UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Bakalářská práce

2020 **Jana Gajdová**

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Cyničtí animovaní opilci jako hrdinové naší doby

Bakalářská práce

Autor práce: Jana Gajdová
Studijní obor: Mediální studia
Vedoucí práce: Mgr. Jan Miessler
Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 31.07.2020 Jana Gajdová

Bibliografický záznam

GAJDOVÁ, Jana. Cyničtí animovaní opilci jako hrdinové naší doby. Praha, 2020. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Fakulta sociálních věd. Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Jan MIESSLER.

Rozsah práce: 76 046 znaků včetně mezer

Anotace

Bakalářská práce se věnuje zkoumání vybraných antihrdinů mající některé společné rysy, jakými jsou např. alkoholismus a cynismus. Zkoumané fikční postavy jsou protagonisté současných amerických animovaných seriálů pro dospělé. Konkrétně jsou to fikční postavy ze seriálu *Archer* (2009-2019), *BoJack Horseman* (2014-2020) a *Rick and Morty* (2013-2020). Jedná se o hlavní postavy těchto seriálů, jejichž jména se vyskytují také v samotném názvu jednotlivých seriálů. Celá jména těchto fikčních postav jsou Sterling Archer, BoJack Horseman a Rick Sanchez. Všechny vybrané seriály pocházejí ze současné seriálové americké animované tvorby a vyznačují se komplexní narací, která umožňuje vznik specifických fikčních světů, v kterých jednotlivý protagonisté působí. Práce si klade otázku, proč se v těchto vybraných současných animovaných seriálech z americké produkce objevují protagonisté s těmito společnými charakteristickými rysy. Pro zodpovězení této otázky je stanoveno několik podotázek a z nich plynoucích hypotéz. Práce tak nastiňuje důležitost některých velkých společenských a kulturních změn, plynoucí z přerodu západní městské společnosti moderní éry do postmoderního stavu. Představuje hrdinu coby postavu historické literatury, ale také současné televizní animované tvorby. Poskytuje některé důležité informace týkající se vývoje amerického cartoons. A v neposlední řadě se pokouší o naratologické uchopení těchto vybraných postav spolu s jejich fikčním (makro)světem.

Annotation

The bachelor's thesis is devoted to the study of selected antiheroes having some common features, such as alcoholism and cynicism. The investigated fictional characters are the protagonists of contemporary American adult animated series. Specifically, they are fictional characters from the series *Archer* (2009-2019), *BoJack Horseman* (2014-2020) and *Rick and Morty* (2013-2020). These are the main characters of aforementioned series, whose names also appear in the very name of the individual series. The full names of these fictional characters are Sterling Archer, BoJack Horseman and Rick Sanchez. All selected series come from contemporary American animated series and are characterized by a complex narrative, which

allows the emergence of specific fictional worlds in which the individual protagonists operate. The work raises the question of why protagonists with these common characteristics appear in these selected contemporary animated series from American production. To answer this question, several sub-questions and hypotheses arise from them are set out. The work thus outlines the importance of some great social and cultural changes resulting from the transformation of Western urban society of the modern era into a postmodern state. Hero is represented as a figure in historical literature, but also in contemporary television animated works. Some important information regarding the development of American cartoons are provided. And last but not least, thesis attempts for narratological grasp of these selected characters together with their fictional (macro) world.

Klíčová slova

Televizní seriál, antihrdina, animované seriály, alkoholik, cynik, makrosvět

Keywords

TV series, antihero, cartoons, alcoholic, cynic, macroworld

Title/název práce

Cynical animated drunks as modern day heros

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce za jeho ochotu a podnětné komentáře.

Vedle toho bych ráda poděkovala i mým nejbližším za jejich cennou podporu a omluvila se případně některým z nich, jelikož si uvědomuji, že témata, které mi z pohledu této práce přišla zajímavá, se jim vždy zajímavá jevit nemusila, a přesto o nich ode mě často slýchali.

Obsah

Úvod 3

Antihrdina 4

Typologie antihrdiny 4

Zobrazení antihrdinů v minulosti 5

Postmoderna a současná situace 6

Přechod z moderní éry 6

Stádia postmoderny 6

Postmoderní tvůrčí diskurz 7

Kritika konzumu pozdního kapitalismu 8

Vznik amerických cartoons 8

Počátky animace 8

Dějinná přeměna humoru 9

Počátky a zlatá éra americké animované tvorby 10

Zrod americké televizní animované tvorby pro dospělé 11

Naratologické zkoumání fikční postavy 11

Obecné vymezení 11

Pojem fikční svět 12

Zkoumání současného amerického seriálu 13

Obecné uchopení seriálové stavby 13

Typy seriality 13

Komplexní narace 15

Vznik a základní charakteristika seriálů 16

Rick and Morty 16

BoJack Horseman 17

Archer 17

Stavba makrosvěta konkrétních seriálů 18

Pilotní díl 19

Společné rysy pilotních dílů vybraných seriálů 19

Rick and Morty 20

BoJack Horseman 21

Archer 23

Charakteristika antihrdinů 24

Společné vlastnosti 24

Vývoj charakterů vybraných antihrdinů 26
Diskuze 28
Závěr 29
Summary 30
Použité zdroje 32
Použitá literatura 32
Internetové zdroje 34

Úvod

Název této práce je „Cyničtí animovaní opilci jako hrdinové naší doby“. Předmětem této práce ovšem nejsou klasičtí hrdinové, ale naopak antihrdinové. Konkrétně se jedná o protagonisty vybraných animovaných seriálových děl současné americké tvorby. Seriály, v kterých tito protagonisté vystupují se vyznačují komplexní narací. Ta umožňuje vznik specifických fikčních světů, které nabývají různých vztahů v rámci fikčního universa seriálu.

Antihrdinové, na které se v této práci zaměřím, jsou Sterling Archer ze seriálu *Archer* (2009-2019), BoJack Horseman ze stejnojmenného seriálu (z let 2014-2020) a Rick Sanchez z *Rick and Morty* (2013-2020).

Jak předestírám již v názvu této práce, všichni tito tři zkoumaní protagonisté se vyznačují alkoholismem a cynickým postojem vůči okolnímu světu.

V rámci praktické části této práce si vytyčuji hned několik úkolů. Popsat některé historické okolnosti a kulturní paradigmata, které předcházely vzniku těchto televizních děl. Charakterizovat antihrdinu, a to jak obecně, tak především v rámci konkrétních zkoumaných případů. A nastínit možnosti naratologického zkoumání seriálového díla.

V praktické části následně tyto hypotézy a postupy budu aplikovat při zkoumání vybraných postav a jejich fikčního makrosvěta.

To vše proto, abych se pokusila přiblížit k zodpovězení otázky, proč protagonisté s těmito charakteristickými rysy vystupují ve vybraných dílech současné americké animované tvorby pro dospělé.

V rámci svého výzkumu, jsem však dospěla k názoru, že mé prvotní označení těchto postav za postmoderní antihrdiny je poněkud problematické. Dále proto tyto postavy již postmoderními nazývat nebudu, přesto, že u některých užitých narativních postupů shledávám s postmoderními postupy vyprávění určitou podobnost.

Postmodernu budu v rámci této práce pojímat spíše jako určité důležité období přerodu západní společnosti, jenž přineslo některé neopomenutelné společenské a kulturní změny, které v konečném důsledku umožnily, aby tato seriálová díla vznikla.

Dále jsem ustoupila od původního záměru zkoumat seriálovou fikci za pomoci konceptů filmové narace, jelikož jsem si během výzkumu svého tématu uvědomila, že seriálová narace má některá svá specifika, která nemohou být vysvětlena pouze za pomoci analýzy původně určené pro filmovou naraci.

Spolu s tím, jsem se rozhodla, že na zkoumané postavy budu nahlížet s přihlédnutím jejich konkrétnímu fikčnímu markosvětu.

.

Antihrdina

Typologie antihrdiny

Postava klasického hrdiny se vyznačuje čestností, šlechetností, vírou v ideály, obětavostí, odhodlaností, odvahou a dalšími vlastnostmi, které jsou ve společnosti obecně považovány za žádané. Antihrdina je protikladem takové postavy.

Postavy s hrdinskými vlastnostmi jsou oslavovány za lpění na obecně uznávaných hodnotách, jsou idealizovanými představiteli určité společnosti. Antihrdinové naopak svým bytím, dle Petersnové a Stewartové, soudobé ideály a hodnoty zpochybňují. Nabývají totiž vlastností, které jsou společností považovány za nežádoucí.

Dle autorek souvisí obliba antihrdiny s aktuální atmosférou ve společnosti. Častěji se totiž, dle jejich názoru, postava s rysy antihrdiny objevuje v období, kdy se výrazná část společnosti vyhraňuje proti dosavadnímu uspořádání a souvisejícímu hodnotovému systému.

Z toho vyplývá hypotéza, že antihrdinové vedou, ať již vědomě či nevědomě, nikdy nekončící boj proti statu quo. Stojí proti systému, v podobě většinové společnosti, bohů či osudu, jenž se snaží o jejich zničení, uvěznění a poražení.[1]

Antihrdinové se však mnohdy vyznačují určitou dualitou. Se svojí úlohou antihrdiny mohou zároveň zastávat společností uznávané úlohy, jako např. otec, lékař, kriminální vyšetřovatel, učitel apod. V takovém případě v sobě antihrdina slučuje více, na první pohled vzájemně nekompatibilních identit, díky čemuž se následně nesnadno definuje jeho charakter.

Taková paradoxní, a někdy až rozpolcená postava antihrdiny, je velmi oblíbeným námětem především pro kriminální fikci. Představiteli současného klasického televizního antihrdiny jsou například Tonyho Soprana (*The Sopranos*, 1999-2007), Dextera Morgana (*Dexter*, 2006-2013), Waltera Whitea (*Breaking Bad*, 2008-2013) či Dona Drapera (*Mad Men*, 2007-2015).[2]

Jason Mittell se domnívá, že za oblibu antihrdinů v současné americké televizní seriálové naraci může možnost psychologického vrstvení těchto postav, umožněné dlouhým formátem seriálového díla. Divák tak může během plynutí seriálu postupně odhalovat charakter této postavy, sledovat jeho vývoj a vytvářet si různé hypotézy o jeho dalším směřování. [3]

[1] PETERS, Fiona a Rebecca STEWART. *Crime Uncovered: Anti-hero*. Bristol, England: Intellect, 2016, s. 7-9. ISBN 978-1-78320-520-2.
[2] PETERS, Fiona a Rebecca STEWART. *Crime Uncovered: Anti-hero*. Bristol, England: Intellect, 2016, s. 7-9. ISBN 978-1-78320-520-2.
[3] MITTELL, Jason. *Komplexnítelevize:poetikasoučasnéhotelevizníhovyprávění* . Praha: Akropolis, 2019, s. 29. ISBN 978-80-7470-244-0.

Zobrazení antihrdinů v minulosti

Různé podoby antihrdiny můžeme v literatuře vysledovat již od antiky.[4]

V antickém dramatu nacházíme postavu antihrdiny odsouzeného osudem k neúspěchu. Tato postava nikdy nemůže dosáhnout štěstí. Ať se totiž tento tragický protagonista pokusí podniknout cokoliv, nikdy nedokáže uniknout svému předurčenému trpkému údělu.[5] Jako příklad uveďme Prométhea či Krále Oidipa.

V rámci středověké křesťanské literatury můžeme pozorovat bezejmenné antihrdiny pykající za své činy. Typicky se jedná o potrestaného rytíře, upadlého do zapomnění, někdy i němého, bláznivého…

Antihrdina, začíná nabývat na významu od konce osmnáctého století v rámci tzv. deherodizace postavy[6], jež představuje odklon od dosavadního hrdinného protagonisty. Zde již proti antihrdinovi nestojí osud ani božstvo, ale společnost.

Od konce osmnáctého století je častým příkladem postava tuláka, poutníka, kouzelníka či loupežníka, jenž se vyznačuje tím, že přichází odjinud a ruší zaběhnuté pořádky. Hodrová jej nazývá postavou Jiného. Tato postava vychází z bezejmenného středověkého antihrdiny. Během romantismu je postava Jiného často idealizovaná. S tímto antihrdinou se setkáváme hojně i v tuzemsku, např. v dílech Vladislava Vančury či Ivana Olbrachta.

Dalším pro toto období typickým vyobrazením antihrdiny je postava zbytečného člověka, rodící se na poli ruské literární scény devatenáctého století. Tato postava, příznačná především pro ruský romantismus a realismus, se vyznačuje neschopností fungovat ve svém současném světě, jenž je pro něj až příliš zatížen měšťáctvím a byrokracií. Přichází tak o ideje o svém údělu a ve svých očích se stává zbytečným.[7]

Tvorba dvacátého století se následně vyznačuje velkou převahou antihrdinů coby hlavních postav. K této druhé vlně ztráty víry ve vyšší ideály dochází především díky dvěma světovým válkám, následnému konfliktu východu a západu a postupné přeměně společnosti[8], jenž dále rozebírám v následujícím oddílu Postmoderna a současná situace.

---

[4] HODROVÁ, Daniela a kol. *--na okraji chaosu--:poetikaliterárníhodíla20.století* . Praha: Torst, 2001, s. 665-681. ISBN 80-7215-140-1.

[5] HOFFMANN, Bohuslav. *ČítankakPřehlednýmdějinámliteratury* . Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1998, s. 21-27. ISBN 80-7235-021-8.

[6] HODROVÁ, Daniela a kol. --na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století. Praha: Torst, 2001, s. 665-681. ISBN 80-7215-140-1.

[7] HODROVÁ, Daniela a kol. *--na okraji chaosu--: poetikaliterárníhodíla20.století* . Praha: Torst, 2001, s. 665-681. ISBN 80-7215-140-1.

[8] VŘETIONKOVÁ, Veronika. *HERO OR ANTIHERO: Development and Transformation of Literary Protagonist in Contemporary British Literature*. Olomouc, 2015, s. 27-28. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí práce Libor PRÁGER.

Postmoderna a současná situace

Přechod z moderní éry

V padesátých letech dvacátého století se západní společnost vyvázala z hmotného nedostatku, způsobeného předcházejícím válečným obdobím[9]. Dochází k velkému rozvoji televize jakožto masového média, reklamy, hromadné výroby, módního průmyslu a alternativních způsobů financování. Díky čemuž se postupně zcela mění dosavadní hodnotový systém západní, zpočátku především americké, společnosti.

