sám, abychom získali výraz, se kterým lze v češtině pohodlně nakládat.

19 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TropeS>. [cit. 20. 9. 2018, 10:39].

20 Vzhledem k tomu, že se zabýváme v USA situovaným webem, tvořeným příslušníky amerického akademického prostředí, jsme se rozhodli mezi rozsáhlými možnostmi pojímání metafory zvolit to, které vyrostlo a živilo se na Jakobsonově vlivu (viz Bohn 1984, s. 534–550). Vzhledem k tomu, co bylo řečeno o vzniku *TVTropes*, považujeme za plausibilní, že tato tradice fungovala pro autory jako jakási referenční „teorie“.

21 Vycházíme z pojetí metafory, které zastává Paul Ricœur (Ricœur 1975, s. 22–34 a 310–312).

OPEN ACCESS

> [animovaného filmu, E. K.] v tropech, tedy v invenčním využití běžných výrazových prostředků za účelem vytvoření nového, neočekávaného významu. Podstatou tropů je vyjádření nového vztahu k označované věci, do popředí se dostávají konotované významy.[22]

Tento aspekt ale pro *TVTropes* není vůbec relevantní. *Trope* je především efektivní komunikační nástroj, *zkratka* (*a shorthand*). „Užitečnost tropů spočívá spíše v tom, že doručují pojem k divákovi bez nutnosti vyjmenovat všechny detaily."[23] Jedná se o předpřipravený, ustálený úsek příběhu: Láska může milujícího obrátit na stezku zla (*Love Makes You Evil trope*),[24] oheň je červený a voda je modrá[25] a čím vyšší postavení, tím lepší je postava v boji[26]. V pesimistickém pojetí je *trope* stavební kostkou tuctového příběhu, v optimistickém jednotkou smyslu, minimální stavební kostkou příběhu, v jejichž správné skladbě spočívá mistrovství vypravěčovy činnosti. Na tomto místě se teorie tropu z TV Tropes napojuje na Proppovu *Morfologii pohádky*, kterou web — jako jedno z mála děl akademické teorie literatury — zmiňuje v sekci „Books on Trope", a kterou by tedy bylo možno považovat za jakýsi teoretický fundament zkoumaného webu.[27] Proppovo pojednání ale na *TVTropes* figuruje v souboru knih poskytujících katalog základních zápletek, kam byla z akademicky respektovaných knih přizvána ještě Aristotelova *Poetika*; zbylé texty se pohybují na hraně pozornosti teoretiků (*The 7 Basic Plots* Christophera Brookera, *Three Kinds of Fiction* Isaaca Asimova), případně jejich popkulturní existence převážila nad akademickou (*The Hero's Journey* Josepha Campbella), anebo byly akademickou sférou poněkud zapomenuty (sedm základních konfliktů podle Arthura Quiller-Couche).

22 Vypletalová 2012, s. 11.

23 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TropeS>. Definice ale byla mezitím přetvořena, takže se na webu v tomto znění již nenachází. Text, který ji nahradil, však podle našeho názoru myšlenkově nijak neuhýbá od původní definice, pouze věnuje více pozornosti faktu, že „trope" může znamenat i něco jiného. Je nicméně patrné, že práce s pojmem tropu byla spíše intuitivní a následně byla korigována prostě pohledem do výkladového slovníku, viz celý text: „Merriam-Webster definuje ‚trope' jako ‚řečnický obrat' [*figure of speech*]. Při vyprávění příběhu je tropus pouze to — pojmový řečnický obrat, vyprávěcí zkratka [*a storytelling shorthand*] pojmu, kterou diváci okamžitě rozpoznají a které okamžitě porozumí. Tropus je především konvence. Může to být narativní trik nebo léčka, narativní struktura, typ postavy, řečový idiom… až ho uvidíte, poznáte ho. Tropy nemusejí nutně narušovat příběh; nicméně když začne být tropus sám obtěžující a ruší diváka víc, než slouží příběhu, stává se z něj klišé.
Na této wiki má „tropus" dokonce ještě obecnější význam vzorce ve vyprávění [*pattern in storytelling*], nejen uvnitř mediálních děl samotných, ale také v souvisejících oblastech, jako jsou mimozáběrové aspekty tvorby, technické vlastnosti média a zkušenost fanouška. Myšlenka za takovýmto vyprávěním je nejen psaní, ale celý proces tvorby a vyprávění/ukazování příběhu."

