

Od definice žánru k subkultuře

Jákákolí snaha o žánrovou definici science fiction, fantasy a fantastického hororu naráží na zřejmý problém: Ačkoli při prvním kroku do této krajiny je možné lapidárně konstatovat, že máme co do činění s literaturou označovanou jako žánrová, již druhý krok, kterým by mělo být přesnější vymezení, je přinejmenším zpomalením neexistencí přesných a obecně uznávaných definic (Adamovič, 1995-a: 7), terminologickou roztržičností a značnou tematickou, formální i obsahovou různorodostí děl, zařazovaných do těchto žánrů.

Tyto tři žánry, někdy souhrnně a poměrně vágně označované jako *fantastická literatura*⁵ či (možná poněkud trefněji) *fantastika*, je v zásadě možno definovat třemi způsoby, z pozic tří odlišných diskurzů reflexe. Ani jeden z těchto přístupů nevede k cíli dostatečně uspokojivému zároveň pro tradičně pojímanou literární teorii i pro antropologicky motivované zkoumání fandomu, nicméně ve vzájemné souhře poskytují poměrně plastickou a použitelnou mapu tématu.

V prvé řadě je možno pokoušet se tyto žánry definovat na základě postižení charakteristických obsahových rysů – což je hledisko nejbližší literárně-vědným paradigmatům. Druhá definiční cesta začíná u částečné rezignace na obsah a chápe se těchto žánrů skrze jejich vymezení vůči literárnímu mainstreamu⁶, respektive vysoké, seriózní či umělecké (tedy „opravdové“) literatuře; tato optika je blízká kritické tradici, založené Frankfurtskou

5 „Fantastická literatura - v širším pojetí veškerá literatura, jejíž zobrazený svět není kompatibilní s přirozeným světem každodenní zkušenosti...“ (Adamovič, 1996: 46)

6 Pojetí mainstreamu se v sociologii a příbuzných disciplínách nabízí celá řada; zde je termín používán ve smyslu, který odpovídá tomu, jak s ním ve vztahu k fantastice nakládá Ivan Adamovič: „Mainstream (hlavní proud, obecná literatura) - v širším pojetí veškerá literatura mimo fantastické, v užším pojetí veškerá nežánrová literatura (tj. mimo fantastiky, westernů, detektivní prózy apod.)...“ (Adamovič, 1996: 46)

školou. Nakonec je možné vyjít z logiky kulturní antropologie a zkoumat žánry fantastiky skrze jejich ukotvení ve fandomové subkultuře. A právě tímto směrem se budeme dále nejvýrazněji orientovat. Tento způsob pohledu se totiž jednak ukazuje jako nevyhnutelný – vyvádí ze slepé uličky čistě literárněvědnou reflexi fantastiky, protože ukazuje, že fenomén fantastiky *není* pouze fenoménem literárním.

Navíc v kontextu této možná nepřiliš koherentní studie dovoluje pozvolný přechod od tématu žánru k tématu subkultury. Což je užitečný oslí můstek.

Při „hledání žánrů“ vyjdeme nejprve z pokusu o první, tedy tematický způsob definice.

Horor, který je ze zmíněných žánrů co do definice nejméně vzpurný, bývá charakterizován jako prozaický žánr, jehož námet i rozvíjení děje směřují k vyvolání strachu či tísně. *Fantastický horor*⁷ je odlišován od hororu psychologického či realistického s poukazem na to, že je mu vlastní antiveristický rys, typický i pro ostatní fantastiku: Zatímco psychologický či realistický horor využívá k vyvolání kýženého efektu prostředků nezasahujících za hranice reality, *fantastický horor* využívá fantastických rekvizit a témat typických i pro ostatní fantastické žánry, *fantasy* a *science fiction*, se kterými se *fantastický horor* prolíná a které se dále pokusím charakterizovat; mnohdy je samozřejmě poměrně těžké a snad i zbytečné rozlišit, zda se jedná o science