Veřejnost se začíná odklánět od řádu, hodnot a ideálů moderní éry, a začíná se prosazovat individualismus a požitkářství. Hédonické hodnoty, které do té doby vyznávali především bouřící se umělci, získávají na oblibě i ve většinové společnosti. Předešlá modernistická revolta tím, dle Lipovetského, postupně ztrácí svůj smysl. Společnost, proti které se vyhrazovala totiž zanikla. [10]

Dle Fredrica Jamesona byla následně ke konci padesátých let moderní umělecká revolta nadobro pohlcena společností. Modernistické umění bylo zařazeno do učebních osnov a obrazy, jež dříve pobuřovaly veřejnost, se začaly reprodukovat a využívat jako bytový doplněk. Nová vlna umělců let šedesátých tak, dle něj, modernu vnímá již jako prosazované vyprázdněné umění.[11]

Stádia postmoderny

Dle Michaela Hausera je odpovědí na tuto situaci ranný postmodernismus začátku sedmdesátých let, vycházející ze stavu únavy a vyprázdnění.[12] Jedná se o období, kdy se nastupující generace zbavuje okovů (pro něj) elitářského umění a upouští od dosavadního dělení na umění nízké a vysoké.[13]

Svého vrcholu se postmodernismus, dle Hausera, dobírá koncem osmdesátých let, kdy dochází k textualizaci vnějšího světa, rozvolnění označení a označovaného. Hauser to uvádí na příkladu, kdy je válečné utrpení skutečných lidí, je vnímáno obdobně jako útrapy fiktivní pohádkové kreslené postavičky. Dle něj, toto období končí 11. zářím 2001, kdy si západní společnost, především USA, znovu uvědomí reálnost světa. Následná doba pozdního postmodernismu se vyznačuje, mimo postupné vyčerpávání ideálů postmodernismu, také obecným společenským přijmutím postmodernismu jako druhé přirozenosti.[14]

Je však nutné říct, že dosavadní vývoj, tak jak popisuje Michael Hauser, a jenž jsem se ve zkratce pokusila

---

[9] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 20. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.

[10] LIPOVETSKY, Gilles. *Éraprázdnoty:úvahyosoučasnémindividualismu* . V českém jazyce vyd. 3. Praha: Prostor, 1998, s. 100-102. Střed (Prostor). ISBN 80-7260-085-0.

[11] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus, neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 28. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.

[12] HAUSER, Michael. *Cestyzpostmodernismu:filosofickáreflexedobypřechodu* . Praha: Filosofia, 2012, s. 17-18. ISBN 978-80-7007-382-7.

[13] HAUSER, Michael. *Cestyzpostmodernismu:filosofickáreflexedobypřechodu* . Praha: Filosofia, 2012, s. 25. ISBN 978-80-7007-382-7.

[14] HAUSER, Michael. *Cestyzpostmodernismu:filosofickáreflexedobypřechodu* . Praha: Filosofia, 2012, s. 21-24. ISBN 978-80-7007-382-7.

nastínit, je příznačný především pro Severní Ameriku, odkud nové vnímání světa a nová hegemonní kultura postmodernismu také vychází.[15] Jelikož se v této práci zaměřuji pouze na televizní seriály produkované v USA, dovolím si vývoj v jiných částech světa (například v tuzemsku) neproblematizovat.

Otázku, zda se i nyní USA nachází v období, které by se dalo pojímat jako určitá část postmoderní kulturní hegemonie, je velmi těžké zodpovědět. Hauser ve své knize *Cesty z postmodernismu* (2012) považuje současnost spíše za období přechodu s dozvuky postmodernismu.[16]

Postmoderní tvůrčí diskurz

Postmodernismus jako kulturní diskurz, dle Jamesona, znamená zánik velkých; jak světských, společenských, tak uměleckých, avantgardních; modernistických idejí pokroku a vývoje.[17]

U kulturních produktů postmoderních autorů mizí afekt, vypjaté vyjádření citů a projevů afektované bouřící osobnosti autora. Hloubka je nyní nahrazena vrstvou či vrstvami. V rámci naratologického zkoumání nahrazují hloubkové modely koncepty praxí, diskurzů a textových her. Dochází k odklonu od časovosti, tedy i historičnosti, tak typické pro vrcholnou modernitu. V rámci postmoderního vnímání se stává prostor důležitější než čas.[18]

Jedním z prvků postmoderních románů je, jak uvádí ve své knize *Mediální diskurs postmoderny* Jiří Bystřický, hra seduktivních (svádivých) spojení. Ta provokuje očekávání po zatím neřečeném, naznačeném a možném. Součástí seduktivní hry je tzv. fatální strategie, popírající očekávání, vycházející z nahodilosti, bortící doposud stanovený svět. Takto vystavěná románová přítomnost je neuchopitelná, proměnlivá, zdánlivá, virtuální…[19] Díky čemuž je možné, aby postmoderní román nastolil filozofické úvahy související s prchavostí povahy skutečnosti, a to takovým způsobem, jakým to dosud v rámci předchozích naratologických diskurzů nebylo možné.[20]

Dalším typickým hojně rozšířeným prvkem postmodernistické tvorby je, dle Jamesona, pastiš. Ten, jak se domnívá tento autor, nahrazuje parodii, typickou pro moderní období, jejíž předchůdcem je ustálená ironie 18. století.

Pastiš, stejně jako parodie něco napodobuje, používá cizího způsobu vyjadřování, nasazuje si masky. Rozdíl tkví však v tom, že parodie se tímto svým počínáním posmívala napodobovanému pomocí satiry. Pastiš tento satirický náboj ale postrádá. V rámci pastiše, se na rozdíl od parodie, nezachází s napodobovaným, jako s něčím nízkým, vedle čehož existuje normovatelná forma. Původní jazyk i napodobovaný jazyk mají stejnou

---

[15] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 21. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.

[16] HAUSER, Michael. *Cestyzpostmodernismu:filosofickáreflexedobypřechodu* . Praha: Filosofia, 2012, s. 25-26. ISBN 978-80-7007-382-7.

[17] LIPOVETSKY, Gilles. *Éraprázdnoty:úvahyosoučasnémindividualismu* . V českém jazyce vyd. 3. Praha: Prostor, 1998, s. 14. Střed (Prostor). ISBN 80-7260-085-0.

[18] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 34-40. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.

[19] BYSTŘICKÝ, Jiří. *VýsledkyhledáníMedi álnídiskurspostmoderny:kproblematicefatálníchstrategiía seduktivníchhernarativníchdiskursů* . Praha: Karolinum, 2001, s. 8, 17-18, 193. ISBN 9788024602547.

[20] BYSTŘICKÝ, Jiří. *VýsledkyhledáníMediálnídiskurspostmoderny:kproblematicefatálníchs trategiía seduktivníchhernarativníchdiskursů* . Praha: Karolinum, 2001, s. 190. ISBN 9788024602547.

vážnost.[21]

V souvislosti s pastišem zmiňuje Jameson např. postmoderní americkou produkci nostalgických filmů, u kterých historická hodnota ustupuje obrazu, typizující estetice, vyvolávající charakteristickou atmosféru, jenž je ve skutečnosti jen idealizací tehdejšího stylu. Nejedná se tedy o věrnou historickou výpověď, ale pastiš, napodobeninu, jenž používá jen některé výrazové prvky napodobovaného.[22]

Kritika konzumu pozdního kapitalismu

Jak již bylo zmíněno výše, pro postmodernismus, jakožto kulturní hegemonii určitého období, je charakteristické mizení hranic mezi nízkým a vysokým uměním a zvýšená produkce zboží. To může vést dle kritiků postmoderního kapitalismu k překrývání umění a zboží.[23] Jameson se domnívá, že kultura postmodernismu vychází z logiky pozdního kapitalismu a obává se, že „*až příliš těsně přiléhá ke kůži ekonomiky*".[24]

Mezi velké kritiky konzumní povahy postmodernismu patří také např. Gilles Lipovetsky. Ten popisuje typického zástupce postmoderní společnosti přelomu sedmdesátých a osmdesátých let, jako vysoce individualizovaného jedince žijícího pouze svojí přítomností, zajímajícího se především o sebe sama a vyhledávajícího jedince a skupiny se stejnými potřebami, zájmy a aktuálními postoji. Tohoto člověka nezajímá příliš politika a obecné dění ve společnosti tak, jako jeho předchůdce, zástupce moderní městské společnosti. Neustále volí z různých svádivých podnětů, které si libovolně mixuje a nechává na sebe působit. Lipovetsky je přesvědčen, že stejným způsobem takový jedinec přistupuje také k duchovnu, v rámci kterého si libovolně kombinuje a tvoří pro sebe padnoucí víru. Díky přemíře nejrůznějších podnětů a rychlosti jejich střídání může následně ovšem takový jedinec sklouznout k lhostejnosti až apatii způsobené přesycením. [25]

Vznik amerických cartoons

Počátky animace

Animace je iluze pohybu vyvolaná rychlým střídáním statického znázornění jednotlivých fází charakteristických pro konkrétní pohyb. Úplné prapočátky animace bychom mohli najít již v neolitu, jako příklad uveďme malby běžících bizonů v jeskyni Altamira, nacházející se v dnešním Španělsku. Animovaný

[21] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 34-40. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.
[22] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 43-44. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.
[23] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 28. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.
[24] JAMESON, Fredric. *Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu* . Praha: Rybka Publishers, 2016, s. 14. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2
[25] LIPOVETSKY, Gilles. *Éraprázdnoty:úvahyosoučasnémindividualismu* . V českém jazyce vyd. 3. Praha: Prostor, 1998, s. 16-41. Střed (Prostor). ISBN 80-7260-085-0.

film získáme, pokud si tyto jednotlivé výjevy přehrajeme v rychlém sběhu po sobě, tak jako to pomocí filmové techniky udělala roku 1962 francouzská režisérka Germaine Prudhommeau.

K oživení animace však docházelo již před vynálezem filmové technologie. Jako příklad uveďme tzv. *laternu magicu* sestrojenou Athanasiusem Kircherem, který již od roku 1640 bavil publikum rychlým střídáním malovaných sklíček promítajících se na stěnu.

Devatenácté století bylo plné optických objevů, zasluhujících se později o rozvoj nejen kinematografie, ale také procesu animace. Na konci devatenáctého století ve Franci otevřel Emile Reynaud tzv. Optické divadlo, kde jako vůbec první představil celistvé komické animované scénky, a to ještě před vynálezem filmové kamery. Nástup tohoto vynálezu mu naopak jeho podnikání značně zkomplikovalo, a nakonec i zcela zhatilo.[26]

Dějinná přeměna humoru

První krátké animované grotesky, v USA nazývané *cartoons,* se vyznačovaly specifickým humorem vycházejícím z tehdejšího místního pojetí komična. Postoj ke komice se totiž v jednotlivých obdobích měnil spolu s přeměnou společnosti, a s tím souvisejícím vnímáním světa.

Dále nastíním vývoj pojímání komična západní společností.

Pro středověk bylo typickým příkladem komična prožívání časově vymezených svátků lidového veselí znevažující obecně uznávané hodnoty groteskně realistickým představením, v němž všichni přihlížející byli zároveň účinkujícími.

Od druhé poloviny sedmnáctého století grotesknost postupně nahrazuje satira v podobě frašky, karikatury, bajky či revue. Díky převedení humoru do soukromé sféry, je v osmnáctém století spontánní smích považován za projev povrchnosti a hlouposti.

Během devatenáctého a první poloviny dvacátého století se znovu legitimuje neřízený smích a veselí díky grotesce, burlesce a kabaretu. Humorná postava tehdejší doby si není vědoma své jinakosti, je terčem pro ni netušené kritiky a výsměchu. Příkladem budiž postava tuláka ztvárněná Charliem Chaplinem.

Na začátku dvacátého století si v USA získává oblibu kreslená groteska, založená na honičkách, ztřeštěnostech a absurditě.

Postmoderna znamená určitý odklon od dřívějšího posměšného humoru namířenému proti nic netušící osobě. Nově se komická postava stává alespoň z části personifikovanou. Na rozdíl od představitele grotesky si je své jinakosti vědoma. (Jako příklad bychom mohli použít četné filmy Woodyho Allena, v rámci kterých sám autor herecky ztvárňuje hlavní postavu komického postmoderního antihrdiny.) Obecně používaný humor tohoto období je hravý, bizarní, využívající nadsázku, a je úzce spjat s kulturou spontánnosti, vycházející z hédonického požitkářství.[27]

[26] DUTKA, Edgar. *Minimumzdějinsvětovéanimace* . V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 7-11. ISBN 80-7331-012-0.

[27] LIPOVETSKY, Grilles. *Éraprázdnoty:úvahyosoučasnémindividualismu* . Praha: Prostor, 1998, s. 164-187. Střed (Prostor). ISBN 80-85190-74-5.

Počátky a zlatá éra americké animované tvorby

Cartoons se vyvinul z novinových komiksů, tzv. *comics strip*. Ty se začaly ve Velké Británii a Spojených státech amerických objevovat již od čtyřicátých let devatenáctého století, nejprve v humoristických časopisech, ale rychle si našly místo i v běžném denním tisku.

Skutečným průkopníkem amerických krátkých animovaných filmů byl Winsor McCay, novinový kreslíř proslulého newyorského Heraldu, který v desátých letech dvacátého století, jako úplně první, rozpohyboval své komiksové postavičky na filmovém plátnu. Přitom na rozkreslení jednotlivých fází pohybu ve většině případů pracoval úplně sám. Jím se inspirovali i další novinoví tvůrci komiksu a karikatur, a tak se začalo toto nově vzniklé odvětví poměrně rychle rozvíjet. K nelibosti McCaye se však v následujícím desetiletí z animovaného filmu stal spotřební artikl, vyráběný za pomoci mnoha kreslířů pracujících pod jedním velkým jménem studia.

Přesto je nutné poznamenat, že animovaný film nebyl ve svém počátku pro diváky natolik zajímavý, jako hrané dílo. Sloužil jakožto zábavný doplněk k promítanému hranému filmu, na který lidé přišli do kina.

Za první všeobecně proslulou americkou animovanou postavičku lze označit Felix the Cat, kterého tvůrci Pat Sullivan a Otto Messmer původně chtěli použít jen v jedné epizodně kreslené série věnované tulákovi Charliemu, jenž zhotovovali na zakázku, navazujíc na hrané filmy Charlieho Chaplina. Felix the Cat se však rychle stal velkým hitem dvacátých let, a to dokonce i v Evropě. Po smrti jednoho z autorů (Sullivana) se však výroba dalších filmů obsahující tuto postavičku zkomplikovala díky autorským právům.

Na konci dvacátých let, roce 1928 představil Walt Disney první krátký ozvučený animovaný film, *Steamboat Willie*, s dnes již legendární postavičkou Mickey Mouse.