24 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LoveMakesYouEvil>.

25 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ColorCodedElements>.

26 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AuthorityEqualsAsskicking>.

27 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BooksOnTrope, detailněji pak <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ProppsFunctionsOfFolktales>.

OPEN ACCESS

Je patrné, že strukturalistická teorie vyprávění i celá obrovská produkce naratologické literatury dvacátého století stojí zcela mimo zájem tvůrců webu *TVTropes* i jeho každodenních přispěvatelů, tzv. *tropers*, fanoušků, kteří rádi popisují *tropy*. Pojem *tropes* z *TVTropes* se mnohem více blíží pojmu *topoi* E. R. Curtia: jedná se nejčastěji o formální, ale často i obsahové *ustálené postupy*, jak vyprávět příběh, opakující se místa, která jsou schopna intertextového života, cestují z díla do díla a jejich geneze se dá vystopovat stovky let do minulosti.[28] Nejedná se ani tak o jednotky jako o nápadné podobnosti, oblíbená místa, která čtenář/recipient sleduje, ani neví proč, ale všímá si jich a rád je popisuje, *for the fun involved*…

Na tomto místě je třeba se vrátit k specifické povaze *TVTropes* jako interaktivního webu s mnoha účastníky. Curtiovo dílo bylo mimořádným počinem geniálního ducha, jehož myšlenková kapacita nás dodnes při četbě udivuje. Jednalo se o dílo, které za vznik vděčilo mimo jiné dlouhé nucené pauze v akademických povinnostech, kterou E. R. Curtiovi vytvořila vláda nacismu v Německu. Topologická aktivita vyžaduje specifický typ inteligence, který není každému dán. V dnešní době je mimořádně těžké být topologem, zejména proto, že v krátkodobém horizontu nepřinášejí topologické informace ani tak solidní publikovatelné vědecké výsledky, jako spíše pousmání a tichou badatelskou radost. Jak jinak vnímat například postřeh o tom, že *dictator* a *Dichten* jsou utkány z téže lingvistické látky?[29] Při jeho četbě cítíme zvláštní pnutí intertextového potenciálu a toužíme informaci nějak využít, ale jako by síť, po které se pohybujeme, byla příliš veliká, po chvíli rezignujeme se zoufalou nadějí, že — až se objeví souvislost — se nám původní informace vynoří z paměti.

Participativní prostředí internetového fóra a wiki naproti tomu představuje skutečný posun k inteligenci vyššího typu. Interaktivní prostředí umožňuje účast velkého počtu mikrobadatelů, *tropers*, kteří ve svém volném čase a zdarma vyhledávají souvislosti a zaplňují bílá místa. Prostředí sice je pomíjivé, ale na druhou stranu disponuje dostatečnou trvalostí na to, aby byly shromážděné informace stabilní a především, aby se v nich dalo vyhledávat. Shromažďování *tropů* (či *topoi*) pochopitelně nepředstavuje jen fázi sběru dat, ale je i jejich interpretací, která je však v humanitních vědách nevyhnutelná. Při správném zaškolení může být *troper* stejně výkonným mravencem vědy, jako například anotátor jazykových entit pro jazykový korpus či doktorand provádějící dotazníkové šetření. Pracuje ovšem zcela zdarma a téměř neúnavně, *for the fun involved*…

Jak to, že je tropologická aktivita zábava? Jedná se o to, co bylo v aluzi na Rollanda Barthesa popsáno jako „rozkoš z intertextu", tedy „potěšení z vytváření odkazů a pátrání po zdrojích"[30], známé i z postmoderních románů? Je totiž patrné, že téměř každého recipienta uměleckého díla těší si uvědomovat souvislosti a konstatovat podobnosti s ostatními díly, která zná. V tomto světle se Curtiova topologická aktivita nejeví jako mimořádná ani tak svou podstatou, jako spíše rozsahem a zvolenou oblastí zájmu. Na rozkoš z intertextu kalkuluje většina současných kasovních trháků, když

28 Curtius 1998, s. 81–82. Nezapomínejme také na význam výrazu tropus v gregoriánském chorálu (Hrabák 1977, s. 138) a od něj odvozený význam ustálených vsuvek v rámci mše, odpovídající velice dobře nastíněnému významu.