7 Jako předchůdce či zakladatel hororu či *fantastického hororu* bývá většinou jmenován E. A. Poe, od jehož díla se táhne tenké předito inspirace k dalším generacím tvůrců. Titul klasika žánru *fantastického hororu* je přisuzován H. P. Lovecraftovi. Za nejvýraznější tvůrce *fantastického hororu* je dnes ve světovém kontextu možno považovat americké tvůrce např. Stephena Kinga (*To, Tommyknockers, Carrie, Osvícení, Prokletí Salemu* aj.) či Dana Simmonse (*Píseň Kálf, Doba mrchožroutů, Černé léto*), v českém prostředí v současnosti nejsilněji svítí hvězda Jaroslava Mosteckého.

fiction či fantasy s prvky hororu, nebo horor využívají prvky science fiction nebo fantasy.

Zatímco horor je vcelku přesvědčivě definován především podle účinku na čtenáře (Adamovič, 1996: 42), v případě *fantasy*⁸ je obvykle zdůrazňována především typická struktura příběhu a využívaná sada žánrových rekvizit a témat. Zde se již ale v plné míře odhaluje onen výše zmíněný problém, související s nemožností uchopit žánr skrze typizace v uspokojivé úplnosti.

Fantasy bývá nejčastěji definována vymezením vůči science fiction – její antiverismus je prezentován, na rozdíl od SF, formou iracionální (Adamovič, 1996: 42). Fantastický prvek má podobu nadpřirozena, magie; příběhy se odehrávají v historizujícím prostředí, inspirovaném často mytologií, z čehož vyplývá i charakter pro fantasy typických žánrových rekvizit. Tuto snahu o definici skrze odlišení od SF lze ovšem snadno napadnout – jádro problému asi nejlépe pojmenovává Andrzej Sapkowski:

„...nevidím příliš velký rozdíl mezi antiverismem magické dýně či

- 8 Slovo *fantasy*, v angličtině označující fantazii resp. fantastickou literaturu obecně, v češtině označuje pouze tzv. high fantasy a sword and sorcery. Andrzej Sapkowski (viz Sapkowski, 1994) spatřuje kořeny fantasy v tzv. pulpové literatuře z počátku století; zakladateli i klasiky žánru jsou pak bezpochyby J. R. R. Tolkien (*Hobit*, trilogie *Pán prstenů*, *Silmarillion*), který stojí na počátku *high fantasy*, a R. E. Howard (mj. autor 21 povídek o Conanovi), klasik tzv. *sword and sorcery*. Nejen komerční rozvoj zaznamenal žánr v šedesátých a sedmdesátých letech, kdy se vyprofilovala celá generace silných tvůrců (Moorcock, Le Guinová, Zelazny...), následovaných zástupem epigonů. Velký úspěch zaznamenala v osmdesátých a devadesátých letech například i parodická a satirická fantasy, reprezentovaná především velmi populárním Terry Pratchettem a jeho cyklem o Zeměploše, prosadily se i jungovskvy laděné romány Roberta Holdstocka (*Les mytág*, *Les kostí*, *Brána ze slonoviny*, *brána z rohu* atd.) dotýkající se magického realismu. Z neanglosaské literatury je možno jmenovat již citovaného A. Sapkowského (*Zaklínač*), v českém prostředí vynikly například Vilma Kadlečková-Klimová (*Na pomezí Eternaalu*, *Meče Lorgan*, *Stavitelé věží*), Jana Rečková či Veronika Válková, publ. pod pseudonymem Adam Andres (*Wetermaa*).