Následující třicátá a čtyřicátá léta byla zlatým věkem americké populární animované tvorby. V roce 1930 se zrodila nestoudná postavička Betty Boop s krátkou sukní a s hlubokým výstřihem, nejprve velmi oblíbená, především mezi pánským publikem. Ovšem, její pozdější vynuceně cenzurovaná verze ztratila rychle na oblibě. O tři roky později, v roce 1933 se z původně reklamního maskota Popeye the Sailor stává svébytný americký cartoons hrdina a velký fenomén. A v roce 1937 Walt Disney vydává první celovečerní animovaný film, *Snow White and the Seven Dwarfs*.

Co se týče postavy Walta Disneyho, jednalo se o průkopníka nových postupů (byl to on, kdo vynalezl storyboard), vlastnící během třicátých let největší studio soustředící se výhradně na animovanou tvorbu. Žánrově se však proti zbytku tehdejšího trhu značně vymezoval. Nesnažil se o grotesku, ale o empatické vyjevení příběhu postav s estetikou naivní pohádky. Po celý život usiloval o to, aby měl u diváků animovaný film stejnou váhu jako jeho hraný protějšek. Svým mladým talentovaným zaměstnancům však neposkytoval příliš volnost a možnost realizace, a tak, když v roce 1941 došlo k velké zaměstnanecké stávce napříč americkými studii, velká část mladých animátorů se od něj odtrhla a založila své nové studio UPA (United Productions of America), čímž jej do budoucna značně oslabila.[28]

[28] DUTKA, Edgar. *Minimum zdějinsvětovéanimace* . V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 15-29. ISBN 80-7331-012-0.

Zrod americké televizní animované tvorby pro dospělé

Již před 2. světovou válkou vznikla postavička Bugs Bunnyho. Tohoto i v tuzemsku populárního kresleného králíka vytvořil Tex Avery a Chuck Jones. Charakter této postavy byl ironický, čímž se odlišoval od dosavadní cartoons tvorby, a především od naivní tvorby Walta Disneyho.

Tex Avery během války ve své tvorbě notně využíval prvek, někdy až krajně neopodstatněného, násilí ve spojení s černým humorem, jenž korespondoval s dobovou náladou.

V padesátých letech, díky nástupu televize, se krátká animovaná tvorba přesouvá z kin na televizní obrazovky. [29]

S nástupem televize také vzrostl význam zvuku v animovaném seriálu. Jelikož především zpočátku většina domácností vlastnila malé černobílé televizní obrazovky, staly se zvukové efekty a dabing velmi důležitými atributy televizní animované tvorby.

V šedesátých letech se objevuje animovaný americký sitcom. Prvním a dlouhou dobu nejúspěšnějším představitelem tohoto žánru se stal seriál *The Flintstones (1960-1966*).

Současně však s šedesátými léty končí i zlatý věk americké animace. Tzv. nová vlna amerických cartoons přichází až v osmdesátých letech. Typickým příkladem tohoto mezidobí jsou tzv. *Saturday morning cartoon*, televizní pásma cílená výhradně na dětské publikum.

Je však nutné říct, že např. již zmínění *The Flintstones* byli výjimkou z pravidla a nepatřili mezi klasickou tvorbu *Saturday morning cartoon*. Tento primetime animovaný seriál vyznačil budoucí směřování animované televizní tvorby pozdního dvacátého a jednadvacátého století. Tedy té animované tvorby určené pro dospělého diváka, jenž využívá místo ztřeštěné akce situačních vtípků.

Éra animovaných seriálů určených pro dospělé začíná však až rokem 1989 s nástupem kultovního animovaného seriálu *The Simpsons* (jenž je vysílán dodnes). Tento cartoon se stal nejdéle vysílaným televizním dílem z americké produkce. A byl to první úspěšný animovaný seriál pro dospělé vysílaný v hlavním vysílacím čase od dob seriálu *The Flintstones*.[30]

Naratologické zkoumání fikční postavy

Obecné vymezení

Dle Bohumila Fořta, lze rozlišit dva hlavní přístupy klasického naratologického zkoumání fikčních postav, a to sémiotický a mimetický.

V rámci sémiotického přístupu se autoři pokouší o vytvoření obecného sémiotického systému. Jedná se především o strukturalisty. Jako příklad tohoto směru uveďme Algirdase Juliena Greimase a jím zavedený

[29] *Minimumzdějinsvětovéanimace* . V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 54-55. ISBN 80-7331-012-0.

[30] MEYER, Andrew. *Animation or Cartoons: An American Dilemma*. Seattle, 2016, s. 33-48. A project submitted in partial fulfillment of the requirements of the University Scholars Program. Seattle Pacific University.

pojem aktant. Postavy vycházejí z textu a mimo něj neexistují. Pro jejich zkoumání využívají sémiotici povětšinou lingvistických a logických nástrojů.

Naproti tomu, mimetický přístupu nevnímá postavy jen jako součást textu. Přistupuje k fikčním postavám jako k obrazu reálných charakterů. Při zkoumání postav se v tomto případě používá např. estetika, filozofie či psychologie.

Je však důležité říct, že v rámci historického vývoje naratologie se tyto dva hlavní směry vyskytovaly současně a někteří autoři těží z obou přístupů.

Dle Bohumila Fořta se v dnešní době hlavní proud výzkumu fikční postavy odvíjí především od kognitivní vědy a psychologie a svůj předmět zájmu zkoumá empiricky. Představitelé tohoto kognitivního výzkumu přistupují k fikčním postavám obdobně jako k reálným postavám, současně si však uvědomují, že čtenář či divák vnímá fikční postavu skrze specifické naratologické kanály.[31]

Proces charakterizace postavy začíná u autora, jenž konstruuje charakter postavy za pomoci konkrétních nástrojů dostupných v rámci zvoleného naratologického kanálu. Na čtenáři či divákovi pak následně je druhá část procesu charakterizace, jenž je rekonstrukcí, případně pre-konstrukcí (při nedostatku informací od autora). Postava může být charakterizována pomocí přímé definice, ale i nepřímé reprezentace. Pokud nám je výslovně oznámena nějaká skutečnost týkající se konkrétní postavy, jedná se o přímou definici. V této souvislosti O'Neill zdůrazňuje, že nezáleží jen na tom, co bylo o postavě řečeno, ale také kým, při jaké příležitosti a jakým způsobem.[32]

Nepřímá reprezentace vychází např. ze vzhledu, vlastního jména, jednání, způsobu mluvy, ale i z prezentace vědomí konkrétní postavy. Čtenáři či divákovi může být odhalována mysl postavy, může mu být však naopak zatajeno, co si postava myslí. V takovém případě musí čtenář či divák přistupovat k odvozování motivace postavy a formování předpokladů, a to na základě jeho vlastní dřívější zkušenosti s jinými lidskými charaktery.[33]

Pojem fikční svět

Novodobým naratologickým pojmem je fikční svět. Ten navazuje na strukturalistické (tedy sémiotické) pojetí postavy a při zkoumání svého zájmu využívá lingvistiku, sémantiku, logiku, psychologii či teorii akce. Zavedením tohoto pojmu by mělo dojít k přemostění mezi dvěma klasickými typy zkoumání, zdůrazňujícími buď význam příběhu (sémiotici), nebo naopak postavy (mimetický přístup). Narativní či fikční svět je charakterizován přítomností alespoň jedné aktivní fikční postavy, tzv. konatelem.[34]

Výklad fikčních světů se však liší dle autora. Laura Ryanová stanovuje vlastní fikční svět pro každý

[31] FOŘT, Bohumil. *Literárnípostava:vývojaaspekty naratologickýchzkoumání* . Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008, s. 55-62. ISBN 978-80-85778-61-8.

[32] O'NEILL, Patrick. *Fictions of Discourse. Reading Narrative Theory*. Toronto-Buffalo-London: University of Toronto Press, 1994, s. 49-51. ISBN 9780802079480.

[33] MARGOLIN, Uri.Cognitive Science, the Thinking Mind, and Literary Narrative. HERMAN, David, ed. Narrative Theory and the Cognitive Sciences. New York: The Josef and Anni Albers Foundation / Artists Rights Society, 2003, s. 284-285. ISBN 978-1575864686.

[34] FOŘT, Bohumil. *Literárnípostava:vývojaaspektynaratologickýchzkoumání* . Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008, s. 89-101. ISBN 978-80-85778-61-8.

charakter[35]. Ronenová odlišuje jeden hlavní a různě početné množství vedlejších fikčních světů příběhu. Přitom, touhy či vidiny postav nezasahující do děje, hlavního fikčního světa, jsou v tomto pojetí vedlejší fikční světy, tzv. satelity.[36] Dle Doležela všechny v příběhu vystupující postavy mají své vlastní světy, jenž nevyhnutelně musí dříve nebo později dojít ke konfliktu s celkovým fikčním světem příběhu. Z čehož odvozuje princip odvíjení děje příběhu.[37]

Zkoumání současného amerického seriálu

Obecné uchopení seriálové stavby

Autor, jehož výklad fikčních světů jsem se rozhodla použít je Radomír Kokeš. Ten vychází z předchozích úvah o fikčním světě a představuje teorii seriálové fikce, stanovující podkategorie narativních struktur seriálových děl, jehož použití v této práci mi přijde velmi užitečné.

Kokešovo pojetí naratologického výzkumu se nejvíce odvíjí od myšlenek výše zmíněného česko-kanadského literárního teoretika Lubomíra Doležela, který chápe pojem fikční svět jako časově i prostorově neúplnou skutečnost, která se nám zobrazuje skrze výrazové prostředky konkrétního díla.

Dřívější vytyčení dvou kategorií seriálových děl, seriál a série, jaké najdeme např. u McQuaila, se jeví v dnešní době jako nedostatečné, jak dokládá např. i americký teoretik Jason Mittell[38].Kokeš nahrazuje pojem seriál a série pěti typy seriálovosti, které vymezují vztahy jednotlivých epizod (fikčních světů) uvnitř seriálu (jenž označuje jako fikční makrosvět či fikční univerzum).[39]

Dle Kokeše: *„… televizní seriál je audiovizuální dílo složené z více než dvou epizod…, které vykazují společné rysy a tvoří makrostrukturu seriálu – a to nezávisle na tom, jestli epizody na sebe navazují a/nebo se vzájemně variují.* “[40]

Typy seriality

1. Serialita oddělená (Epizody nenavazují, ale variují se.)

[35] RYAN, Marie-Laura. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1991, s. 119. ISBN 978-0253350046.
[36] RONEN, Ruth. *Representing the Real*. Amsterdam-New York: Rodopi, 2002, s. 41. ISBN 9789042009738.
[37] DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. 2. vydání. Praha: Karolinum, 2003, s. 122. ISBN 80-246-0735-2.
[38] MITTELL, Jason. *Komplexní televize: poetika současného televizního vyprávění*. Praha: Akropolis, 2019, s. 13. POPs. ISBN 978-80-7470-244-0.
[39] KOKEŠ, Radomír D. Fikce, (makro)světy a typologie seriality. DOLEŽEL, Lubomír, ed. *Heterologica. Poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012, s. 151-160. ISBN 9788085778885.
[40] KOKEŠ, Radomír D. Fikce, (makro)světy a typologie seriality. DOLEŽEL, Lubomír, ed. *Heterologica. Poetika, lingvistika a fikční světy*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012, s. 156. ISBN 9788085778885.

2. Serialita nenávazná (Fikční makrosvět má konkrétnější podobu.)
3. Serialita polonávazná (Epizody na sebe částečně navazují.)
4. Serialita návazná (Epizody na sebe navazují.)
5. Serialita rozrušující (Přepisuje dříve ustanovenou serialitu.)[41]

U prvního popsaného typu působí epizody nezávisle na sobě. Divák je při vyvozování pravidel vztahujících se k celému makrosvětu odkázán na nepřímé vyvozování informací, vycházející z jeho obecnější znalosti věcí mimo seriál. Makrosvět takového seriálu je díky tomu velmi obecný. Jako příklad uveďme britský seriál *Black Mirror* (2011-2019).

Stejně tak u seriality druhého typu je divák odkázán na nepřímé vyvozování zákonitostí, makrosvět však již není natolik obecný. V tomto případě se nejčastěji vyskytuje napříč celým seriálem signifikantní hlavní postava. Ta se ovšem nevyvíjí, stejně tak jako se nevyvíjí děj napříč epizodami. Příkladem může být detektivní seriál *Columbo* (1971-1990).

U třetího, polonávazného, typu seriality, je již částečně přiznán prvek času, díky čemuž dochází k určitému vývoji událostí a postav v rámci plynutí seriálu napříč epizodami. Stále epizody nenavazují natolik, aby šlo o úplnou lineární výstavbu děje. Některé dějové linie se odehrávají jen v konkrétním fikčním světě, jiné dějové linie přerůstají do celkového makrosvěta.

Třetí typ seriality můžeme vysledovat např. u seriálových děl, jenž Jason Mittell označuje jako tzv. komplexní komedie, za ty pokládá např. *The Simpsons (1989-2020)* nebo *It'sAlwaysSunnyinPhiladelphia (2005-2019)*. Tyto seriály označované jako komplexní komedie fungují na principu navracení se do původního stavu, z kterého vždy na začátku nové epizody opět vychází. Tedy, ať už je děj předcházející epizody jakkoliv bláznivý, následující epizody tím nejsou skoro vůbec poznamenány. Některé epizodické události se však občas promítnou i do celkového makrosvěta. Jako je tomu např. u smrti některých postav z fikčního univerza seriálu *The Simpsons.* Nebo jako je tomu u vývoje vedlejší postavy seriálu *It'sAlways Aunny in Philadelphia,* Cricketa, původně kněze, jenž se napříč sériemi, díky počínání hlavních postav, mění na drogově závislého bezdomovce postrádající jakoukoliv sebeúctu. Tato skutečnost je v rámci fikčního světa o to patrnější, jelikož, jak již bylo zmíněno, většina událostí v *It'sAlwaysAunn y in Philadelphia* zůstává bez následků.

Avšak skutečné lineární plynutí děje makrosvěta, přesahující jednotlivé epizody, je patrné až u čtvrtého typu seriality. Ta je typická pro žánr soap opery. Aby touto stavbou, předvídatelnou návazností dílů, nebyl seriál příliš fádní, často se pro zpestření používají epizody, jenž se zaměřují na příběhy různých hrdinů či skupin hrdinů, jejíž vývoj není (alespoň po nějakou dobu) nijak provázán. Jako příklad takového přístupu uveďme seriál *Heroes* (2007-2010).