29 Curtius 1998, s. 88.

30 „… a pleasure in link-making and source-hunting", Tyree 2012, s. 14.

OPEN ACCESS

do scénáře vplétá stále větší a větší množství tzv. „popkulturních referencí" neboli odkazů na díla, která bude cílový recipient pravděpodobně znát a ke kterým bude mít pokud možno intenzivní emocionální vztah, nejlépe nostalgicko-sentimentální.[31] Podstatou potěšení ale není pouhé zachvění vzpomínky. Lidé, jak se praví v *Poetice*, mají ze všeho nejraději opakování.[32] Zdrojem potěšení je už samotné zjištění, že „to znám" (identifikace se známým uměním), jinými slovy radost z vědění. V druhém kroku pak přispěvatel tomuto poznání dává podobu formální vědy, když jej přetvoří do standardizovaného článku o tropu a zveřejní v rámci portálu, který má kvazi-vědeckou podobu (přinejmenším vystupuje jako svým způsobem seriózní médium sloužící hromadění poznatku). *TVTropes* jsou nám tedy poučením, že nezanedbatelnou řadu internautů těší provádět cosi jako vědecký výzkum, a to na materiálu, který dobře znají.

Vzniká tak úplně nová teorie, kterou lze nazvat *popkulturní tropologií*. Je to disciplína v obou smyslech slova *popkulturní*: jednak se popkulturou zabývá jako svým předmětem, jednak sama popkulturou je — je orientovaná na davy, má být líbivá a lehce stravitelná a v neposlední řadě podléhá komercionalizaci. Popkulturní tropologie je navíc patrně součástí širších meta-aktivit, které popkulturní materiál třídí, kategorizují a hodnotí. Popkultura už má v tuto chvíli své recenzenty (např. Jeremy Jahn[33]), kritiky (např. kanál *CinemaSins Jeremy*[34]), přehledové příručky (např. žánr „Music evolution of…" na kanálu *Jillboard*[35]), žánrové přehledy (*watchmojo.com*[36]) a především žebříčky všeho druhu (*watchmojo.com, TheTalko.com*[37] a stovky dalších). Zdá se, že ve chvíli, kdy nějaký soubor uměleckých děl dosáhne určité mocnosti, začne se kolem něj (za předpokladu, že to prostředí umožňuje) spontánně tvořit korona meta-aktivit. Žánry nových médií přitom vykazují obdobné rysy, jako měli jejich literární předchůdci: recenzenti jsou konvencí vázáni reagovat rychle na vydání nového díla, na druhou stranu je jim tolerována vyšší míra přehmatů či nesprávných soudů. Aktivity katalogizační si mohou dovolit mít určité zpoždění (cca 10 let), protože jsou ceněny za svou přehledovost a nadhled. Existují i žánry retro pohledů,[38] které si mohou dovolit sahat hlouběji do minulosti a v rámci této aktivity ustanovují a potvrzují status některých děl (typicky *Casablanca* jako nejlepší film, Michael Jackson jako nej-

31 Jako příklad tohoto mechanismu můžeme uvést „odkazy" na americké seriály 70. a 80. let v *Avengers*, tedy intertextuality cílící na sentiment rodičů doprovázejících své děti do kina, nebo prodejní strategie portálu *BuzzFeed.com* přitahovat současné třicátníky systematickým vyvěšováním zábavného obsahu odkazující na popkulturu devadesátých let.

32 Aristotelés 1996, s. 63.

33 <https://www.youtube.com/user/JeremyJahns/videos>.