Velkého třesku. A diskuse o tom, že magické dýně nebyly a nebudou, zatímco Velký třesk snad kdysi byl nebo k němu jednou dojde, jsou pro mě stejně zbytečné a směšné jako diskuse vedená z pozice výborových činovníků kultury, kteří kdysi žádali Teofila Ociepku, aby přestal malovat trpaslíky a začal zpodobňovat výdobytky komunismu, jelikož komunismus je a trpaslíci nejsou.“ (Sapkowski, 1994: 45)

Intelektuálně podnětnější (i když nikoli již tak snadno stravitelná) je definice fantasy strukturalismu a sémiotice nakloněného Johna Cluteho. Ten v roce 1997 vydal v USA první *Encyklopedii fantasy* (nakl. St. Martin's Press), v níž se pokusil žánr systematicky popsat a zavést v souvislosti s jeho zkoumáním pevnou terminologii. Clute píše:

„Fantasy je vnitřně soudržné vyprávění. Pokud se odehrává v tomto světě, vypráví příběh, který je v námi vnímaném světě neuskutečnitelný; pokud se odehrává v jiném světě, jde o neuskutečnitelný svět, třebaže příběhy, jež se v něm odehrávají, mohou být v jeho rámci možné.“

(Cit. z Adamovič, 1999: 47-48)

Jak zdůrazňuje Ivan Adamovič (1999: 47-48), klíčové je spojení *vnitřně soudržné vyprávění*, chápané jako potvrzení faktu, že příběhy fantasy se odehrávají ve světě, *kteřý je možné obývat* – je to „svět, který má zřetelnou vnitřní logiku, svět, do něhož může kterýkoli čtenář vstoupit“. Clute svou definici doplňuje o popis a analýzu typické struktury příběhu fantasy, čímž čistý typ fantasy odlišuje od dalších žánrů fantastiky.

Problém Cluteovy definice (jak byla alespoň naznačena v Adamovičově textu) je ovšem v tom, že dle svého důrazu na strukturu narace, jež je pro fantasy typická, ne zcela dokonale „popisuje“ některá nepřilíhající typická, ale přece výrazná a významná, do žánru zařazovaná díla (např. *Les mytág* Roberta Holdstocka). Lze také pochybovat, zda je možno vztáhnout ji na povídkovou tvorbu (A. Sapkowski, R. Moorcock a další) či tvorbu satirickou (T. Pratchett).

Konkrétní obsahové vymezení žánru *science fiction* je ještě problematičtější, než je tomu u *fantasy*. Už samotné označení *science fiction*, kterému dal v roce 1929 vzniknout Hugo Gernsback, je svým způsobem zavádějící, protože většina děl, která jsou k žánru zařazována, má se *science*, tedy s vědou a zprostředkovane d ůraznou (vědeckou) racionalitou dějových slo- žek, pramálo společného – pod označením *science fiction* se skrývá nejen dílo Isaaca Asimova, který svým vědeckým přístupem proslul, či popularizační knihy Carla Sagana; je stokrát opakovanou pravou, že kdyby mělo být označení *science fiction* bráno doslova, zasloužila by si jej částečně snad jen takzvaná *hard SF*.

Jakýkoli konkrétnější pokus o pozitivní tematickou definici komplikuje také existence celé řady subžánrů, které se pod křídly *science fiction* zrodily⁹ a které jsou formou i tematikou velmi rozmanité. Proto jako nejpřijatelnější a nejelegantnější vystižení podstaty *science fiction* zbývá jednoduché, ale o to výstižnější neffovské „něco je jinak“. Jak píše Ivan Adamovič (1995-a: 6): „Science fiction je literaturou změny“. Příběhy SF tedy popisují fiktivní realitu, lišící se od známé každodennosti, v níž prvek fikce hraje klíčovou roli: Díla *science fiction* jsou založena na nápadu, na imaginaci; jinakost oproti známému a běžně zažívanému je meritem SF. Ať už zde tato jinakost slouží jako pouhá kulisa k triviálnímu dobrodružnému příběhu, nebo ať už je předmětem zkoumání a její důsledky jsou víc než jen rekvizity, vždy je v příběhu přítomna¹⁰.

9 Klasická *hard SF*, *space opera*, nová vlna, *kyberpunk*, *steampunk*, *nanopunk*, *biopunk*, *pivopunk*...

10 Míra využití jinakosti je rozdílná podle subžánru, díla, autora – děje se odehrávají v pozmeněné minulosti (např. *steampunk*, alternativní historie), současnosti (známý svět konfrontovaný s novým vynálezem, setkání s „jinoplanetníky“) i budoucnosti – ať už blízké (např. *kyberpunk*, *nanopunk*, *postkatastrofická sci-fi*), či vzdálené (např. *space opery*, světy *Star Treku*, *Hvězdných válek*, *Nadace*...).

