

**Kooperace a/nebo
komodifikace?
Česká subkultura fanoušků
fantastiky a její proměny po
roce 1989**

PhDr. Antonín Kudláč, Ph.D.
Filozofická fakulta Univerzity
Pardubice

Co je populární kultura a populární fantastika?

(Neo)maxistické pojetí populární kultury jako střetávání společenské hegemonie s pasivními konzumenty, jejich manipulace (viz Frankfurtská škola)

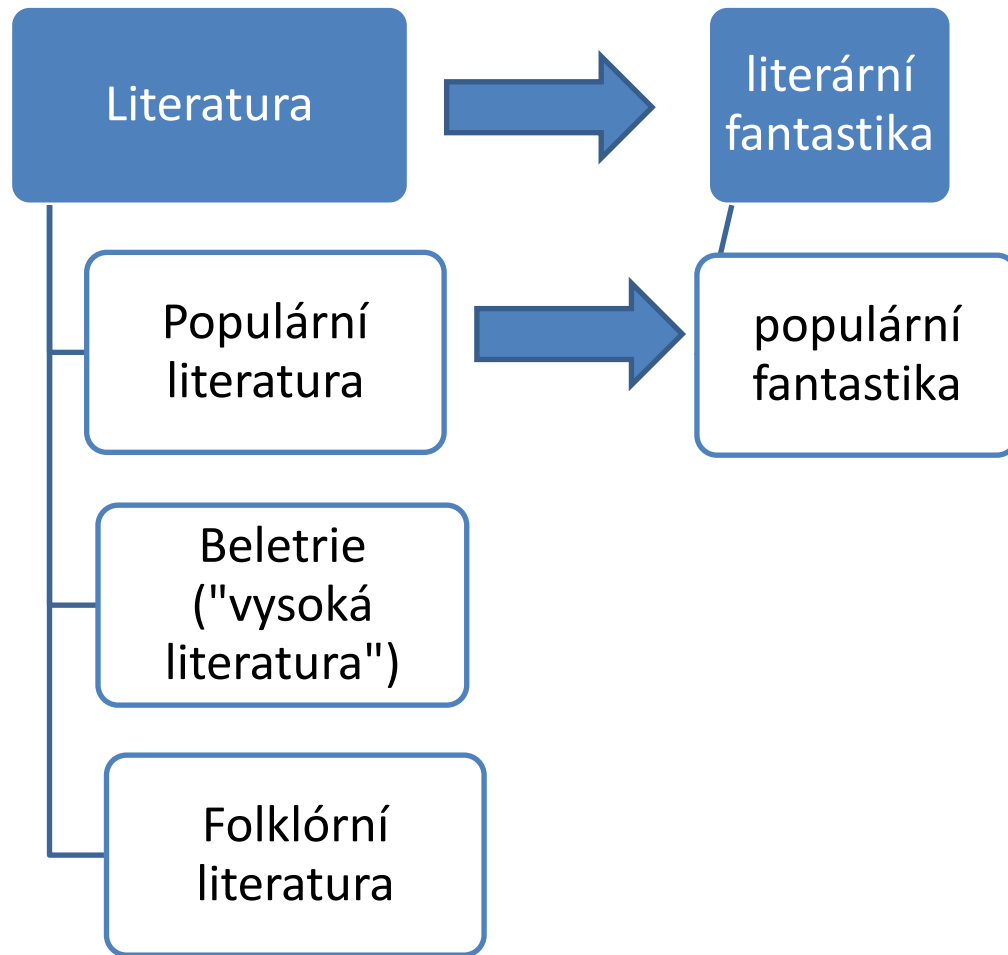
Teorie o „vyjednávání významu“ kulturních produktů, konzument už není zcela pasivní (John Fiske: *Understanding Popular Culture*, 1989) - britská cultural studies

V Čechách Centrum pro výzkum populární kultury (CSPK)

Moje pojetí populární kultury: souvislost s „výjimečnou“ sférou lidského života, magická funkce, „numinozita“, popkulturní citlivost

Populární fantastika: segment populární kultury využívající fantastických prvků (v literatuře science fiction, fantasy, nadpřirozený / fantastický horor)

Tuto oblast aktivně spoluvytvářejí členové (fanové) subkultury fanoušků fantastiky (fandom)