34 Tento kanál, který se oddělil od kanálu Jeremy Jahna, se prezentuje jako kanál jedné osoby, nicméně její jméno není nikde uvedeno… <https://www.youtube.com/user/CinemaSinsJeremy/about>.

35 <https://www.youtube.com/user/Jillboard100/featured>.

36 <https://www.youtube.com/user/WatchMojo>.

37 <https://www.youtube.com/watch?v=wpU8I_XzyFo>.

38 Viz například žánr „Retro recenze" (např.: <https://www.fffilm.name/2012/05/retro-recenze-vetrelci-aliens-100.html>) na jednom z nejsledovanějších českých webů o filmu, FFFilm.cz Františka Fuky, mimochodem také „laika", který se do pozice filmového recenzenta dostal díky svému zájmu o moderní informační technologie.

OPEN ACCESS

lepší zpěvák všech dob). Nehledě na to má však samo prostředí určité zorné pole, zónu, za kterou už jeho zrak nedosáhne (například dílo Fritze Langa či tzv. černá hudba padesátých let nejsou zohledňovány; mimo zorné pole jsou pak pochopitelně produkce jinojazyčných kultur, i když toto tvrzení má své zajímavé výjimky).

Tato „teorie" konstruuje a upevňuje podobu tezauru globální kultury. Vzhledem k tomu, jak se mění přístup k informacím nejen u mladších generací, je na místě otázka, zda nehrozí přesun informační autority, a zda tedy není třeba hledat cesty k dialogu. Především, jak už jsme naznačili výše, web *TVTropes* především obsahuje dosti velké množství kategorizovaných záznamů a generalizací recipientské zkušenosti, které by se jistě daly využít jako východisko analýz čtenářské zkušenosti. Za druhé, živelná práce společně se snahou o účelnost vyjadřování vede k ahistorické práci s termíny, která se ale může osvědčit jako operativní. Zde popsaný pojem tropu je vlastně oživením původního významu slova (zachovaného v způsobu práce s tímto termínem v gregoriánském chorálu), a je tedy jakýmsi obchvatem okolo akademické teorie, umožňujícím nahlédnout opomíjené momenty daného jevu. Za třetí, obliba vyhledávání a popisu tropů ukazuje, že teoretická aktivita kategorizace není vyhrazena pouze odborníkům, ale je součástí recipientovy aktivity rozumění — takto podáno zní takové konstatování jako banalita, a přece je určité novum ve zjištění, že i neproškolený recipient vidí, že příběh se skládá ze součástí, které se jen jinak kombinují. Je pochopitelně třeba přemýšlet o tom, do jaké míry je za vášeň moderních *troperů* zodpovědná unifikovanost amerického západního průmyslu, a ještě dále se ptát, o čem tato unifikovanost svědčí. Formální předpis hollywoodského filmu byl mnohokrát porovnáván s formálním předpisem antické tragédie s obdobným závěrem — stejně jako v jiných zkoumaných epochách je podstatou oceňovaného uměleckého díla inovace, která si je vědoma systému panující normy, ale zároveň ho v nějaké únosné míře překračuje. Web *TVTropes* nám pouze ukazuje to, co je z vývoje *quality TV* jasně vidět — že je směřována ke vnímatelům, kteří jsou obeznámeni s předchozími stadii, mají široký závěr znalostí a jsou jako diváci relativně nároční — pouhé opakování vzorce jim nestačí.

Dalším pro nás podstatným aspektem je, v jaké míře jsou v daném prostředí využívány a přetvářeny literárněvědné termíny a jak tímto svým druhým životem osvědčují či neosvědčují svou užitečnost. Kromě pojmů *narrative* a *trope* stojí za zmínku určitě i termín *persona*, využívaný pro označení rozdílu mezi autostylizací umělce a jeho nefikční individualitou. Pojem se užívá zcela běžně i v neodborných médiích až po bulvární texty, je předmětem vtipů i relativně komplikované reflexe[39]. Domníváme se, že spíše než provádět přesnou genealogii přechodu tohoto termínu z literární vědy do bulvárních médií je třeba si všímat právě vysoké míry jeho použitelnosti spojené s faktem, že uchopovaný jev se stal v moderní éře součástí každodenní zkušenosti.