Síto takové minimalistické definice je nicméně příliš řídké na to, aby se mohla v případě potřeby stát uspokojivým analytickým nástrojem. A jakákoli jiná definiční cesta, pakliže krouží jen okolo samotného textu, se zdá být nekonečnou. Konkrétních podob *science fiction* je nespočet (krátké hříčky, povídky, novely, romány i románové cykly nabyly a nabývají výrazu edukativně zaměřené tvorby, dobrodružné story, milostných příběhů i por- na, thrilleru, detektivky, filozofického, psychologického či sociálního díla, alegorie, prognostiky, satíry), což činí žánr *science fiction* skutečně definičně neuchopitelným. I když je možno napsat, že paradigma jednotlivých subžánrů (které ale rozhodně nepojmou veškerou tvorbu) jsou v tomto ohledu mnohem přístupnější, jak dokazuje například práce Jolany Navrátilové *Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teo- rie* (1998), celý žánr nevykazuje dostatečnou jednotnost.

Neúplnost tohoto je možno rozšířit o relativistickou charakteristiku fantastiky, založenou na zhodnocení jejího vztah k literatuře hlavního proudu (tedy literatuře ne-žánrové, většinové, mainstreamové). Ani tento přístup není zcela uspokojivý. Je spojen s od- dělování fantastiky jako žánrové literatury od literatury vysoké, umělecké – fantastika si z tohoto pohledu nese stigma braku, komerčního kalkulu (taková stereotypizace je stejně prostoduchá jako slepá, protože ani nekvalita, ani orientace na zisk se mainstreamové literatuře rozhodně nevyhýbají)¹¹. Umberto Eco v duchu rétoriky Frankfurtské kritické školy například (poněkud překvapivě) píše:

11 K tomuto problému se v úvodu své práce vyjadřuje A. Langer: „Obecně kulturní povědomí přisoudilo vědecké fantastice pozici na dolním okraji literárního a uměleckého spektra v sousedství krváků, detektivek, westernů a jiných ‚nenáročných‘ či ‚pokleslých‘ druhů umění, literárních a filmových žánrů, jejichž ‚rehabilitace‘ za aktivní asistence postmoderních tendencí v kultuře stále ještě probíhá.“ (Langer, 2006)

„Science fiction je literatura konzumní a není jí tudíž možno posuzovat ... podle kritérií platných pro literaturu experimentální a laboratorní. Je založena na akčním mechanismu, který má vyvolat okamžitý, bezprostřední efekt. Výpravná vědeckofantastická literatura je založena na použití několika mytologemů, účinnost zápletky je podmíněna všeobecnou platností „situací“, které se na nich zakládají. ... [Vědecká fantastika] vytvořila institucionalizovaný repertoár postav, díky němuž každá typická situace, každý sumarizující emblém, charakter či figura získávají v očích čtenáře kvalitu alegorického či morálně závazného odkazu... .. Máme tu k dispozici literaturu, která ze sebe nedokáže setřást pedagogickou funkci... .. a při tom díky tomu, že trvá v komerčním rámci a pro něj, je konzumována jako literatura zábavná.“ (Eco, 1992: 52)

Ecovo elitářské zhodnocení nelze než přejít s odkazem na díla, která k vědeckofantastické literatuře podle všeho patří, a přece postrádají většinu rysů, které zde zmínil (jako příklad je možno uvést romány Philipa K. Dicka, Williama Gibsona, Dana Simmonse, Roberta Holdstocka, bratří Strugackých, Stanislawo Lema či imaginativního klasika Raye Bradburyho). Eco se v některých bodech poměrně výstižně trefuje do devíti desetin žánrové tvorby – předčasně a neoprávněně však zevšeobecňuje.