Fandom jako svébytná subkultura

Různá pojetí subkultur, od marxistického boje s hegemonií až po postsubkulturní teorie

Vývoj výzkumu subkultur v Čechách – v 80. letech „problémová mládež“, po 1989 např. Petr Janeček („expresivní kultura“), Marta Kolářová a kol. (hudební subkultury, viz *Revolta stylem*, 2011)

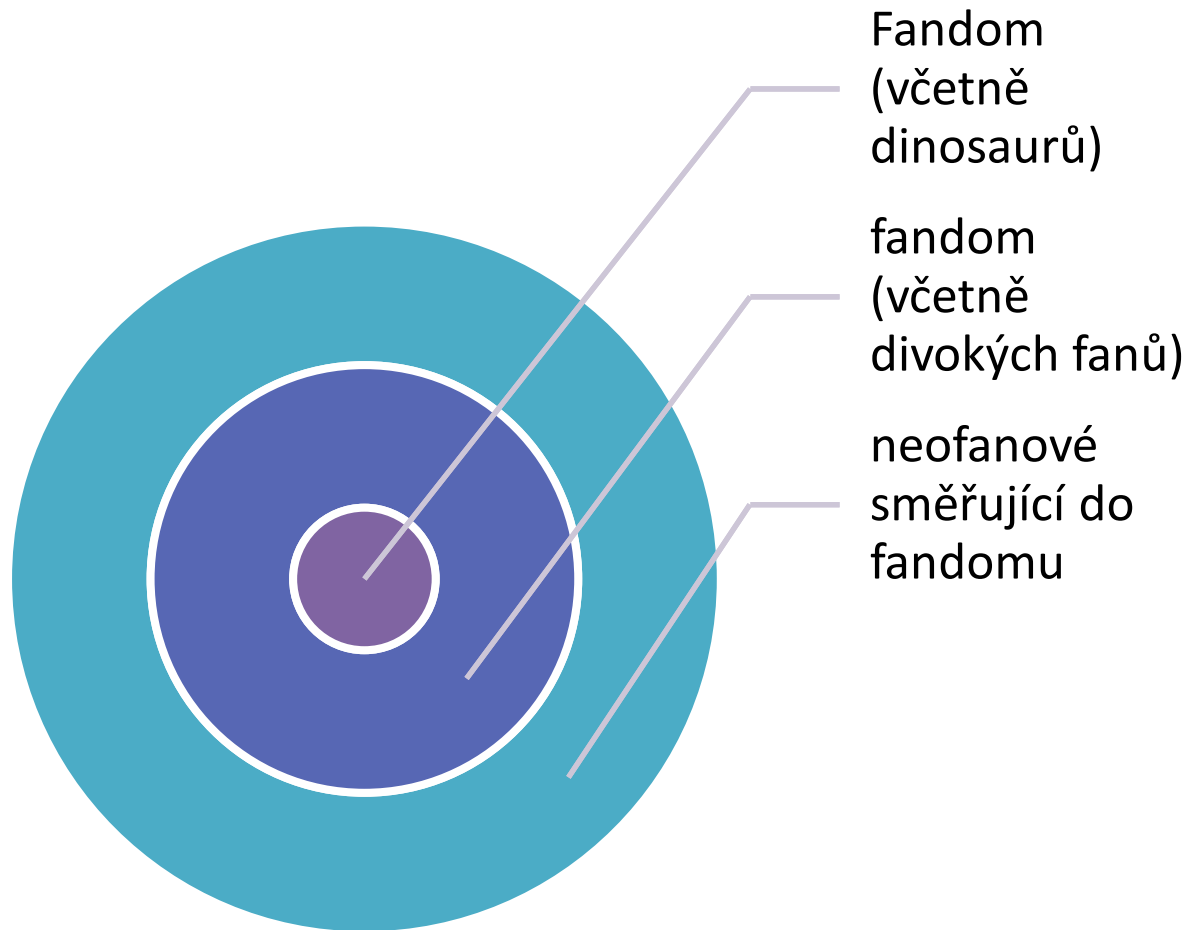
Československý fandom vznikl na jaře 1979 (klub Villoidus), údajný vliv článku L. Součka „Přímluva za budoucnost“ – Parcon 1982

