

# Plakáty, trailery, bonusy

---

DRUHÝ SEMINÁŘ – 12. PROSINCE 2020

# Podněty k diskuzi

---

- Jakými chápete následující termíny:  
intertextualita a intertext,  
intertextuální pole,  
předtext,  
předdivák?
- Jak rozumíte Grayově pojetí intertextuality jako vrhání dlouhého stínu v souvislostech příkladů, které zmiňuje?
- Jakých podob mohou nabývat divácké paratexty a jaké funkce podle Graye dokážou plnit?
- Jakým způsobem mohou hračky nebo videohry prodlužovat textualitu a fikční svět?
- V čem spočívá rozdíl mezi začleněnými a nezačleněnými paratexty?

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- paratexty můžeme chápat na základní úrovni jako intertexty
- intertextualita referuje k fundamentální a neuniknutelné vzájemné závislosti veškerého textuálního významu na struktury významu nabídnutých dalšími texty
  - v běžném užití intertextualita odkazuje k příkladům, v nichž film/TV program odkazuje k a staví něco ze svého významu na významu z jiného filmu/programu, a intertext k odkazovanému filmu/programu
- intertextualita je systém, který žádá po divákovi, aby použil dříve viděné texty k tomu, aby mu dával smysl ten, co má po ruce
- Laurent Jenny – uvádí nový způsob čtení, který ničí linearitu textu
  - otevírá text významům zvenčí, takže spousta z textu (a naše porozumění jemu) je konstruované mimo text
- žádný text nevytváří veškerý význam pro sebe sebou samým, stejně jako diváci budou vždycky chápat nový text používáním struktur a pořádků významů nabízených jim jinými texty, žánry a diváckými zážitky

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- intertextualita je stále v práci – texty rámují sebe navzájem stejně jako paratexty rámují texty  
-> paratextualita je ve skutečnosti podmnožinou intertextuality
- intertextualita referuje k případu, kdy jeden nebo více programů v dobré víře rámují jiný program  
- para- a intertextualita se míchají a závisí jeden na druhém
- paratexty obecně jako výrůstky ze show  
Co když ale show je viděna jako výrůstek z jiné show – jako prodloužení, které funkčně podřízené a závislé?  
-> v takových případech show můžou a mají být analyzované jako paratexty
- paratextualita a intertextualita však jsou také propletené v tom, že intertextuální rámce nejsou úplně osobní a omezené
- hovory a diskuze budou cirkulovat intertextuální rámce, nabízející způsoby, jak člověk může interpretovat show, nebo formovat vstupní či in medias res paratext, který je plně uvědoměn a mocný tak jako trailery, reklamní kampaně nebo bonusové materiály
- intertextualita často funguje skrze zkonstatělou formu paratextů, jako je divácká diskuze

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- Michael Iamposki – vytvořením specifického intertextuálního pole jako svého vlastního prostředí, každý text svým vlastním způsobem usiluje o organizaci a přeskupení svých textuálních předků, tím pádem také vytváří „svou vlastní historii kultury“
  - Gray zkoumá, jak show fungující jako paratexty zprovozňují tento proces
  - jak jsou intertextuální pole vytvořena ještě před tím, než si sedneme do kina nebo zapomeneme televizi
- Tony Bennett – pozice jakéhokoliv samostatného textu ve vztahu k ostatním textům, a odsud jeho funkce, je náchylná k neustálým posunům a vyčleňováním jak nové formy psaní transformují a reorganizují celý systém vztahům mezi texty
- romány *Pána prstenů* paratextuálním perimetrem kolem jejich filmových verzí
  - > tyto filmy posléze mocnými utlačovateli přijetí *King Konga* a *Letopisů Narnie*
- diskuze publika jako paratexty vytváří stín ve tvaru předchozích filmů nad přijetím následujících filmů
- fanoušci Abramse nabízeli interpretační schémata a komunikovali intertextuální vědění (ať už správně nebo špatně) nefanouškům a nedivákům
  - to ilustruje, jak intertextuální vědění může přibývat a šířit se skrze paratexty, nikoliv výhradně v a skrze osobní divácké zážitky