Vymezení žánrové fantastiky vůči literárnímu mainstreamu ztrácí na jednoznačné přesvědčivosti také díky vědomé snaze – explicitně vyjádřené Danem Simonsem během setkání spisovatelů na Stoneybrookské univerzitě v roce 1991 (Shindler, 1996) a přijímané (nejen) postmoderními tvůrci – prolamovat hranice mezi vysokým a nízkým uměním a narušovat linii žánrovou literaturou a hlavním literárním proudem.

I v případě, že budeme mainstream chápat spíše v intencích diskurzu teorií masové komunikace, a tedy jako hlavní komunikační proud spojující prostřednictvím dominantních médií větší novou společnost, zjistíme, že hranice mezi tímto mainstreamem a „menšinovou fantastikou“ jsou – nebyly-li již přímo

smazány – přinejmenším rozmlizené. Příkladem může být masová popularita Stephena Kinga, J. K. Rowlingové či J. R. R. Tolkiena, kteří velmi výrazně vykročili z rámce fandomové subkultury a především díky filmovému průmyslu se stali neoddiskutovatelnou součástí kultury hlavního proudu. Prvky fantastiky lze ostatně najít v mnohých standardních hollywoodských produktech, mnohé z „čistě fantastických“ snímků dokonce patří k vůbec nejznámějším dílům novější kinematografie (např. Lucasův cyklus *Hvězdných válek*, Kubrickovy snímky *Mechanický pomeranč* a *Vesmírná odysea 2001*, Scottův *Blade Runner*, projekty S. Spielberga či trilogie *Matrix* brí Wachowských) a řada filmů s vědeckofantastickou tematikou dokázala obstát i tváří v tvář takřikajíc umělecké kritice (např. oceňované snímky ex-monty-pythonovce T. Gilliama *Brazil a 12 opic*, Tarkovského *Solaris* a *Stalker* nebo režisérská verze již jmenovaného *Blade Runnera*).

Třetí v úvodu zmíněná forma definice je navázaná na kulturně-antropologickou tradici zkoumání textu a kultury, na tradici konstruktivistickou. Pohled za fasádu produkce textů označovaných jako fantastika totiž odhaluje pevnou a živou propojenost vědeckofantastického textu a fandomu (organizované subkultury fanoušků fantastiky). Fantastika je z velké části produkována osobami, jež se s fandomem ztotožňují, a identita fantastiky – tedy přijímané reprezentace toho, co za fantastiku bývá považováno – je utvářena právě v rámci tohoto společenství.

Asi nejrelevantnějším znamením příslušnosti textů k žánrům, které jsou označovány jako fantastika, science fiction, fantasy, fantastický horor, pro tento přístup je skutečnost, že tyto texty jsou jako žánrové přijímány v rámci subkultury, jež si na fantastiku svým způsobem vyměňuje monopol. Subkultury, jež o existenci těchto žánrů opírá svou vlastní existenci. Subkultury, jež z těchto žánrů odvozuje svou výjimečnost.

Fan, fandom a text

Empiricky přesnější sociologický rozbor české (resp. československé) fandomové subkultury je ztížen – ne-li přímo znemožněn – neexistencí jakéhokoli relevantního výzkumu, který by se fandomu týkal. To samé je pohříchu možno konstatovat i o fandomu americkém. O demografických charakteristikách členů fandomu bychom tedy mohli pouze spekulovat na základě kusých informací, jež je možné načerpat z vnitřních fandomových materiálů¹². Ty jsou ovšem, co do reprezentativnosti sebraných dat, jen stěží seriózněji použitelné. Tento tenký led tedy opusťme s poznámkou, že v tomto ohledu se nabízí (i co do rysujících se metodologických a praktických problémů) zajímavá výzkumná výzva.