Koordinační komise SF klubů, Interkom, jarní a podzimní porady SF klubů, cena Ludvík a Mlok

Vývoj po 1989: Syndikát autorů fantastiky + Asociace fanoušků science fiction, v květnu 1990 vznikl Československý SF fandom, po rozdělení federace česká a slovenská část

Fandom x fandom

Struktura fandomu



Fan a jeho pozice ve fandomu

Styl = cosplay, fanspeak

„Fandom is a way of life“

Méně konzumu (zejm. ve Fandomu) – mezigenerační struktura - přibývá žen – kontinuální aktivity – částečná profesionalizace = „subkultura přechodového typu“

Analýza „sebereflexivních textů“ fanů: generační proměna fandomu – muži převažují nad ženami – převaha vysokoškoláků – více Čechů než Slováků

Identifikace fana s fandomem a jeho pozice v něm – možno zkoumat prostřednictvím „subkulturního kapitálu“ (Sarah Thornton)

Absorbovaný subkulturní kapitál – např. ceny Ludvík a Mlok, Ceny Akademie science fiction, fantasy a hororu

Dráha symbolického kapitálu = neofan – fan (příp. „divoký fan“) – „dinosaur“

Fan jako „čtenář“ a spoluvůrce populární kultury

Henry Jenkins = „nedisciplinovaní čtenáři“ (rogue readers), „textové pytláctví“ (textual poaching), „textový nomád“ (textual nomad) – „participační kultura“ (participatory culture) jako kooperace mezi konzumenty a kulturním průmyslem – „kreativita zdola“ (grassroots creativity)

Mediální formy participační kultury: a) „expressions“ (např. fan fiction, fanziny), b) „circulations“ (např. blogy)

Fanziny = tištěné verze po 1989 skomírají, nástup e-zinů

Fan fiction = až od konce 90. let, prolínání amatérské a profesionální literární sféry (např. čtenáři na JFK fans nebo soutěž J. Červenáka)

Cony = nejen literatura, ale také film, hry, komiks apod. – vliv profesionalizace (Festival fantazie) – diskuse o smyslu conů, posun od „infotainmentu“ k „entertainmentu“

Mytologie fandomu

Mýtus jako příběh vysvětlující původ a smysl konkrétní komunity a stanovující normy jednání uvnitř této komunity

1. Mýtus obrození

(viz Vladimír Macura: *Znamení zrodu*)

a/ synkretismus = kombinace kulturní rolí fanů

b/ koexistence obsahově protikladných výroků, podřízení faktů potřebám a funkcím ideje = vymezování se vůči „mainstreamu“ a zároveň porovnávání hodnot svých s jeho hodnotami

c/ překladovost = přebírání a „přehodnocování“ zahraničních kulturních artefaktů

d/ mytologičnost = např. mýtus rezistence vůči komunistickému režimu nebo boj s komodifikací

- e/ mystifikace, ludismy = „doživotní prezident“ Fandomu, bestsellerista František Kotleta, „slovenský Lovecraft“ Miroslav Šustek
- f/ společenská komunikace uvnitř fandomu = např. „zasvěcovací“ jména

2. Mýtus „profesionality“ a „amatérismu“

Diskuse fanů o „komodifikaci“ fantastiky – „komerční“ populární kultura versus „alternativní proud“ souběžný s mainstreamem („slipstream“)

Komerční transformace některých subkulturních periodik (zejm. internetových, např. FantasyPlanet)

Dva póly uvnitř fandomu: 1. vymezení vůči mainstreamu (fantastika jako paralela „vysoké kultury“), 2. aktivní zapojení fanů do kulturního průmyslu

Závěr

Fandom jako „postmoderní“ subkultura

Společenská hodnota kreativního jednání fanů – rozvoj sociálních a interkulturních dovedností, využití např. v pedagogice

Více kooperace než konfrontace

Doporučená literatura

Henry Jenkins: Fans, Bloggers, and Gamers, New York – London 2006

Henry Jenkins: Convergence Culture, New York – London 2008

Henry Jenkins: Textual Poachers (Updated 20th Anniversary Edition), New York 2013

Antonín K. K. Kudláč: Anatomie pocitu úžasu, Brno 2016

Jakub Macek: Fandom a text, Praha 2006

KONEC (?)