Pátý typ seriality, vychází z předchozího vztahu fikčních světů, dříve stanovenou jednou ze čtyř výše popsaných serialit. Avšak, doposud zjištěné informace týkající se daného makrosvěta zpochybňuje, vyvrací, nebo je převrací. Toto zneplatnění dřívějších faktů ovšem nepostihuje všechny doposud předložené

[41] KOKEŠ, Radomír D. *Světynapokračování:rozbormožnostíseriálovéhovyprávění* . Praha: Filip Tomáš - Akropolis, 2016, s. 16-17. ISBN 978-80-7470-146-7.

informace, což je nezbytné pro vytvoření určité stabilní plochy pro možnost dalšího pokračování příběhu.[42]
Je však nutné zmínit, že různé epizody jednoho seriálového díla mohou vůči sobě nabývat různé seriality. Vzpomeňme např. na kultovní seriál *Dallas*, kde tvůrci z čistě praktických důvodů, zpětně označili celou devátou sérii za sen, jen aby mohli do stávajícího makrosvěta navrátit postavu, která v minulé sezóně zemřela. Tím mimoděk použili pátý popisovaný typ seriality. Tím, že konkrétní epizody označili zpětně za sen, vyvázali je z čtvrtého typu serialilty, skrz kterou byly do té doby vnímány jako navazující epizody.

Komplexní narace

Jako podklad pro další zkoumání vybraných postav a jejich fikčního (makro) světa jsem zvolila poznatky Jasona Mittella.
Ten zkoumá seriál skrze ním definované pojetí poetiky. To vychází především z historické a kognitivní poetiky Davida Bordwella a divácké poetiky Roberta Allena. Od Kokešova přístupu se Mittell liší především tím, že přikládá větší důležitost prostředí, období a podmínkám vzniku seriálu. V rámci své knihy *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění* , nepředkládá závěry obecně aplikovatelné na všechny televizní díla, ale principy platící především u současných amerických seriálů, jenž využívají komplexní naraci.
Jelikož však i mým předmětem zájmu v této práci jsou americké seriály, vyžívající v současné době atraktivních způsobů narace, jež Mittell pojmenovává jako komplexní naraci, shledávám jeho závěry a připomínky k tomuto tématu pro účely této práce velmi užitečnými.
Komplexní narace se odlišuje od dřívější klasické televizní narace, jejíž typickým zástupcem je např. melodramatická soap opera nebo jednoduchý rodinný sitcom.
Za předchůdce komplexní televizní narace jednadvacátého století lze považovat seriály z konce devadesátých let, jako jsou *X Files* (1993-2018), *Twin Peaks* (1990-2017) nebo *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2002). Toto nové narativní seriálové paradigma se vyznačuje atypickým časovým uspořádání, projevující se např. ve formě klimaxů a flashbacků. Ale i jinými postupy, jež mohou být použity, aby zmátly diváka a předložily mu k řešení různé enigmatické hádanky. Aby divák mohl ocenit hodnoty těchto narativních modelů, musí televizní seriál vnímat jako autonomní dílo, ne jako jen součást toku televizní skladby.
Jednou z častých her, jenž komplexní narace předkládá, je odhalování tzv. Čechovovy pušky. Tedy určení, které dějové linie vedou do slepých uliček a už se dál nebudou rozvíjet, označované jako dějové satelity, jenž slouží pouze k dokreslení hlavní linie příběhu. A které dějové linie jsou ony hlavní, tzv. jádra, jež významně ovlivní další směřování seriálu.
Jádra se však, v rámci této hry, maskují po nějakou dobu jako satelity, a naopak satelity mohou působit jako jádra, a tak je divák udržován neustále ve střehu při snaze o jejich odhalování.
Samotné označení Čechovova puška je odvozeno z pravidla, jenž definoval divadelní teoretik Anton Čechov, který praví, že pokud se v prvním dějství objeví na scéně puška, zákonitě se z ní musí do konce hry

[42] KOKEŠ, Radomír. *Toulkynapříčmakrosvěty:poetikaseriálovéfikce* . Brno, 2014, s.36-42. Disertační práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Petr SZCZEPANIK.

vystřelit.[43]

Jason Mittell se domnívá, že u seriálu s komplexní narací je významný a zkoumáníhodný pilotní díl, jež má hned několik důležitých funkcí. Má za úkol představit divákovi zákonitosti konkrétního fikčního světa a postavy, který tento svět obývají. Naznačit další směřování seriálu (řečeno s Kokešem, makrosvěta), a na základě toho zformovat divácké očekávání. Ale především, při tom všem se snaží zaujmout diváka natolik, aby byl dostatečně motivován k vyhledání navazujících dílů, jelikož na tom u většiny případů závisí budoucnost a doba trvání takového seriálu.[44]

Ve své práci se proto zaměřím zejména na pilotní díly jednotlivých seriálových děl, předně, abych popsala, jakým způsobem je antihrdina poprvé představován divákovi, porovnala strukturu prvních epizod s ostatními epizodami těchto seriálů, ale také porovnala pilotní díly vybraných seriálů mezi sebou.

Vznik a základní charakteristika seriálů

Rick and Morty

Seriál *Rick and Morty* vznikl v roce 2013 na zakázku pro Adult Swim[45].

Adult Swim je programový blok vysílaný mezi osmou hodinou večerní a šestou hodinou ranní na Cartoon Network[46.]

Tvůrci seriálu jsou Justin Roiland a Dan Harmon.

Harmon po úspěchu jeho předešlého televizního díla, hraného sitcomu *Community* (2009-2015), byl osloven, aby pro Adult Swim vytvořil třicetiminutový cartoon pro dospělé, jelikož však s animovanou tvorbou neměl žádnou zkušenost, přizval ke spolupráci Roilanda.[47]

Volnou předlohou pro tento seriál představoval Roilandem v minulosti vytvořený pětiminutový animovaný film *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti* (2006). Dvě hlavní postavy byly parodickým zobrazením hlavních hrdinů filmu *Back To The Future* z roku 1985. Obě byly namluveny Roilandem.[48]

Rick and Morty se značně liší od původní Roilanovy oplzlé parodie. Podobným zůstává grafické ztvárnění a

[43] MITTELL, Jason. *Komplexní televize:poetikasoučasnéhotelevizníhovyprávění* . Praha: Akropolis, 2019, s.40-44. POPs. ISBN 978-80-7470-244-0.

[44] MITTELL, Jason. *Komplexnítelevize:poetikasoučasnéhotelevizníhovyprávění* . Praha: Akropolis, 2019, s.84-122. POPs. ISBN 978-80-7470-244-0.

[45] SERAFINO, Jay. 12 Fascinating Facts About 'Rick and Morty'. In: *Mental Floss* [online]. New York City: Mental Floss, 2017 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.mentalfloss.com/article/501995/12-fascinating-facts-about-rick-and-morty

[46] Adult Swim/CN Split Cements Strategy: Kids or Adults, Not Both. In: *ICV2* [online]. Madison, WI: ICV2, 2005 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://icv2.com/articles/comics/view/6516/adult-swim-cn-split-cements-strategy

[47] SERAFINO, Jay. 12 Fascinating Facts About 'Rick and Morty'. In: *Mental Floss* [online]. New York City: Mental Floss, 2017 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.mentalfloss.com/article/501995/12-fascinating-facts-about-rick-and-morty

[48] BOWERS, Jeffrey. Watch the Gross 'Back to the Future' Parody That Spawned 'Rick and Morty'. In: *Vice* [online]. New York: Vice Media, 2015 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_us/article/3bj4ej/watch-the-gross-iback-to-the-futurei-parody-that-launched-irick-and-morty-102

způsob mluvy hlavních postav, stále dabované Roilanem.

Příběh Ricka a Mortyho je příběh excentrického vědce a jeho mladého pomocníka, jenž je zároveň jeho vnukem. Rick je opilec, který pohrdá vším a všemi, Morty je věčně nesvůj ze situací, do kterých se kvůli Rickovi často dostává. V *Rick and Morty* se dále objevují ustálené vedlejší postavy, rodinní příslušníky, pozoruhodní obyvatelé vesmíru a jiných realit a lidé z Mortyho školy.

Seriál využívá kulturních, ale i vědeckých referencí, především z oblasti fyziky a matematiky.

BoJack Horseman

Kulturní publicista Karel Veselý ve svém článku, jenž byl původně otisknut v příloze deníku Právo, SALON, prohlašuje, že „*BoJack Horsemanjekomentářemkéřerozpadánífistotteleviznízábavy* ."[49]

Seriál vznikl v roce 2014, kdy se Raphael Bob-Waksberg spojil s kreslířkou Lisou Hanawalt, která již v minulosti vytvářela autorské kresby a komiksy s námětem polidštěných zvířat, jenž si zachovávají některé své zvířecí charakteristiky. Bob-Waksberg se touto její tvorbou inspiroval při vymýšlení seriálového univerza *BoJacka Horsemana* v kterém se mísí tyto polidštěná zvířata s lidmi.[50] Seriál reflektuje televizní kulturu minulé éry (jak prohlašuje např. i citovaný Veselý) a zpochybňuje dosavadní hodnotový systém americké společnosti, vycházející z modelových světů televizní tvorby minulé éry.

Protagonistou seriálu je stejnojmenný kůň a vyžilý herec, jenž za svoji kariéru působil jen v jednom rodinném sitcomu vysílaném během devadesátých let. Tento sitcom byl však natolik úspěšný, že mu zajistil bezstarostný život ve vlastní vile ve fikční podobě Holywoodu. Postava BoJacka se postupně v seriálu vyvíjí, když se s ním však divák setkává poprvé, jedná se o egoistického pijana, nespokojeného a věčně vzpomínajícího na jeho dřívější slávu, toužícího po štěstí, jenž zná z televizní obrazovky.

Seriál byl vysílán šest sezón v rámci streamovací služby Netflix. Jeho poslední série byla odvysílaná na přelomu roku 2019 a 2020. K ukončení tohoto televizního díla došlo, dle informací serveru Vulture, na popud vysílatele, tedy Netflixu. Ten tvůrcům sdělil svůj záměr, ukončit seriál, po odvysílání páté řady.[51]

Archer

Tvůrcem seriálu Archer je Adam Reed. Titulní postava tohoto cartoon je agent ISIS, vycházející volně z obecné charakteristiky kultovní postavy agenta 007, Jamese Bonda.

Nápad na seriál dostal Reed při pobytu v Evropě, kam se vydal v rámci svého ročního volna, které si naordinoval po skončení jeho předešlého projektu, cartoonu pro dospělé s názvem *Frisky Dingo* (2006-2008).

---

[49] VESELÝ, Karel. Bez šťastných konců. Karel Veselý o seriálu BoJack Horseman. In: *Novinky.cz* [online]. Praha: Novinky.cz, 2020 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.novinky.cz/kultura/salon/clanek/bez-stastnych-koncu-karel-vesely-o-serialu-bojack-horseman-40314841

[50] GROSS, Terry. Don't Be Fooled By The Talking Horse — 'BoJack' Is A Sadness 'Sneak Attack'. In: *NPR* [online]. Washington: NPR, 2018 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.npr.org/2018/10/17/658092462/dont-be-fooled-by-the-talking-horse-bojack-is-a-sadness-sneak-attack?t=1594215234622&t=1596128665564

[51] CHANEY, Jen. Raphael Bob-Waksberg on Beginning BoJack Horseman's Ending. In: *Vulture* [online]. New York: VOX MEDIA, 2019 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.vulture.com/2019/10/raphael-bob-waksberg-bojack-horseman-ending-interview.html

Během jeho cest Evropou začal přemítat o postavě Jamese Bonda a představovat si nejrůznější místa na které by byl tento elegantní tajný agent pozván. Zároveň však, začal kriticky zvažovat hrdinovy výrazné negativní osobnostní rysy. Mezi těmi spatřoval především násilnickou povahu a egoismus. Ve svém novém seriálu chtěl právě tyto rysy zdůraznit a doplnit je o další neblahé vlastnosti, jelikož mu takový přiznaný antihrdina připadal zajímavější a humornější než jeho heroická předloha.[52]

Inspirací pro Archerovu matku, bývalou tajnou agentkou, stojící v čele ISIS, byla Judi Dench, jenž ve filmech o Jamesu Bondovi ztvárnila ředitelku britské tajné služby, nazývanou M. U tohoto charakteru bylo zdůrazněno především snobství, jenž doplňuje, stejně jako u Archera, alkoholismus.[53]

Akce se v tomto animovaném seriálu prolíná s bizardními shodami náhod. A nesčetněkrát zde zazní frazémy, především se sexuálním vyzněním.

Pilotní díl byl odvysílán v roce 2009 a do roku 2019 bylo odvysílalo celkem 10 sérií tohoto seriálu. Zatím poslední plánované jedenácté pokračování nebylo doposud odvysíláno. Původně jej FX (placený kanál vlastněný Walt Disney Television) plánovalo nasadit do vysílání v květnu 2020, ale kvůli pandemii coronaviru se premiéra poslední řady posunula na neurčito.[54]

Za zmínku stojí, že neortodoxní cartoon *Archer* byl např. také jednou z hlavních inspirací pro Raphaela Bob-Waksberga při tvorbě pozdějšího seriálu *BoJack Horseman*.[55]

Stavba makrosvěta konkrétních seriálů

Zde budu se budu snažit, po vzoru Radomíra Kokeše, popsat makrosvěty jednotlivých antihrdinů za pomocí seriality, tedy provázanosti fikčních světů seriálových epizod.

Největší lineárnosti vyprávění dosahuje z těchto tří zkoumaných seriál *BoJack Horseman*. Postava BoJacka je nepopiratelně starší na konci seriálu, než je na jeho začátku. U *Archera* se znatelně proces stárnutí projevuje pouze na jeho dceři, která se v rámci seriálu narodí a dostane až do předškolního věku.

Lineární vyprávění napříč seriálem *BoJack Horseman*, jenž lze po většinu seriálu považovat za návaznou serialitu, je pro zpestření občas prodchnuto retrospektivní epizodou či epizodou věnovanou příběhu vedlejší postavy.

Seriál *Rick and Morty* lze po vzoru Jasona Mittella označit za komplexní komedii. Konec jedné epizody a začátek druhé je polonavázaný, vyznačuje se však většinovým navrácením tohoto fikčního makro světa do původního stavu. Některé epizodické události se ovšem promítnou i do celkového makrosvěta. Ty fungují především jako upomínky pro věrné diváky na minulé epizody.