V teoretičtější a kvalitativněji orientované rovině se s tématem fandomové subkultury ovšem setkat můžeme, i když se jedná o studie věnované fandomu západnímu. Jednou z nejzajímavějších a pro kulturně-antropologické (či sociologické) uchopení Československého fandomu nejpřínosnějších prací je esej Henryho Jenkinse *Television Fans, Poachers, Nomads* (1997), zabývající se americkým media fandomem a fandomem vůbec, jenž se soustředí na klíčovou úlohu textu ve fandomové subkultuře. Jenkinsův esej nám zčásti poskytne teoretický rámec při charakterizaci Československého fandomu, při vykreslení fana jako člena této subkultury. Při charakterizaci, která se zároveň nabízí jako slíbená třetí forma definice žánru – i když je to definice formulovaná se značným rozmachem a mířící k tématu žánru jaksi od lesa.

Subkultura fanoušků fantastiky je, jak uvidíme v další kapitole, poměrně rozmanitá. Zahnuje prakticky všechny věkové, vzděla-

12 Příkladem může být publikace *Kdo je kdo v české a slovenské sci-fi* (2000).

nostní či statusové skupiny, vyznačující se různými životními styly a různým vkusem. Patří do ní čtenáři Perry Rhodana i Carlose Castanedy, milovníci nenáročné výtvarné produkce i výtvarníci s akademickým titulem, ctitelé Heinleinovy *Hvězdné pěchoty* stejně jako levicovní intelektuálové a anarchizující kyberpunkové. Na první pohled se může zdát, že fandomová subkultura vzhledem ke zmíněné rozmanitosti postrádá jakýkoli rys stylové, výrazové jednoty. Cokoli, co by její příslušníci (krom samotné fantastiky, tedy literárního, filmového a výtvarného žánru, a faktu, že se skutečně scházejí) spojovalo.

Právě ale fantastika – tedy texty nacházející se ve středu zájmu subkultury – a k ní se vážící kulturní praxe jsou podle Jenkinse klíčem k celé fandomové subkultuře. Text (ať už má podobu povídky či románu, televizní a filmové narace, comicsového nebo výtvarného díla) hraje ve společenství fanoušků ústřední roli. Jedině v rovině vztahu k textu nese fandom rysy, jež nám dovolí uchopit jej (i přes rozříštěnost v mnoha ostatních ohledech) jako do značné míry koherentní skupinu. Jenkins jako nástroje využívá koncepty *textuálního pytláka* (*textual poacher*) a *textuálního nomáda* (*textual nomad*), které přebírá od Michela de Certeau a přenáší na prostředí amerického media fandomu (konkrétně na jeho trekkistickou větev) a posílze na americký fandom vůbec. I když se zde těmito dvěma koncepty nebudeme podrobněji zabývat¹³, poznamenejme, že Jenkinsův přístup je aplikovatelný i na prostředí Československého fandomu. A to je zde důležité. Je to totiž přístup, který, jak je zřejmé, zvyrazňuje, podtrhuje úlohu textu ve fandomové subkultuře.

13 Podrobněji se k těmto konceptům vracím v této knize v textu *Mezi Star Trekem a Dallasem* z roku 2002, v němž se zabývám rozdílnými diváckými strategiemi publika Dallasu a Star Treku a poukazují na skutečnost, že rozdílnost těchto strategií není „zakopána“ v samotných těchto textech (které se od sebe, co do narativních postupů, nijak dramaticky neliší), ale v charakteru samotného publika.

V úvodu své studie Jenkins polemizuje s (v Americe) tradičním zobrazováním fanů coby asociálních, od reality odtržených frustrovaných jedinců, utápějících se ve světě literární (a jiné) fikce¹⁴. (Je otázkou, nakolik je toto nálepkování fanoušků fantastiky typické i pro naše prostředí, ale možné tu samozřejmě je.) Jenkins vznáší dvě námítky. Vnímání vztahu fana k textu jako „úniku od reality“ je zcestné už z toho důvodu, že participací na čtení textu se fan (a tím, že je ochoten sám sebe termínem „fan“ označit) zařazuje do širší sociální a kulturní komunity, tedy do fandomu. Do komunity, jejíž členové sdílejí vedle společného zájmu o fantastiku také – a to je jako argument proti onomu stereotypu fana jako eskapistického idiota důležité – každodenní problémy.