Na jevu *TVTropes* je také nápadná role účastníků nevzdělaných v literární vědě, naopak obeznámených lépe s povahou média. Jako u většiny jevů digitální éry i zde byli první „u pera" ti, kdo měli zájem o technickou podstatu média samotného — a nápadným způsobem formovali obsah toho, o čem se pojednávalo. Spíše než na ose

39 „Memorable Moment: Beyoncé Pt. 1", 3:12–4:48. V tomto příspěvku se však neužívá výrazu „persona". Výraz je uživán převážně na některých kanálech, zejména při charakteristice ženských postav hudebního průmyslu, viz např. Watchmojo 2020; Luu 2020.

OPEN ACCESS

genderové problematiky navrhujeme tento jev chápat skrze škálu vysoké a populární kultury. Spolu s tím, jak je komerční audiovizuální produkce konzervativnější v oblasti narativní výstavby, a recipienti nezabývající se profesionálně literaturou volí ke sledování spíše neexperimentální díla, dostává se tradičně vystavěný příběh opět do centra konzumace audiovizuálních děl. Tento proces je nepřekvapivý, překvapivé ale je, že vyvolává ve svých konzumentech výše popsanou „vědeckou" ambici, která má navíc rysy tolik shodné s myšlením o literatuře.

Neposledním a ne nejméně důležitým aspektem, který stojí za pozornost, je zpětný vliv, který výše popsaná teoretická aktivita má. Nemáme zde na mysli vliv na samotné tvůrce audiovizuálních děl, ale na původní kategorizaci užitou jako původní podklad „tropologické" aktivity. Vzhledem k SEO charakteristikám[40] webu *TVTropes* (vysoká popularita, uměle zvyšovaná pozice ve výsledcích vyhledávání, chytré algoritmy nabízející dříve vyhledaná klíčová slova) a jeho zdánlivě encyklopedické povaze je zcela běžné, že internaut hledající informaci o literárněvědných pojmech obdrží definici z tohoto webu a následně na něj narazí i při dalších vyhledávacích rešerších. Protože pouze určitá část veřejnosti je schopna reálně odfiltrovat hrozby spojené s deformací podávané informace na internetu, je relativně pravděpodobné, že weby typu *TVTropes* budou schopny ovlivňovat všeobecné mínění o výstavbě narativních děl v nemalém rozsahu.

LITERATURA:

Allrath, Gaby — Gymnich, Marion (eds.). *Narrative Strategies in Television Series*. Houndmills — New York : Palgrave Macmillan, 2005.

Aristotelés. *Poetika*. Přel. M. Mráz. Praha : Svoboda, 1996.

Benjamin, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Přel. V. Saudková. Praha : Odeon, 1979.

Bohn, Willard. „Roman Jakobson's Theory of Metaphor and Metonymy: An Annotated Bibliography". *Style*, 1984, roč. 18, č. 4, s. 534–550. [online]. [cit. 1. 10. 2018]. Dostupné z: http://www.jstor.org/stable/42945521.

Bruns, Axel. „Produsage: A Working Definition" [online]. [cit. 27. 9. 2018]. Dostupné z: http://produsage.org/node/9.

Collins, Jim. *Bring on the Books for Everybody: How Literary Culture Became Popular Culture*. Durham : Duke UP, 2012.

Condis, Megan Amber. „Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky ‚Canon' of White Masculinity". *Journal of Modern Literature*, 2016, roč. 39, č. 2, s. 1–19.

Curtius, Ernst Robert. *Evropská literatura a latinský středověk*. Přel. J. Pelán, J. Stromšík, I. Zachová. Praha : Triáda, 1998.

Budd, Mike — Steinman, Clay. „M*A*S*H Mystified: Capitalization, Dematerialization, Idealization". *Cultural Critique*, 1988, roč. 10, s. 59–75.

Mittel, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. Praha : Akropolis, 2019.