---

[52] WEINKAUF, Gregory. Archer Creator Adam Reed Imparts Professional Wisdom, Notes New Series Cassius & Clay. In: *Huffpost* [online]. New York: The Huffington Post, 2017 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.huffpost.com/entry/archer-creator-adam-reed_b_7497472?guccounter=2

[53] CORMIER, Roger. 15 Well-Phrased Facts About Archer. In: *Mental Floss* [online]. New York: Mental Floss, 2016 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.mentalfloss.com/article/77903/15-well-phrased-facts-about-archer

[54] OTTERSON, Joe. 'Archer' Season 11 Premiere Date Pushed at FXX Due to Coronavirus. In: *Variety* [online]. Los Angeles: Variety Media, 2020 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://variety.com/2020/tv/news/archer-season-11-premiere-date-coronavirus-fxx-1234572170/

[55] SEPINWALL, Alan. 'BoJack Horseman' Creator Raphael Bob-Waksberg on the Show's 10 Biggest Influences. In: *Rolling Stone* [online]. New York: Penske Business Media, 2018 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/bojack-horseman-netflix-raphael-bob-waksberg-718290/

Větší změny narušující a přetvářející dosavadní makrosvět se vyskytují především na konci jednotlivých sérií, a to u všech tří sledovaných seriálů.

U *Archera* je ale situace komplikovanější. Dalo by se mluvit o převáženě polonávazné serialitě, podobně jako u *Rick and Morty*. Avšak, situace se mění u posledních tří odvysílaných sérií, tedy osmé, deváté a desáté, odehrávající se v Archerově mysli, zatímco je v kómatu. Tyto série jsou dějově uzavřené celky, s epizodami navazujícími pouze na epizody uvnitř téže série (jedná se v tomto případu o vztah návazné seriality), ale již nenavazují na epizody mimo ně.

Osmá série s názvem *Archer Dramland* nijak nenavazuje na první díl deváté série, příznačně nazvaný *Danger Island: Strange Pilot*. Stejně tak konec této devátá série nijak nenavazuje na zatím poslední desátou sérii. Postavy seriálu si ponechávají své typické charakteristické rysy, zastávají však během těchto posledních tří sérií rozdílné úlohy v rozdílných světech. Jedná se různé variace fikčního světa, ne o jeho pokračování.

Vztah hraničících epizod mezi třemi posledními sériemi je tvořen oddělenou serialitou. Ve vztahu k poslednímu dílu předcházející sedmé série se jedná o rozrušující serialitu.

V následující zatím neodvysílané jedenácté sérii, by se měl Archer po třech letech probudit z kómatu.[56] Lze tedy předpokládat návrat do původní hlavní linie fikčního makrosvěta, kde mezi sebou jednotlivé epizody měly především polonávaznou serialitou.

Co se fikčního makrosvěta *Rick and Morty* týče, je nutné ještě zmínit, že se jedná o seriál pracující s vědeckofantastickým námětem, který připouští pluralitu realit. Díky čemuž si divák nikdy nemůže být zcela jistý, zda se v průběhu seriálu makrosvět nějak nepřepisuje, zda jsou vztahy mezi fikčními světy ustáleny.

Pilotní díl

Společné rysy pilotních dílů vybraných seriálů

Jak jsem již dříve zmínila, v rámci zkoumání jednotlivých antihrdinů a jejich fikčního univerza se budu věnovat také rozboru pilotního dílu zkoumaných seriálů. Zaměřím se především na způsob, jakým byl konkrétní antihrdina a jeho svět divákovi poprvé představován. Porovnám, čím se jednotlivé pilotní díly vybraných seriálových děl, v kterých vystupuje zkoumaný antihrdina, od sebe odlišují a čím se naopak podobají. Stejně tak porovnám pilotní díly jednotlivých seriálů se zbytkem seriálu.

Začnu popsáním společných rysů všech pilotních dílů a jejich porovnáním. Následně se zaměřím na konkrétní pilotní epizody, které popíšu podrobněji.

Délka většiny epizod vybraných seriálů je cca 20 minut, což platí i pro zkoumané pilotní díly. Všechny tři pilotní epizody začínají scénou, v které jsou představeny nejdůležitější postavy či postava seriálu. Následuje úvodní znělka, dokreslující náladu plynoucí z této scény, jenž napovídá také o celkovém žánrovém uchopení seriálu. Poté následuje scéna, v které je divákovi předveden problém, který se v rámci této epizody bude řešit

[56] TRAVERS, Ben.'Archer' Renewed for Season 11, Reveals Season 10 Ending at Comic-Con — Spoilers. In: *Indie Wire* [online]. New York: Penske Business Media, 2019 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.indiewire.com/2019/07/archer-season-11-renewed-archer-wakes-up-spoilers-1202159533/

a přeroste v jedno z témat celého seriálu. Současně jsou v této scéně představeny další důležité postavy. Pilotní díl, ve všech případech, nekončí zcela uzavřeně, přestože se v rámci něj podaří část problému předestřeného na začátku epizody vyřešit. Díl uzavírají titulky doprovázené charakteristickým hudebním motivem pojícím se k seriálu.

Struktura pilotního dílu se příliš neliší od zbývajících epizod jednotlivých seriálů. Pokud se přece jen něčím odlišuje, je to především přílišná názornost, pomocí které představuje ty nejdůležitější postavy a jejich vztahy. Také problém je zde poměrně jasně definován a již na začátku tedy není pochyb o tom, čím se postavy v této epizodě budou zabývat. Shledáváme zde komplexní naraci, vyznačující se např. flashbacky či mísením dějových linek, ale i přesto jsou pilotní díly přehlednější než většina následujících epizod.

Všichni tři antihrdinové jsou poprvé divákovi představeni v podnapilém stavu.

Již během prvních pěti sekund zazní v pilotním díle *Archer* a *Rick and Morty* titulní jména seriálu. V případě *Rick and Morty* se titulní postavy vzájemně opakovaně osloví, není tedy pochyb o tom, že seriál bude věnován právě nim. Ovšem v případě seriálu *Archer*, je nám pod titulním jménem nejprve představena Malory Archer, o které se později dozvídáme, že není protagonistou, ale matkou protagonisty.

Z těchto tří zkoumaných seriálů je *BoJack Horseman* jediný, u kterého ihned na začátku pilotního dílu nezazní jméno seriálu, jenž je současně jménem hlavní postavy. Místo toho zazní jméno fikčního rodinného sitcomu, *Horsin'Around,* v kterém hlavní roli ztvárnil BoJack Horseman, který se po skončení tohoto seriálu stáhl do ústraní. Tento rozdíl shledávám velmi důležitý. A jeho význam se budu snažit vysvětlit níže.

Rick and Morty

Pilotní díl seriálul *Rick and Morty* začíná pohledem do potemnělého chlapeckého pokoje se spící postavou v posteli. Výjev trvá jen chvíli, načež do pokoje vtrhne muž v laboratorním obleku s lahví v ruce, který rozsvítí, spícího chlapce probudí, a zatímco se opilecky domáhá chlapcovi pozornosti, upadne na zem. Chlapec, titulovaný jako Morty, se vyděšeně dotazuje, co že se děje a muže oslovuje Ricku. Rick však jeho otázek nedbá, vytáhne Mortyho za nohu z postele a vyvleče z pokoje.

V příští chvíli vidíme jak se hvězdnou oblohou, pod kterou tkví potemnělé město, probleskne vesmírná loď. Následně můžeme loď spatřit zblízka. Je poměrně malá, dvousedadlová, a je jakoby podomácku vyrobena. V kajutě můžeme přes průhledné sklo vidět unaveného choulícího se Mortyho, oděného jen v tričku a trenýrkách a vedle něj značně podnapilého a taktéž značně unaveného Ricka. Ten s lahví v ruce řídí a zároveň se chlubí, že tuto loď postavil pouze z harampádí, které našel v garáži. U všeho, co Rick pronáší opilecky škytá a zadrhává.

Dozvídáme se, že ona neodkladná záležitost, kvůli které byl Morty vyvlečen z pokoje uprostřed noci, je atomová bomba. Rick se svěřuje Mortymu, že už dál nemůže, že chce se všemi a vším skončit a začít nanovo. Morty je v šoku, zakoktává se, protestuje, snaží se Rickovi nejprve vysvětlit, že se chová ukvapeně, ale jelikož se setká jen s opileckým výrazem nezájmu, začne se domáhat řízení. Rick na naléhání Mortyho reaguje přistáním. Malá vesmírná loď tvrdě přistane v pusté poušti a z bočních dveří se vyvalí nejprve hromada lahví a plechovek vypitého alkoholu, a následně Rick. Morty si vyčerpaně povzdychne. Rick sahá do vnitřní kapsy svého pláště pro placatku, zatímco uklidňuje Mortyho, že to vlastně nemyslel vážně, že to byl jen test, jenž měl prověřit Mortyho asertivitu, načež odpadne do bezvědomí a počítač ohlásí odpočítávání

odjištění nukleární hlavice.

Následuje titulní znělka spolu se záběry vesmíru, míhající se výpočty, sestřihy scén, v kterých hlavní hrdinové, spolu s dalšími osobami, které dosud neznáme, čelí vesmírným příšerám a jiným nebezpečím.

Jak dopadla úvodní scéna zůstává nedořečeno, můžeme se však domnívat, že dobře, jelikož po titulní znělce následuje záběr na poklidnou snídani pětičlenné rodiny, jejíž součástí je i Rick a Morty, jenž jsou si, jak se dozvídáme, dědou a vnukem. Tomu, že se jedná o lineárně uspořádané vyprávění nasvědčuje následný střet členů rodiny kvůli zjištění, že Morty byl v noci venku s Rickem místo toho, aby spal. Mortyho otec, Jerry, se bojí o synovy studijní výsledky, Rickova dcera a zároveň Mortyho matka, Beth, se zastává svého otce a Mortyho starší sestra, Summer, znechuceně komentuje výměnu názorů, jenž probíhá u jídelního stolu. Přestože Rick v této scéně již není opilý, během promluv se stále dýchavičně zadrhává. Občas mu z jeho úst začne stékat slina.

V rámci pilotního dílu jsou představeny základní charaktery členů této rodiny a jejich vzájemné vztahy. Jak se zdá, Beth a Jerry se ve svém manželství potýkají se vzájemným nepochopením a nedostatečným vzájemným uznáním. Mimo to, Jerry nechápe postavu Ricka a je přesvědčen, že má na Mortyho špatný vliv. Summer tyto vztahy nezajímají a namísto toho se soustředí na svůj společenský život mimo rodinu v rámci střední školy, kam dochází.

Záhadou však zůstává motivace Ricka, který se nechce vzdát Mortyho jako svého společníka, přesto se zdá, že mu na Mortyho fyzickém a duševním stavu příliš nezáleží.

Díl končí v garáži, v které Rick sestrojil létající stroj, jenž se objevil na začátku epizody. Jerry jej chce odtud vystěhovat do ošetřovatelského domova, s odůvodněním, že má na Mortyho špatný vliv a přispívá k jeho špatným školním výsledkům. Rick se však na poslední chvíli zachrání. Na několika příkladech předvede Mortyho nebývalý intelekt, čímž Beth a Jerroho uspokojí natolik, že souhlasí s tím, aby zůstal. Jakmile však jsou Beth a Jerry z dohledu, dozvídáme se, že Mortyho intelekt je jen krátkodobý vedlejší efekt tzv. mega semen ze vzácného mimozemského stromu, jenž Morty na popud Ricka pašoval ve svém konečníku. Jen co Rick situaci a její následný průběh dovysvětlí, na Mortym se začnou projevovat další vedlejší účinky mega semen, tentokrát ovšem negativní, vyznačující se poruchou tělesných a duševních funkcí. A tak, zatím co se Morty kroutí na podlaze, kam upadl, šilhá a slintá, Rick vykřikuje, jak moc jej potřebuje, jak je nesmí nikdy nic rozdělit a divákům zároveň nepřímo slibuje, že jejich dobrodružství nikdy neskončí.

Tato scéna, v které se Rick hystericky směje a vykřikuje, dává divákům jasný signál, že v tomto seriálu nebude příliš rodinného sentimentu, přesto, že hlavní postavy jsou děda a vnuk. Ale že se spíše bude jednat o dobrodružství bláznivého vědce a jeho submisivního pomocníka, zažívající kvůli němu neustálé nesnáze. Excentrický Rickův výstup je utnut závěrečnými titulky doprovázenými hudebním motivem zaznívající již v úvodní znělce.

BoJack Horseman

Jak již bylo řečeno, seriál *BoJack Horseman* začíná krátkým představením fikčního seriálu, rodinného sitcomu *Horsin'Aroun* . Ten je doplněn komentářem reportéra, chystající se vyzpovídat hlavní hvězdu tohoto již ukončeného sitcomu, BoJacka Horsemana, který do studia dorazil pozdě a podnapilý, a který, jak sděluje hned na začátku rozhovoru, parkuje před studiem na místě určeném pro invalidy. Reportér se netají

znechucením nad sebestředností tohoto televizního herce, jenž se před zhruba dvaceti lety proslavil účinkováním v rodinném seriálu nevalné kvality. Aby rozproudil rozhovor, hned na úvod se BoJacka zeptá, co nyní dělá, jelikož už je to velmi dlouhá doba, co skončil s účinkováním v *Horsin' Aroun* . BoJack Horseman však není schopen odpovědět.

Následuje úvodní znělka, kterou tvoří jednoduchá psychedelická hudba vytvářející podkres omámenému BoJackovi, bloudícímu v županu jeho sídlem, ve kterém se během dne míjejí různí lidé. Titulní znělka končí v okamžiku, kdy omámený BoJack padá do svého bazénu, zatímco kolem probíhá večírek.

Zmíněný fiktivní sitcom *Horsin'Around* sleduje BoJack v rámci zkoumaného prvního dílu téměř neustále, ať už u něj nahlas odříkává své staré repliky, vychvaluje svůj výstup či komentuje vývoj ostatních postav, jako by to byli jeho skuteční rodinní příslušníci. *Horsin'Around* sleduje zatím co snídá či sám popíjí během dne, sleduje jej dokonce i během kopulace. Od bývalé přítelkyně, která je zároveň jeho současnou manažerkou, se divák dozvídá, že BoJack byl dokonce přistižen, jak masturbuje před svojí vlastní fotkou z natáčení tohoto seriálu.

BoJack se nám svěřuje, že oceňuje na tomto televizním formátu především jeho šťastné konce. Ať se vyskytne jakýkoliv problém, zvládne jej všemi milovaná hlavní postava, kterou ztvárnil BoJack Horseman, vždy v rámci jedné epizody vyřešit.

S uchopením své skutečné minulosti má však BoJack problém. A to znamená závažnou překážku v psaní jeho, již dlouho slibovaných pamětí. Kvůli tomu se jej snaží vydavatelství přimět, aby si najal ghostwritera, mladou pohlednou dívku vietnamského původu, Diane.

Díky velkému egu a četným mindrákům je pro BoJacka vesměs nemožné navázat normální konverzaci, natož aspoň povrchní vztah. Jako Bojakovy nejbližší osoby se v pilotním díle jeví, bývalá přítelkyně a stálá manažerka, kočka Princess Carolyn, a mladý muž spící u BoJacka na gauči, dobrosrdečný a volnomyšlenkářský Todd Chavez, ke kterému BoJack často mluví, aniž by se na oplátku zajímal o něj a jeho názor.