Fanův přístup k textu navíc není nikterak pasivní, není ani individualistickým aktem – naopak. Je „kulturní guerillovou strategií“, řekli bychom s Foucaultem, je přístupem textuálního zloděje, který z textu aktivně „krade“ jím vyhledávané typy sdělení (vyhledává je pro vlastní potěšení i proto, aby v nich odhalil fantastiku, tedy něco, co ho poji ke komunitě). Je přístupem vysoce reflexivním a kritickým – a veškerá fandomová reflexe textu je z pozice fana aktem směřujícím ke komunitě, aktem spojením s dalšími členy subkultury.

Reflexivita ve vztahu k textu je v rámci fandomu velmi důležitá. Vyznačuje-li se, jak píše Jolana Navrátilová ve své o práci o punkové kontrakultuře, subkulturní styl „jakousi obsahově-formovou celistvostí“ (Navrátilová, 1996: 27), která členům subkultury pomáhá definovat svou skupinu oproti okolnímu světu, pak

14 Jenkins toto pojetí fana popisuje slovy: „Trekkie je stereotyp, objevující se všude od Saturday Night Live po Newsweek, který vytváří představu fana jako nepřemýšlejícího konzumenta, jednoduchého nadšence, sociálně nepřizpůsobivého, desexualizovaného a infantálního mimoně, zmateně tkajícího na pomezí reality a fantazie.“ (Jenkins, 1997: 506)

jediným společným prostorem, v němž je možno jakoukoli obsahově-formovou celistvost hledat, je v rámci fandomu právě sám žánr fantastiky. Nejprimitivnějším a zároveň nejsolidnějším vymezením subkultury je výrok, že *fandom je složen z těch, kdo se zajímají o fantastiku*. Tato trivialita s sebou ovšem nese zajímavé souvislosti, skrývá odpověď na otázku identity fana, skupinové identity fandomu a v neposlední řadě i identity žánru. Fantastika je manifestním důvodem setkání komunity, fantastika je tmel její soudržnosti, je tím, co odlišuje členy fandomu od fanoušků detektivek či milovníků sukulentů. Proto je pro fandom nutné rozpoznávat a konsenzuálně určovat, co fantastika je a co není, je na místě rozpoznat, definovat a udržet identitu žánru, která je nedílnou součástí identity subkultury.

Jakékoli přesné literární vymezení fantastiky je, jak jsme viděli, poněkud problematické – žánr je rámován více či méně frekventovanými symbolickými rekvizitami a více či méně zjevným užíváním jistých, pro něj typických narativních postupů a stylů. Skupinová reflexe textu je tedy důležitá proto, aby mohla být překonána taková trapná neexaktnost žánrového rozlišení a aby mohla být uznána příslušnost toho kterého textu k žánru, tedy přijatelnost coby skupinového kánonu a součásti image. Stejně tak je důležitá neustálá, dynamická reflexe samotné „identity“ fantastiky a subžánrů, tedy ustálených a napříč komunitou uznávaných stop té správné „žánrovosti“, jež se v čase spolu s vývojem literatury průběžně proměňuje.

Tento vztah fandomu a fantastiky není nikterak převratným objevem, jak ostatně ukazuje výrok Zdeňka Rampase:

„Protože se SF zatím nepodařilo uspokojivě definovat pomocí kategorií literární teorie, musíme za její nejvýraznější znak považovat existenci fandomu. Dovedeme-li tuto myšlenku do konce, říká vlastně, že SF je to, co za ni považuje fandom.“
(Rampas, 1990-a)

Důraz na aktivity stran textů je jednou z důležitých vlastností celé subkultury – je jejími členy vědomě artikulován, podporován a rozvíjen.

Vztah fana k textu není v Jenkinsových očích jen vztahem pytláka, ale též vztahem nomáda, který je v pohybu od textu k textu, žádný si „nepřivlastňuje“ (ale svou znalostí o jeho existenci a snahou o intertextuální čtení dává najevo svou zběhlost v krajně fantastiky, již se pohybuje a do níž jako fan patří), ale rozvíjí jej a dotváří v textech nových. Jenkinsův fan je aktivním tvůrcem a manipulátorem významů – „své verze“ textů směřuje k ostatním členům subkultury, dává je k dispozici, k další reflexi...