Tueth, Michael V. „Breaking and Entering: Transgressive Comedy on Television". In Dalton, Mary M. — Linder, Laura R., (eds). *The sitcom reader: America viewed and skewed*. Albany: State University of New

40 SEO — „search engine optimalisation", úprava webového obsahu takovým způsobem, aby se při vyhledávání internetovými vyhledávači objevoval mezi prvními výsledky.

York Press, 2005. [online]. [cit. 7. 8. 2020]. Dostupné z: http://site.ebrary.com/lib/cuni/Doc?id=10579043.

Twenge, Jean M. — Sherman, Ryne A. — Wells, Brooke E. „Declines in Sexual Frequency among American Adults, 1989–2014". *Archives of Sexual Behavior*, 2017, roč. 46, s. 2390. [online]. [cit. 27. 9. 2018]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s10508-017-0953-1>.

Jenkins, Henry. *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. New York : Routledge, 1992.

Hrabák, Josef. *Poetika*. Praha : Československý spisovatel, 1977.

Newits, Analee. „Behind The Wiki: Meet TV Tropes Cofounder Fast Eddie". [online]. [cit. 1. 10. 2018]. Dostupné z: <https://io9.gizmodo.com/5479423/behind-the-wiki-meet-tv-tropes-cofounder-fast-eddie>.

Ricœur, Paul. *La Métaphore vive*. Paris : Seuil, 1975.

Ricœur, Paul. *Čas a vyprávění II*. Přel. M. Petříček, jr. Praha : OIKOYMENH, 2002.

Rimmon-Kennanová, Slommith. *Poetika vyprávění*. Přel. V. Pickettová. Brno : Host, 2001.

Ryanová, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita*. Přel. E. Krásová. Praha : Academia, 2015.

Shenker, Israel. „Jakobson: Great in Any Language". *The New York Times*, October 11, 1971, s. 37. [online]. [cit. 20. 9. 2018]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1971/10/11/archives/jakobson-great-in-any-language-prof-roman-jakobson-great-in-any.html>.

Travis, Trysh. „Meet the New Boss/Same as the Old Boss" (recenze knihy: Jim Collins: *Bring on the Books for Everybody: How Literary Culture Became Popular Culture*). *The Forum on Fiction*, 2012, roč. 45, č. 3, s. 466–469.

Tyree, J. M. „Searching for Somewhere". *Film Quarterly*, 2012, roč. 64, č. 4, s. 12–16. [online]. [cit. 11. 9. 2018] Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2011.64.4.12>.

Vypletalová, Helena. „Večerníček jako televizní a literární a fenomén". Olomouc : Univerzita Palackého Olomouc, 2012, s. 11. [online]. [cit. 1. 10. 2018]. Dostupné z: files.cis.webnode.cz/200000550-2b8482c7ed/Vyplelova_Vecernicek_web.pdf>.

INTERNETOVÉ ZDROJE:

<https://tvtropes.org/>. [online]. [cit. 20. 9. 2018].

<https://en.wikipedia.org/wiki/TV_Tropes#Ownership>. [online]. [cit. 12. 9. 2018, 10:33]; původní zdroj: <https://io9.gizmodo.com/5479423/behind-the-wiki-meet-tv-tropes-cofounder-fast-eddie>. [online]. [cit. 12. 9. 2018, 10:38].

Fuka, František. „Retro recenze: Vetřelci [Aliens] — 100%". *FFFilm* (blog). [online]. [cit. 17. 8. 2020] <https://www.fffilm.name/2012/05/retro-recenze-vetrelci-aliens-100.html>.

„Memorable Moment: Beyoncé Pt. 1", *TheEllenShow*. YouTube kanál. [online]. [cit. 7. 8. 2020]. dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=R6cICsPTOTQ>.

WatchMojo. „Top 10 reasons Why Nicki Minaj is Hated", *WatchMojo*. YouTube kanál. [online]. [cit. 7. 8. 2020]. Dostupné z: <https://www.dailymotion.com/video/x3tfxcd>.

Luu, Christopher. „Miley Cyrus Says Her ‚Confident' Persona Was a Fraud", *InStyle*, [online]. [cit. 7. 8. 2020]. Dostupné z: <https://www.instyle.com/news/miley-cyrus-confidence-fraud>.