Přesto, že si BoJack nechce připustit nikoho k tělu, po setkání s pohlednou Diane, jenž se mu při prvním setkání jeví jako jeho spřízněná duše, ihned souhlasí, že s ní bude spolupracovat na jeho memoárech. K jeho velké nelibosti však vzápětí nato zjišťuje, že Diane je v milostném vztahu s jeho dlouhodobým rivalem z branže, zlatým retrívrem Mr. Peanutbutterem. Toto zjištění na něj zapůsobí natolik, že jej donutí vyvrátit právě spořádanou porci růžové cukrové vaty. V pauzách mezi zvracením milence ujišťuje, že nejsou příčinou jeho nevolnosti a že jim jejich vztah přeje. Po každé takové promluvě ovšem znovu zvrací.

Tímto výjevem, BoJacka, který zvrací cukrovou vatu, která se vrší pod jeho sídlem, v kterém právě probíhá párty, končí první díl seriálu.

Při závěrečných titulcích se ozývá pomalá rytmická píseň, ve které se o BoJackovi mluví v první osobě jako o hvězdě slavného seriálu z devadesátých let, kterého každý musí znát. A předestírá BoJackovu pozdější snahu vyrovnat se se svou minulostí a dokázat něco sobě i světu.

Pilotní díl naznačuje, že se bude jednat o satiru namířenou proti zábavnímu průmyslu a předešlé generaci televizní zábavy. Od toho se však postupně seriál vzdaluje a více se věnuje spíše samotné postavě BoJacka Horsemana a existencionálním otázkám aktuálních v dnešní americké společnosti, která některé své představy o životě formovala právě na základě naivní seriálové tvorby minulé éry.

Archer

V prvních momentech pilotního dílu *Archer* se divák může kochat halou anglického sídla, v které právě probíhá poklidný večírek vytříbené společnosti. Dámy zde mají dlouhé rukavice, všichni drží v ruce vysokou sklenici, číšníci procházející s podnosy mají černé vestičky a pod krkem uvázané motýlky. Tento poklidný výjev je poněkud narušen rozhovorem Malory Archer s hostitelem, při kterém je představovaná její pohledná mladší společnice, Lana Kane. Hostitel, Lord Feltchley, si nejdříve dobírá postarší Malory, následně explicitně naznačuje svou náklonost Laně. Ta jej nevybíravě požádá, aby jí přestal slintat na rukavičky, jelikož si je nechce zničit. Do rozhovoru vstupuje servilní účetní Cyril Figgis, který tvrdí, že je Lanin partner. Lana opravuje, že se jedná spíše o člověka, s kterým si v poslední době párkrát vyšla. A hostitel protestuje, že Laniným přítelem je přeci ten pohledný šarmantní mladý muž, Sterling Archer.

V tu chvíli na sebe pozornost strhává muž na protější straně haly, který opile a velmi hlasitě vykřikuje, že je tajný agent. Malory i Lana si povzdychnou. Opilý muž, oděný do bílého smokingu, se snaží dobývat mohutnou ženu, zároveň ji však uráží a prohlašuje, že by s ní nic nechtěl mít, pokud by nebyl opilý. Žena dotčena odchází. Muž ji zachytává za šaty, avšak místo aby ženu zastavil při odchodu, šaty z ní strhne. Jak se ukazuje v příštím záběru, žena je ve skutečnosti Ir s výbušninou připevněnou na těle, jenž se maskoval ženskými šaty a parukou. Než však stačí atentátník pronést svoje zvolání proti Angličanům a odpálit na sobě připevněnou bombu, Archer bere od číšníka tác a sráží jím Ira k zemi. Následuje potlesk hostů, uznalé pohledy žen, včetně toho Lanina, a pochvala hostitele. Toho však Archer ve své opilosti nepoznává a má jej za Santa Klause. Scéna končí Archerovým povzdychem, že miluje Santa Klause a nikdy by nedopustil, aby se mu cokoliv stalo, načež začne vzlykat, čímž zneváží svůj předešlý výstup. Následuje titulní znělka ve stylu Jamese Bonda.

Po znělce seriál pokračuje scénou, v které je načrtnut hlavní střet postav, jenž se bude řešit napříč tímto prvním dílem.

Malory si je vědoma, že Lana, bývalá přítelkyně Archera, si na Archera stále myslí. Malory však nechce připustit jejich vztah, jelikož neschvaluje, aby její syn měl poměr s tajnou agentkou. Usmyslí si tedy, že proto, aby podnítila Lanin zájem o jejího ctitele, Cyrila, musí zařídit, aby se Cyril více podobal Archerovi. Aby toho docílila, dohodne, aby Archer zasvěcoval Cyrila do jeho neortodoxního pojetí života tajného agenta.

Na vedlejší dějové linii se zatím snaží Lana dojít na to, proč se tito dva muži scházejí a co jí Cyril tají. Zatímco Palm a Carol, administrativní pracovnice ISIS, využívají alergické reakce a následného omámení prášky své šéfové, Malory Archer, a snaží se získat přístup k bankovnímu účtu ISIS, aby odtud odčerpali peníze na své kosmetické zákroky.

Díl končí scénou, v kterém Archer spolu s Cyrilem ujíždějí před palbou ve sportovním voze, v jehož kufru je tělo prostitutky, která se nedopatřením píchla o jedovatý hrot pera, jenž dostal Cyril od Archera. Jak se však ukazuje, neznámým útočníkem je Lana, která chtěla oba muže jen vystrašit, a tím také potrestat. A prostitutka v kufru auta ve skutečnosti není mrtvá, ale byla jen omámená. Cyril odjíždí s Lanou. Naštvaná prostitutka si bere od Archera jeho peníze, hodinky i auto a odjíždí taky. Archer zůstává na scéně sám. Nezdá se být nijak vyveden z míry. S úšklebkem se sám sebe ptá, jestli z toho plyne nějaké ponaučení. Když v tom v něm zatrne, prostitutka mu spolu s autem ujela i s kobercem, v kterém byla původně zabalena. Archrovo následné

klení utnou závěrečné titulky. Jedná se o dynamicky se střídající titulky doprovozené hudbou v živém rytmu.

Charakteristika antihrdinů

Společné vlastnosti

Zde budu rozebírat ty vlastnosti a povahové rysy, které jsou pro všechny tři zkoumané antihrdiny, Ricka, Archera a BoJacka po většinu trvání seriálu typické a nelze je označit za hrdinské, ba právě naopak, zdůvodňují, proč tyto postavy označuji za antihrdiny. K postavám budu přistupovat obdobně jako ke skutečným charakterům, které jsou však součástí určitého fikčního světa. S uvědoměním, že tyto postavy jsou charakterizovány přes specifický naratologický kanál.

U všech tří postav lze sledovat určitou psychickou nevyrovnalost, jenž může být jak částečně důsledkem, tak důvodem jejich pijanství. To je patrné již v rámci prvního pilotního dílu. Opilý Archer se rozplaká při slovech, že by nikdy nedopustil, abych se Santa Clausovi cokoliv stalo. Rickova neodkladná záležitost, kvůli které vytáhne Mortyho uprostřed noci z postele, je zamýšlené zničení celého světa, jelikož v něm už nesnese žít. U BoJacka je jeho neschopnost žít sám se sebou hlavním námětem celého seriálu.

Divákovi je tato vlastnost, jenž jsem označila za psychickou nevyrovnanost, zprostředkována nejčastěji pomocí nepřímé reprezentace. Tato nepřímá reprezentace se týká převážně jednání těchto postav. Co se vzhledu a způsobu mluvy týče, ze všech tří antihrdinů je Rick Sanchez ten, jenž působí psychicky nejméně stabilně. Jedná se především o jeho účes, neupravené vlasy tyčící se do výšky. Dále neustálé slintání, občasné ustrnutí, neschopnost vyslovit bez přerušení nějaké prohlášení.

Zdůvodnění psychické nestability těchto postav je divákovi poskytnuto především pomocí flashbacků. BoJacka negativně ovlivnila výchova a vztah s jeho matkou. Ve vzpomínkových scénách působí malý BoJack ustrašeně, jeho matka ho obviňuje za ztrátu své krásy a vylívá si na něj hněv, který má vůči svému manželovi, BoJackovu otci, který se o rodinu příliš nezajímá. Komplikovaný vztah s matkou shledáváme také u Archera. Flashbacky ukazují, že Archer vyrůstal většinu času bez matky, pouze se svým sluhou, jelikož jeho svobodná matka, tajná agentka, byla neustále mimo domov. Pokud se přeci jen vrátila domů, většinou byla ve společnosti cizích mužů. K Archerovi se nikdy nechovala příliš mateřsky a laskavě. Archer jí jednou vyčítá, že když byl malý a měl zlý sen, nechala ho v zamknutém pokoji brečet, zatím co se tomu smála a opíjela se svými společníky. O dospívání a rodičích Ricka se během seriálu divák příliš nedozví, zato můžeme z několika náznaků odvodit, že Ricka, přestože se snaží působit za všech okolností odměřeně, nejspíš poznamenala smrt jeho manželky. Tuto skutečnost se však nedozvídáme ze vzpomínkové scény ani přímé výpovědi postavy. Tuto skutečnost může pouze odvozovat, jelikož Rickova mysl, stejně jako jeho vzpomínky jsou divákovi nedostupné.

Všechny postavy se projevují sobecky, egoisticky. Nezajímají se o své nejbližší, zdá se, že se je nijak nedotýkají pocity lidí, jež je obklopují. Přesto, že jsou na těchto osobách silně navázáni a vyžadují jejich přítomnost. Nechtějí připustit možnost, že by je tyto osoby opustili a kvůli tomu jsou ochotni udělat téměř cokoliv.

Avšak, jen u BoJacka jsou nám odhaleny jeho niterné popudy, se kterými se divákovi svěřuje. Archer se svými motivy týkající se jednání vůči ostatním postavám nesvěřuje, občas je můžeme ale odvodit z flashbacků. Jak jsem předestřela výše, u Ricka divák jako vodítko nedostává ani tyto flashbaky, které by odhalovaly jeho postoje k jeho nejbližším.

Egoismus, pozorovaný u všech tří zmiňovaných antihrdinů, je názorně představen na konkrétních případech jednání těchto postav, v rámci backstory.

BoJack, se vůči Toddovi nevyjadřuje během seriálu příliš uctivě, líčí jej většinou jako parazita, využívajícího jeho pohostinství, přespávajícího bezplatně na jeho gauči. Jak se ale s postupem času dozvídáme, ve skutečnosti je to naopak BoJack, který je na Toddovi závislý. Dokonce natolik, že je ochotný Toddovi zničit začínající kariéru, z obavy, aby se neosamostatnil a neodešel od něj.

Stejně tak si i Rick k sobě váže Mortyho, přestože k jeho pocitům a potřebám je značně netečný. Byl to však právě Morty, kterého hodlal Rick jako jediného nechat na živu, když se chystal zničit v prvním díle celý svět. Nerovný vztah Ricka a Mortyho je názorně předveden v epizodách věnujícím se událostem v místě zvané The Citadel of Ricks, jenž obývají jen různé podoby Ricka a Mortyho pocházející z různých realit. Rickové zde tvoří radu ovládající tento svět, zatímco každý Morty je zde v podřízeném postavení, z kterého se však občas pokoušejí některý z nich vymanit. Díky čemuž dochází k různým střetům.

U Archera je egoismus jedna z hlavních vlastností, definující jeho charakter, jenž se projevuje ve způsobu jeho mluvy, vzhledu a obecném počínání. Většinu času je oděn do elegantních obleků, učesán, oholen, jde vidět, že mu záleží na jeho vizáži. Ve způsobu jeho mluvy shledáváme taktéž známky ješitnosti a egoismu. V situacích, kdy se dá očekávat, že by se zachoval laskavě, nebo alespoň ze slušnosti předstíral zájem, je hrubý, netečný a stále zaměřený pouze sám na sebe. Dle prvního dílu by se mohlo zdát, že Archer ke svému životu nepotřebuje nikoho. Postupně však odhalujeme, že jeho bývalá přítelkyně a spolupracovnice Lana, stejně jako jeho odměřená matka, jsou pro něj velmi důležité. Archer se nedokáže bez ani jedné z těchto žen obejít. Pokud se však snaží získat Lanu, neohlíží se příliš na svého protivníka, ani na Laniny aktuální potřeby. Přesto, že se Archer chová po většinu času sobecky, občas se vyskytnou situace, při kterých se zachová nečekaně nesobecky, jako např., když souhlasí, že to bude on, kdo se vzdá dýchacího přístroje, poté, co zjistí, že Lana, které nechtěl přístroj původně poskytnout, je těhotná. Pokud by se však zachoval tak, jak je to pro něj typické, dalo by se spíš očekávat, že by se rozhodl přenechat Laně dýchací přístroj, ale pro sebe ukrást jeden z dalších dvou jež v tu chvíli měli zbývající přítomní členové týmu ISIS.

Toto zpochybnění dosavadních výrazných charakteristik rysů zdůrazňuje určitou rozporuplnost antihrdinské postavy, která zastává i jiné úlohy a s nimi se pojící postoje. Antihrdina je psychologicky vrstvená postava, jenž se postupně odkrývá, a která se také může vyvíjet, měnit. (A tento vývoj těchto tří charakterů rozebírám později v následující kapitole.)

Dalším společným rysem je sexuální promiskuita, jenž má obecně ve společnosti negativní konotace. Ta je u všech analyzovaných antihrdinů vysledovatelná již v prvním díle seriálu. U BoJacka však není charakteristická po celý seriál.

Opilý Archer dobývá cizí ženu již v první scéně, následně si objednává k sobě domů prostitutku, aby Cyrila naučil, jak se má jako tajný agent bránit nepřátelům zatím co je se ženou. V následujících dílech Archer zažívá velmi často krátké milostné aférky. BoJack, jak se dozvídáme z pilotního dílu, se nebránil náhodnému sexuálnímu poměru i v době, kdy byl v romantickém vztahu s oddanou Princess Carolyn. A výjimkou není

ani Rick, který se, taktéž již v prvním díle, chlubí svému vlastnímu vnukovi, Mortymu, že během krátkého odskočení do jiné galaxie měl sexuální styk s velkým počtem neznámých žen, díky čemuž bohužel budou muset nyní cestovat přes vesmírnou celnici a pašovat vesmírný úlovek s ostrými hranami v Mortyho konečníku. Z toho lze vyvozovat, že promiskuita těchto postav souvisí s jejich egoismem.