Proslulé punkové heslo „Do-It-Yourself or D-I-E“ se dá v souvislosti s texty uplatnit i na mnohem starší subkulturu fandomu – mezi nejcharakterističtější fandomové aktivity patří například vydávání fanzinů (tedy neprofesionálních periodik, obsahujících recenzi publicistiku, teoretické žánrové texty, amatérské literární texty, informace o fandomovém dění a texty reflektující minulost a současnost žánru a subkultury)¹⁵, jež jsou jedním ze základních komunikačních kanálů subkultury, a pořádání organizovaných setkání klubů, fanoušků a profesionálních tvůrců textů (základem jejichž programu je opět komunikace o textech a tématech souvisejících s fantastikou). Vzhledem k rozsáhlým autorským aktivitám, protínajícím celý fandom, a faktu, že většina autorů fantastiky z fandomu vychází, je možné napsat, že bez udržování a naplňování komunikačních kanálů reflexivními texty by neexistoval nejen fandom sám, ale ani fantastika v její současné podobě.

15 Sebereflexe subkultury hraje pro fany velmi důležitou úlohu – příkladem může být nejen trvalá snaha o mapování aktuální podoby Fandomu (reprezentovaná již zmiňovanou publikací *Kdo je kdo v České a slovenské sci-fi*), ale také řada historických či jiných studií, pocházejících od samotných fanů (takto může být ostatně hodnocena i sama tato práce).

Pohled na stránky fanzinů a názvy přednášek a panelových diskusí, pořádaných na conech, stejně jako analýza některých subžánrů¹⁶ navíc potvrzuje, že fantastika ve fandomové subkultuře jen těžko může sloužit jako eskapistický cíl od reality prcháající skupiny. Svou funkci tmelu subkultury splňuje nejen proto, že tuto subkulturu dostatečně „odlišuje“ od okolních kulturních světů, ale také proto, že je pro fany referenčním rámcem, v němž jsou jimi zakoušené každodenní zkušenosti i zásadnější takřkající existenciální otázky a životní postoje prokomunikovávány, ověřovány a potvrzovány či vyvraceny. Fantastika je obrácena k „realitě“ – je jejím spekulativním odrazem, založeným na předpokladu, že „něco je jinak“. (Adamovič, 1995-a: 6) A právě vědomé zacházení s trnem této jinakosti, možnost spekulace a s ní spojené nadsázky ve vztahu k zažívané skutečnosti je tím, co v rámci fandomové subkultury posiluje pozici fantastiky jako ideálního referenčního rámce. Ať už na poli intelektuálním, či na poli každodennosti.

Text má tedy pro subkulturu fandomu ústřední význam. K textu se váže většina aktivit příslušníků subkultury, skrze text se fan se subkulturou sblíží a posléze identifikuje. Text vytváří referenční rámec, pojící členy subkultury v jejich každodennosti, text a jeho určení jako součásti žánru fantastiky je zároveň klíčovou součástí identity celé skupiny.

Vztah fana k textu je vztahem aktivního čtenáře, tvůrce významů a manipulátora s nimi. Členové subkultury se do značné míry sami podílejí na produkci textů nových a vědomě reflexi textů stávajících. Ve fandomu, subkultuře založené na vztahu k textu, je víceméně smazán rozdíl mezi autorem a čtenářem, i když se snad liší prestiž jednotlivých producentů textů. Fandomová subkultura je z principu orientovaná na četbu, reflexi a produkci lite-

16 Příkladem může být práce Jolany Navrátilové, zabývající se SF subžánrem, cyberpunkem, a jeho nejnámějším autorem, W. Gibsonem (Navrátilová, 1998.)

rámích, audiovizuálních a vizuálních textů. Účast na těchto činnostech motivuje fana k užší kooperaci v rámci subkultury – a naopak, tato příslušnost ke skupině zpětně motivuje jejího člena k těmto činnostem.