Další vlastností je již v názvu této práce zmíněný cynismus, odrážející se v reakcích na okolní svět. Tato vlastnost v sobě pojí všechny ostatní zmíněné rysy. Všechny tři postavy jsou po velké části seriálů egoisté, jenž zároveň nejsou zcela psychicky vyrovnaní. Všichni se oddávají požitkářství, v podobě např. alkoholismu či sexuální promiskuity, a to bez ohledu na ostatní, i blízké osoby. Jejich počínání je protispolečenské, svým počínáním narušují status quo. Znevažují společnost a působí cynicky.

Postavy jsou takto charakterizovány povětšinou pomocí nepřímé reprezentace. Ani u jednoho z těchto tří případů se nesetkáváme s vypravěčem, který by přímo definoval jednotlivé antihrdiny. K pokusu o přímou definici postavy dochází pouze pomocí promluv dalších postav, které však mohou být poznamenány určitým afektem, který je nutný brát v potaz a který pramení z aktuálního vztahu, jenž mají s popisovanou postavou.

Vývoj charakterů vybraných antihrdinů

Jednotlivé společné vlastnosti se u konkrétních antihrdinů projevují různě, jak jsem pokusila nastínit u několika příkladů výše. Stejně tak, jednotlivé charaktery se různým způsobem vyvíjejí.

Jak již bylo řečeno, dlouhý seriálový formát a postupy komplexní seriálové narace vybízejí k psychologickému vrstvení a vývoji charakterů. Vznikají tak občas i postavy mísící v sobě protichůdné charakterové rysy, jenž zastávají neslučitelné úlohy.

Níže popíšu, jakým způsobem se charaktery jednotlivých zkoumaných postav během seriálu vyvíjí a co je důvodem těchto změn.

Nejznatelnější vývoj v charakteru postavy můžeme zaznamenat u BoJacka. Ten se snaží vymanit ze své role antihrdiny a stát se oním typem kladného seriálového hrdiny, jenž má na všechno jednoduché řešení, kterého všichni znají a milují. Přes všechny jeho pokusy, se mu to ovšem nedaří. Úspěch, který se mu na krátkou chvíli podaří znovu vydobýt, u něj ještě více podpoří jeho nabubřelost a bezohlednost, a v důsledku mu přivodí ještě větší psychické potíže. BoJack se tedy ubírá do ústraní. Uvědomuje si, že je to pouze on, kdo nese odpovědnost za svůj osud. (Jak je v seriálu několikrát zdůrazněno.) A představa této zodpovědnosti ho děsí. Nakonec se však s touto představou, i se svým osudem smíří.

Zde si můžeme povšimnout rozdílu mezi BoJackem a některými historickými typy antihrdinů. Jako příklad uveďme porovnání s antickým osudovým antihrdinou a zbytečným člověkem ruské literatury devatenáctého století. U osudového antihrdiny za jeho osud mohli bohové. Zbytečný člověk byl zatížen soudobou byrokratickou společností, která mu nedala možnost rozvinout svůj potenciál. V seriálu *BoJack Horseman* je však důvodem Horsemanova neštěstí jen on sám.

BoJackova poslední fáze proměny, se projevuje především jeho vizáží. BoJack působí v posledních dílech starší, unavenější, otylejší, bez energie. I jeho slovní projev je pomalejší a umírněnější. Avšak, postavy působící ve filmovém průmyslu jeho fikčního makrosvěta vypadají k nerozeznání od toho, jak vypadaly na začátku seriálu. Skutečnost, že BoJack se jim díky svému unavenému vzhledu již nepodobá, značí také to, že do jejich světa nadále nepatří.

U Archera nepozorujeme takový postupný vývoj a výraznou přeměnu jako u BoJacka. Archer je antihrdina, který nebojuje o svůj lepší osud, je v celku spokojený se současným stavem. Jeho vnitřní boj plyne ze skutečnosti, že v určitém bodě je nucen zastávat více rolí, jenž pro něj mají na první pohled neslučitelný charakter.

Archer je především, dle své předlohy, neohrožený, ničím nespoutaný tajný agent, jenž si rád užívá života a riskuje. Zásadně si před tím, než se vydává na nebezpečnou misi nečte dokumentaci ISIS, která by mu v mnohém mohla pomoct. Nebojí se, že by mohl umřít. Nebojí se, že ho někdo nebude mít rád. Jediné, co chce, je užívat si a být považován za pohledného tajného agenta.

Avšak, když se dozvídá, že právě narozené Lanino dítě je jeho, nedobrovolně se dostává také do role otce. Tuto úlohu nejprve odmítá. Postupně se však začíná více zajímat o Lanu a jejich dceru. Pořád ale zůstává sebestředný a lačnící po zábavě. Následně se dokonce zařekne, že bude Laně věrný. Avšak tuto věrnost několikrát poruší. Tato jeho snaha zastat úlohu Lanina partnera a otce jejího dítěte vrcholí na konci sedmé série Archerovým požádáním Lany o ruku.

V tomto bodě seriálu se zdá, že Archer se konečně rozhodl, čemu dá přednost a uvědomil si, že je pro něj Lana a dítě důležitější než jeho nespoutaný životní styl. Divák na moment může očekávat, že Archer v rámci tohoto rozhodnutí omezí i svůj zhýralý životní styl.

Avšak hned nato se dozvídáme, že Lanu nežádal o ruku Acher, ale jeho robotická nápodoba, která hned poté zkratuje. Divák, spolu s vyděšenou Lanou a Archerovou matkou Malory, zjišťuje, že pravý Archer je ve skutečnosti ona osoba, která s průstřely na hrudi již několik hodin leží v bazénu hlavou dolů.

Následují již dříve zmíněné tři série, které se odehrávají v Archerovi mysli, v kterých je Archer opět neohrožený a na nikom nezávislý a nemá žádný závazek vůči Laně a jejich dceři.

Rick, prošel, do zatím poslední odvysílané série, nejmenším vývojem svého charakteru, v porovnání s ostatními zkoumanými postavami. Pokud vůbec můžeme mluvit o vývoji, tkví především v utvrzení jeho postojů, jež vycházejí z jeho uchopení nihilismu, v rámci kterého se neproblematizuje ani smrt, ani pravdivost skutečnosti. Výraznější vývoj postavy můžeme sledovat u jeho společníka, Mortyho, jenž se postupně nejeví tolik vystrašeně jako na začátku seriálu. Naopak, Morty v pozdějších dílech dokonce i Ricka několikrát překvapí svou chvilkovou odtažitostí a chladnokrevností.

Rick není postava, která by jako BoJack, usilovala o svůj vytoužený osud. Rick se ani jako Archer nepotýká s tak výrazným střetem rozdílných úloh, které musí zastávat. Přitom Rick také zastává více úloh, je to šílený bezohledný vědec, ale také otec, praotec a tchán.

Rick, se však nikdy příliš nezabývá morálními hledisky svého chování. Dobro a zlo je relativní stejně jako skutečnost. Není pochyb o tom, že se chová tak, jak se v současné společnosti nesluší. Je to antihrdina, který ruší zavedené tabu, neuznává nařízení, znevažuje systém. Ale, na rozdíl od Archera, nemá potřebu se do této společnosti nějakým způsobem znovu začleňovat. Z tohoto pohledu by se o Rickovi dalo mluvit jako o určitém současném ztvárnění postavy Jiného.

Diskuze

Zkoumaní antihrdinové, Archer, BoJack a Rick, vyskytující se v současných amerických cartoons pro dospělé, mají několik společných povahových rysů. Jejich povahy však nejsou totožné.

Každý z protagonistů působí ve svém specifickém fikčním makrosvětě konkrétního seriálu, jenž je tvořen fikčními světy epizod s různou vazbou.

Komplexní narace použitá u těchto vybraných seriálů, především u *Rick and Morty* a *Archer*, má některé specifické postupy vyprávění, které se vyznačují mimo jiné znevažováním dříve nastolené reality či poskytováním falešných vodítek. U literatury bychom mohli podobný postup zaznamenat např. v rámci postmoderní hry svádivých spojení a souvisejících fatálních strategiích. U cartoons se však s těmito postupy setkáváme až v posledních desetiletích, s rozšířením komplexní narace v seriálové tvorbě.

První americké cartoons byly krátkými uzavřenými filmy s jednoduchou dějovou linií. Jednalo se převážně o ztřeštěné grotesky nebo (v případě produkce Walta Disneyho) naivní pohádkové příběhy. Navazující animovaná tvorba let šedesátých až osmdesátých, byla věnována převážně dětskému publiku. Až v devadesátých letech přichází nová vlna cartoons určená pro dospělé diváky, která se nejprve představuje v žánru rodinného sitcomu.

Současné zkoumané seriály *Archer*, *BoJack Horseman* a *Rick and Morty*, se již nebrání komplexnější naraci a jejich fikční makrosvěty mají značně komplikovanější schémata, a to i proti jejich přímým předchůdcům, animovaným sitcomům z devadesátých let.

Hlavní postava postav má některé rysy antihrdiny. Její charakter se vyvíjí, má několik psychologických vrstev, jedná se o specifického jedince, nejen o znázornění určitého ustáleného typu.

Všechny zkoumané seriály mají alespoň částečně komediální náboj, jenž vychází z aktuálně platného pojetí komiky. To je v různých historických obdobích společnosti uchopeno jinak. Hlavní postavy, zkoumaní antihrdinové, jsou také z části komické postavy. Nejedná se však o groteskní postavy.

To, zda se v rámci seriálu problematizují jejich negativní vlastnosti, jakými jsou např. alkoholismus, egoismus a s ním související cynismus, souvisí s vyjevením konkrétního fikčního makrosvěta a žánrového uchopení.

Závěr

V úvodu této práce jsem si položila otázku, co zapříčinilo, že jsem se v případu několika současných amerických animovaných seriálů setkala s protagonisty, podobající se některými společnými charakteristickými rysy, jakými jsou např. alkoholismus a cynismus.
Čím více jsem se začala o svůj předmět zájmu zajímat, začala jsem zjišťovat, že taková otázka v sobě zahrnuje několik podotázek.
Je třeba se ptát, co vedlo k tomu, že některé cartoons pro dospělé mají podobu, jenž umožňuje působení takových charakterů. Je potřeba se také zajímat, kdo jsou vlastně tyto postavy, jak jsou charakterizovány a jakou mají ve svém světě úlohu. Jak je vymezen svět těchto fikčních postav a jaké zákonitosti má jejich seriálové univerzum? Souvisí nějak toto vymezení světa postavy s jejím chováním?
V rámci zodpovězení si na tuto velkou otázku jsem se tedy pokusila postupně zodpovědět tyto jednotlivé podotázky.
Zjistila jsem, že struktura fikčního makrosvěta vybraných seriálových děl má své specifické zákonitosti.
Pro zkoumání těchto seriálových fikčních makrosvětů jsem se uchýlila k typologii, vymezené v rámci poetiky seriálové fikce Radomíra Kokeše a k myšlenkám vycházejících z poetiky současné komplexní seriálové narace.
Tyto přístupy jsem zvolila, jelikož mi umožnily propojit zkoumání příběhu a postavy v rámci fikčního makrosvěta, a přitom zohlednit některé specifické zákonitosti seriálové struktury a nových seriálových postupů.
Z tohoto důvodu jsem nezvolila některé z dřívějších teorií možných fikčních světů. Ty by sice také umožňovaly výzkum vztahu postavy a jejího univerza, ale nijak by přitom nezohlednily specifika plynoucí z komplexní seriálové struktury díla.
Po uplatnění těchto postupů na fikční univerza postav BoJack Horseman, Rick Sanchez a Sterling Archer jsem shledala, že má predikce byla do určité míry správná, lze vysledovat spojitost mezi vývojem charakterů těchto postav a zákonitostmi konkrétního fikčního makrosvěta.
Zdá se tedy, že odpověď na otázku mého výzkumu je možné formulovat následovně:
Zdá se, že za to, že se dnes můžeme v cartoons setkat s těmito typy antihrdinů, mohou různé faktory. Mezi ně bychom mohly zařadit obecné faktory, jaké můžeme např. shledávat ve změnách způsobených přechodem z moderní městské společnosti do individualizovaného postmodernismu. Ale také konkrétní faktory. Rozvoj televizní narace, jenž od devadesátých let začíná stále častěji prosazovat komplexnější způsoby vyprávění. Možnosti plynoucí z využití postavy antihrdiny pro reflektování některých aktuálních společenských otázek. Případně možnost využití neurčitého antihrdiny coby záhadné postavy, jehož charakter se divák snaží rozklíčovat.
V této práci jsem však jen naznačila možné směřování takového výzkumu, jeho téma jsem však úplně nevyčerpala, čehož jsem si vědoma.
Pokusila jsem se o kvalitativní, nikoliv kvantitativní výzkum, zaměřený na konkrétní seriály a konkrétní postavy. Jistě by bylo zajímavé takto definovaného cartoons antihrdinu podrobit i kvantitativnímu výzkumu, při kterém by se mohlo vycházet z některých mých výše nadefinovaných hypotéz, případně je doplnit o další.

Jak jsem již řekla, nemyslím si, že bych touto prací dokázala obsah tohoto tématu zcela vyčerpat. Pokusila jsem se však nahlédnout na toto téma z různých úhlů pohledů a věřím, že zárodky některých mých myšlenek by bylo možné dále rozvinout a zužitkovat.

Summary

At the beginning of this work, I asked myself what caused me to encounter protagonists in the case of several contemporary American animated series, resembling some common characteristics, such as alcoholism and cynicism.
The more I became interested in my subject of interest, the more I became aware that such a question included several sub-questions.
One has to ask what has led some adult cartoons to have a form that allows characters to act the way they do. It is also necessary to wonder who these characters are, how they are characterized and what is their role in their world. How is the world of these fictional characters defined and what are the laws of their serial universe? Does this definition of the character's world have anything to do with his behavior?
As part of answering this big question, I tried to gradually answer these individual sub-questions.
I found that the structure of the fictional macroworld of selected serial works has its specific laws.
To explore these serial fictional macroworlds, I resorted to the typology defined within the poetics of serial fiction by Radomír Kokeš and to ideas based on the poetics of the current complex serial narration.
I chose these approaches because they allowed me to connect the exploration of the story and the character within the fictional macroworld, while taking into account some of the specific laws of the serial structure and new serial practices.
For this reason, I did not choose some of the earlier theories of possible fictional worlds. Although they would also allow research of the relationship between the character and its universe, they would not take into account the specifics arising from the complex serial structure of the work.
After applying these procedures to the fictional universe of the characters BoJack Horseman, Rick Sanchez and Sterling Archer, I found that my prediction was to some extent correct, the connection between the development of the characters of these characters and the laws of a particular fictional macro world can be traced.
So it seems that the answer to the question of my research can be formulated as follows:
It seems that various factors may be responsible for the fact that we can encounter these types of antiheroes in cartoons today. Among them we could include general factors, which we can find, for example, in the changes caused by the transition from modern urban society to individualized postmodernism. But also specific factors. The development of the television narrative, which has been increasingly promoting more complex ways of narration since the 1990s. Possibilities arising from the use of the character of the antihero to reflect on some current social issues. Alternatively, the possibility of using an indefinite antihero as a mysterious character, whose character the viewer is trying to decipher.
In this work, however, I only indicated the possible direction of such research, but I did not completely

exhaust its topic, which I am aware of.

I tried qualitative, not quantitative research, focused on specific series and specific characters. Certainly, it would be interesting to subject the anti-hero cartoons defined in this way to quantitative research, which could be based on some of my hypotheses defined above, or could be replaced with others. As I said, I do not think that I can exhaust the content of this topic completely with this work.

However, I have tried to look at this topic from different angles, and I believe that the germs of some of my ideas could be further developed and explored.

Použité zdroje

Použitá literatura

BYSTŘICKÝ, Jiří. ***VýsledkyhledáníMediálnídiskurspostmodern y: k problematice fatálníchstrategiíaseduktivníchhernarativníchdiskursů*** **. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 9788024602547.**

DOLEŽEL, Lubomír. ***Heterocosmica:fikceamožnésvěty*** **. 2. vydání. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.**

DUTKA, Edgar. ***Minimumzdějinsvětovéanimace*** **. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.**

FOŘT, Bohumil. ***Literárnípostava:vývojaaspektynaratologickýchzkoumání*** **. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008. ISBN 978-80-85778-61-8.**

HAUSER, Michael. ***Cestyzpostmodernismu:filosofickáreflexedobypřechodu*** **. Praha: Filosofia, 2012. ISBN 978-80-7007-382-7.**

HODROVÁ, Daniela a kol. ***--na okraji chaosu--:poetikaliterárníhodíla20.století*** **. Praha: Torst, 2001. ISBN 80-7215-140-1.**

HOFFMANN, Bohuslav. ***ČítankakPřehlednýmdějinámliteratury*** **. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1998. ISBN 80-7235-021-8.**

JAMESON, Fredric. ***Postmodernismus,neboli,Kulturnílogikapozdníhokapitalismu*** **. Praha: Rybka Publishers, 2016. SOK (Sdružení pro levicovou teorii). ISBN 978-80-87950-27-2.**

KOKEŠ, Radomír D. ***Fikce,(makro)světyatypologieseriality*** **. DOLEŽEL, Lubomír, ed.** ***Heterologica.Poetika,lingvistikaafikčnísvěty*** **. Praha: Ústav pro českou literaturu**

AV ČR, 2012. ISBN 9788085778885.

KOKEŠ, Radomír D. *Světynapokračování:rozbormožnostíseriálovéhovyprávění* . Praha: Filip Tomáš - Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.

KOKEŠ, Radomír. *Toulkynapříčmakrosvěty:poetikaseriálovéfikce* . Brno, 2014. Disertační práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Petr SZCZEPANIK.

LIPOVETSKY, Gilles. *Éraprázdnoty:úvahyosoučasnémindividualismu* . Praha: Prostor, 1998. Střed (Prostor). ISBN 80-85190-74-5.

MARGOLIN, Uri. *Cognitive Science, the Thinking Mind, and Literary Narrative*. HERMAN, David, ed. *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. New York: The Josef and Anni Albers Foundation / Artists Rights Society, 2003. ISBN 978-1575864686.

MEYER, Andrew. *Animation or Cartoons: An American Dilemma*. Seattle, 2016. A project submitted in partial fulfillment of the requirements of the University Scholars Program. Seattle Pacific University.

MITTELL, Jason. *Komplexnítelevize:poetikasoučasnéhotelevizníhovyprávění* . Praha: Akropolis, 2019. POPs. ISBN 978-80-7470-244-0.

O'NEILL, Patrick. *Fictions of Discourse. Reading Narrative Theory*. Toronto-Buffalo-London: University of Toronto Press, 1994. ISBN 9780802079480.
RONEN, Ruth. Representing the Real. Amsterdam-New York: Rodopi, 2002. ISBN 9789042009738.

RYAN, Marie-Laura. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1991. ISBN 978-0253350046.

VŘETIONKOVÁ, Veronika. *HERO OR ANTIHERO: Development and*

***Transformation of Literary Protagonist in Contemporary British Literature*. Olomouc, 2015. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí práce Libor PRÁGER.**

Internetové zdroje

***Adult Swim/CN Split Cements Strategy: Kids or Adults, Not Both*. In: ICV2 [online]. Madison, WI: ICV2, 2005 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://icv2.com/articles/comics/view/6516/adult-swim-cn-split-cements-strategy**

BOWERS, Jeffrey. *Watch the Gross 'Back to the Future' Parody That Spawned 'Rick and Morty'*. In: Vice [online]. New York: Vice Media, 2015 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_us/article/3bj4ej/watch-the-gross-iback-to-the-futurei-parody-that-launched-irick-and-morty-102

CORMIER, Roger. *15 Well-Phrased Facts About Archer*. In: Mental Floss [online]. New York: Mental Floss, 2016 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.mentalfloss.com/article/77903/15-well-phrased-facts-about-archer

GROSS, Terry. *Don't Be Fooled By The Talking Horse — 'BoJack' Is A Sadness 'Sneak Attack'*. In: NPR [online]. Washington: NPR, 2018 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.npr.org/2018/10/17/658092462/dont-be-fooled-by-the-talking-horse-bojack-is-a-sadness-sneak-attack?t=1594215234622&t=1596128665564

CHANEY, Jen. *Raphael Bob-WaksbergonBeginningBoJackHorseman'sEnding* . In: Vulture [online]. New York: VOX MEDIA, 2019 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://www.vulture.com/2019/10/raphael-bob-waksberg-bojack-horseman-ending-interview.html

OTTERSON, Joe. *'Archer'Season11PremiereDatePushedatFXXDueto Coronavirus.* In: Variety [online]. Los Angeles: Variety Media, 2020 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z: https://variety.com/2020/tv/news/archer-season-11-premiere-date-

coronavirus-fxx-1234572170/

SEPINWALL, Alan. ***'BoJackHorseman'CreatorR aphael Bob-Waksberg on the Show's10BiggestInfluences*** **. In: Rolling Stone [online]. New York: Penske Business Media, 2018 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z:** https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/bojack-horseman-netflix-raphael-bob-waksberg-718290/

SERAFINO, Jay. ***12 Fascinating Facts About 'Rick and Morty'*****. In: Mental Floss [online]. New York City: Mental Floss, 2017 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z:** https://www.mentalfloss.com/article/501995/12-fascinating-facts-about-rick-and-morty

TRAVERS, Ben. ***'Archer'RenewedforSeason11,RevealsSeason10E nding at Comic-Con — Spoilers*****. In: Indie Wire [online]. New York: Penske Business Media, 2019 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z:** https://www.indiewire.com/2019/07/archer-season-11-renewed-archer-wakes-up-spoilers-1202159533/

VESELÝ, Karel. ***Bezšťastnýchkonců.KarelVeselýoseriáluBoJackHorseman*** **. In: Novinky.cz [online]. Praha: Novinky.cz, 2020 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z:** https://www.novinky.cz/kultura/salon/clanek/bez-stastnych-koncu-karel-vesely-o-serialu-bojack-horseman-40314841

WEINKAUF, Gregory. ***Archer Creator Adam Reed Imparts Professional Wisdom, Notes New Series Cassius & Clay*****. In: Huffpost [online]. New York: The Huffington Post, 2017 [cit. 2020-07-30]. Dostupné z:** https://www.huffpost.com/entry/archer-creator-adam-reed_b_7497472?guccounter=2

Teze bakalářské práce

SCHVÁLENO 18.6.19

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: *Gajdová Jana*	**Razítko podatelny:** Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd Došlo dne: 23-05-2019 -1- Čj: 95 Příloh: Přiděleno:
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: *2017*	
E-mail diplomantky/diplomanta: *40925271@fsv.cuni.cz*	
Studijní obor/forma studia: *Mediální studia / kombinovaná forma studia*	
Předpokládaný název práce v češtině: *Cyničtí animovaní opilci jako hrdinové naší doby*	
Předpokládaný název práce v angličtině: *Cynical animated drunks as modern day heroes*	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*): (diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí) *LS 2019/2020*	
Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků)**:** *Tématem práce je typ postmoderního televizního antihrdiny, opilce, a jeho animovaný seriálový fikční makrosvět.* *Cílem práce je srovnat vybrané seriály, ve kterých se tento typ vyskytuje, a analyzovat možné příčiny, proč jsou opilci nejevící zájem o své okolí ústředními postavami těchto současných populárních kreslených seriálů.*	
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu)**:** *TEORETICKÁ ČÁST: VYMEZENÍ POJMŮ* ***Antihrdinové v průběhu času*** *Průřez typologií antihrdinů od antiky až po postmodernu* ***Postmoderní narace*** *Jak se dospělo k postmodernitě a čím se vyznačuje postmoderní narace* ***Specifika animované televizní tvorby*** *Vymezení animovaných televizních seriálů jako specifické televizní tvorby* *EMPIRICKÁ ČÁST: ZKOUMÁNÍ KONKRÉTNÍCH SERIÁLŮ* ***Žánrové uchopení*** *Filmové a televizní žánry, ze kterých vycházejí jednotlivé animované seriály* ***Moderní animované televizní seriály jako příklad postmoderní hry*** *Intertextuální souvislosti, kritická reflexe, aluze* ***Sériovost a zákonitosti makrosvěta*** *Analýza sériové narace jednotlivých vybraných animovaných seriálů* *Zákonitosti konkrétních makrosvětů*	
Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy)**:** *(animované seriály) Archer; Rick and Morty; BoJack Horseman*	
Postup (technika) při zpracování materiálu: Analýza vybraných animovaných seriálů se zaměřením na specifické narativní postupy použité při tvorbě fikčního makrosvěta, z kterého hlavní postmoderní antihrdina vystupuje.	
Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků): ***BÍLEK, Petr A. James Bond a major Zeman: ideologizující vzorce vyprávění. Příbram, 2007*** *Kniha se zabývá dvěma případy ctnostných hrdinů a jejich fikčním světem, do kterého jsou zasazeni a pomocí kterého je vystavena jejich osobnost. Autoři se zabývají rozdíly ve způsobu podávání sdělení o*	

události pomocí explicitního a implicitního hodnocení v rámci narativního (konotativního) diskurzu a ideologického (denotativního) diskurzu.

JOST, François. Realita - fikce: říše klamu. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2006

Problematika mediální tvorby a fikce, nastínění možných pohledů na tuto problematiku. Řešení otázky uvěřitelnosti fikčního světa s ohledem na skutečný svět cílové skupiny konzumentů mediálního obsahu.

KOKEŠ, Radomír. Toulky napříč makrosvěty: poetika seriálové fikce. Brno, 2014. Disertační práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta

Práce, filmového teoretika, věnující se způsobům výstavby sériového / seriálového fikčního světa, přičemž autor vytváří vlastní kategorie jednotlivých sériových narací, především s ohledem na to, jaký vztah mají jednotlivé epizody k zastřešujícímu makrosvětu.

MIŠÍKOVÁ, Katarína. Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009

Autorka zdůvodňuje některé moderní filmové postupy na základě diváckých prožitků plynoucích z diváckých aktivit vyvíjených při sledovaní filmů.

TAYLOR, Charles. Etika autenticity. Praha: Filosofia, 2001

Pojednání o modernitě, jakožto odklonu od mýtu a vyššího řádku k individualismu v důsledku společenských změn začínajících zhruba v 17. století.

THOMPSON, John B. Média a modernita: sociální teorie médií. Praha: Karolinum, 2004. Mediální studia

Autor se zabývá tématem přechodu k modernitě z pohledu mediálních věd s ohledem na rozvoj společnosti způsobený medializací kultury.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

BILOVÁ, Natálie. Od individualizace k hyperindividualizaci – mediální reprezentace individuality od televize po YouTube. Brno, 2019. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.

DOBIÁŠOVÁ, Kateřina. Záporní hrdinové, televizní seriál a etická kritika umění. Brno, 2017. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta

FEIKUSOVÁ, Klára. Revize teorie vizuální slasti Laury Mulvey v seriálu Hannibal a analýza jejích možností z feministického hlediska. Olomouc, 2017. bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta

HAMBALÍKOVÁ, Karin. Postapokalyptický román a postmoderní western. Tematické a žánrové vrstvy v románech Cormaca McCarthyho. Č. Budějovice, 2015. bakalářská práce. Jihočeská Univerzita v Budějovicích. Pedagogická fakulta

HARŠOVÁ, Pavlína. Reprezentace hrdiny a antihrdiny v britské fantasy literatuře. Č. Budějovice, 2014. diplomová práce. Jihočeská Univerzita v Budějovicích. Filozofická fakulta

HOLICKÝ, Jiří. Teorie fikčních světů v literatuře: aktualizace konceptu fikčních světů v období postmoderny. Plzeň, 2016. Diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta filozofická

HULEŠ, Václav. Režijní prostředky pro vytvoření živé postavy. Zlín, 2015. bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací

JANUSCHKA, Petr. South Park: Závažná sdělení v populární formě. Zlín, 2017. bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací

KONFRŠT Jan. Misogynní muž jako postmoderní hrdina: The Death of Bunny Munro Nicka Cavea a American Psycho Breta Eastona Ellise. Liberec, 2015. diplomová práce. Technická Univerzita v Liberci. Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická

POLÁCH, Tomáš. Serialita ve Star Trek universu. Zlín, 2017. bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací

SCHWAGEROVÁ, Zuzana. House of Cards: příklad komplexního vyprávění. Olomouc, 2017. bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta

ŠEMBEROVÁ, Tereza. Vztahové relace matka-dcera v současném americkém prime-timeovém animovaném seriálu. Olomouc, 2013. bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta

VÍTKOVÁ, Simona. Koncept antihrdiny a jeho znaky v Kubrickově díle Mechanický pomeranč. Hradec Králové, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta
VOLKOVÁ, Teodora. Postava antihrdiny v dramatech Davida Drábka. Brno, 2015. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta

Datum / Podpis studenta/ky

24.5.2019 .....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:
Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:
Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:
Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám. **Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.**

MIESSLER JAN

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

21.5.2019 .....

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT **VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ** A VE **DVOU** VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI **VYZVEDNOUT** V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A **NECHAT VEVÁZAT** DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE NA IKSŽ VEDOUCÍ PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.