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- fanoušci na fórech jako „předdiváci“ diskutující předtext
  - text vykazoval známky svého chování očitě už před existencí textu
- reakce u *Soudce Dredda* v různých diváckých skupinách směřovala k přítomnosti *ideálního* textu, naznačující stupeň, ve kterém publika používají dostupné intertexty (komiks, Stallone, blockbuster,...) projektovat viditelný obraz textu, co má přijít, který mohou „konzumovat“ a do něž se mohou zapojovat před filmem
- diskutující o *Pánu prstenů* oddanými fanoušky Tolkienových knih
  - pro některé fanoušky byl text neměnitelný, nejlépe poctěný a respektovaný ponecháním na pokoji; někteří byli naopak bezvýhradně nadšení
- obavy, že text, který Tolkienovci znali a milovali, by se pravděpodobně změnil s posunem v médiu a zamýšleným publikem
- uživatelé znali text, který chtěli vidět, často vytvářeli obrazy textů, které se obávali, že uvidí, a museli nějak udělat, aby tyto texty spolu mohli žít
  - > všechny obrazy a výtvořiny provedeny pod dlouhým stínem knih
- spousta lidí viděla filmy jako vdechnutí nového života knihám a pojišťující jejich místo v kulturní historii
  - fanouškovské reakce by pokračovaly v zážitku z knih -> filmy podřazené knihám a jakákoliv odezva na filmy do značné míry před-existuje samotné filmy a patří značně knihám

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- John Fiske: intertextualita jako „přízračná textualita“ (ghost textuality) -> texty žijící mimo svůj čas, vždycky s nedokončenou prací k předvedení
- Benett: intertextualita může fungovat jako sedlinové vrstvy
- filmy *Pána prstenů* byly přeměněny v paratexty k textu knih
- po uvedení filmů se tyto staly megablockbustery vrhající vlastní stíny
- u *King Konga* a *Letopisů Narnie* se filmy *Pána prstenů* staly mocnými intertexty v diskuzích (před)fanoušků, rámujeícími a přednastavujícími přijetí těchto filmů
  - název *Pán prstenů* intertextuálním můstkem mezi knihami a filmy
  - Peter Jackson, jeho studio Weta Digital a herec Andy Serkis přemostili *Pána prstenů* ke *King Kongovi*
  - *Letopisy Narnie* přemostěny tím, že byly fantasy režírovanou Kiwim na Novém Zélandu a jeho výsledek známého vztahu Tolkiena s C. S. Lewisem
- z tisíců recenzí vyplývá, že *Pán prstenů* byl přirozený, očividný a nevyhnutelný intertext pro *King Konga*

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- projektované významy a potěšení z *Pána prstenů* se ukázaly přinejmenším částečně určující u jejich sledování, interpretace a recepce *King Konga*, jelikož *Pán prstenů* nastavil perimetr kolem *King Konga* – převážil nad referencemi k ostatním filmům s Kongem
- tvůrci *Letopisů Narnie* povzbuzovali podobnými paratexty k projektování potěšení a významů z *Pána prstenů* na *Lva, čarodějnici a skříň*
- *Pán prstenů* nastavil požadavky a očekávání *Lva, čarodějnici a skříň*, které přednastavily, jak přinejmenším část publika na to bude reagovat a dávat tomu smysl
- u *Letopisů Narnie* diskuze před uvedením i recenze po uvedení často rámovaly film i v potterovských termínech a jako intertext sloužil i film *Utrpení Krista*
- obrovská síť intertextů a diváckých vzpomínek na tyto intertexty se sbíhala k textu při ruce – vyvolaná a doporučovaná paratexty divácké diskuze a vytvářející „průsečík textuálních povrchů“ (Kristeva), nikoliv pevný bod nebo význam
- intertextualita a paratextualita jsou o rámování a přednastavení textuality a také o fanouškovských (a jiných) touhách po tom, aby jisté texty zůstaly kontinuálně naživu



# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- Time Warner u *Batman začíná* musel vymazat zdání jakéhokoliv intertextuálního spojení s předchozími Batmany od Schumachera – jen Batman mohl zůstat, ačkoliv radikálně rekonfigurovaný – a vyvolat odlišnou sadu intertextů -> Nolan, Bale, Frank Miller
- casting vysoce intertextuální akt, kdy producenti slučují celou hromadu intertextů skrze hvězdné osobnosti a historie
  - přetížení hypu intertexty signalizujícími novou éru a přetížení filmu jinými intertexty, než je *Batman a Robin*
- fiasko *Batma a Robina* se podle Graye propisuje i do syžetu *Batman začíná*
- jakýkoliv film, ačkoliv předpokládáně jedinečná událost, je často rámován a interpretován ostatními filmy
  - hlavně prequely, sequely, spinoffy, adaptace, nebo část série, ale také jednoduše kvůli svým hercům a kreativnímu personálu

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- autoři konstruovaní průmyslem jako znak hodnoty, ale také jako dekodéři pro diváky
- divácké pojetí modelují auteury z jejich předchozí práce a vytváří funkci autora, která funguje jako paratext třídění a jeho mediální figura, skrze niž intertexty působí na současné interpretační strategie
- u *Ztracených* vytvářeli diváci predikce a hodnocení na základě znalosti *Alias* a u *Six Degrees* na základě *Ztracených* a *Alias* a sdíleli různé verze Abramsova paratextuálního rámce s nediváky
- skrze diskusi diváků a nediváků mohou být paratexty přeneseny na druhé, kteří nemají stejné divácké zkušenosti, tím pádem natahují/prodlužují dosah jejich dlouhých stínů  
-> koncept kolektivní inteligence
- diváci sdíleli nejen divácké zážitky, ale i interpretační strategie na nich založené -> konstrukce interpretačních komunit a ustanovení společných paratextuálních rámců
- diváci nejen používali Abramse jako paratext, ale šířili ho k ostatním a vytvořili perimetr a vzduchovou komoru okolo nových programů, a navrhli tak sadu rámců interpretace a dekodování

# Under a Long Shadow: Sequels, Prequels, Pre-Texts, and Intertexts

---

- mimo jednoduchých a očividných intertextů leží obrovská oblast jiných intertextů, k nimž může kterýkoliv divák odkazovat, a jsou ta paratexty, které spravují tento oblast
- intertextualita může hrát rozhodující roli v textuální recepci a paratexty pravidelně vyčarují a přivolají intertexty
- paratexty nejsou jen formy intertextuality, ale můžou kontrolovat výběr intertextů, které publika budou konzultovat nebo zapojovat/používat při sledování nebo přemýšlení o show

# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

- divácké paratexty mohou a často se i stávají důležitým doplňkem k textu
  - tato paratextualita, kdykoliv dva a více lidí diskutují o filmu/TV programu – zahrnuje ale také kritiky a recenze, fan fikci, fan filmy a videa, fanouškovské písničky, fan art, spoilery fanouškovské stránky a spoustu dalších forem
- recenze v tisku psány relativními insidery, kteří mají předběžný přístup ke kopiím, a přestou jsou stále psány mimo/vně marketingového týmu studia a jeho bezprostřední sféry vlivu
  - mají zvláštní moc nastavovat počáteční rámce pro sledování (fungují jako anti-trailer) a ustavovat hodnotu (jako anti-bonusové materiály)
- divácké paratexty jako stopy individuálních nebo komunitních strategií čtení, jako nástroje pro lepší realizaci těchto strategií a jako rámce k použití pro ostatní
- fanouškovské paratexty mohou usnadnit rezistenci vůči významům nabízeným mediálními firmami skrze své vlastní texty a paratexty
  - mohou vyzývat průmyslem upřednostňované významy předložením vlastních halternativních čtení a interpretačních strategií
  - fanouškovské diskuze samotné se mohou stát silným paratextem

# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

- Jenkins: fanoušci přestávají být jednoduše publikem populárních textů, místo toho se stávají aktivními účastníky v konstrukci a cirkulaci textuálního významu a aktivně bojují s a proti významům vynucovaných na nich jimi vypůjčovanými materiály
- signifikantní porce hodnoty textu vychází z toho, jak je užíván
- fanouškovské komunity destilují verzi nebo verze textu – „fantext“ – který zahrnuje fanouškovská doplnění do světa
  - každé přidání mění celistvost interpretací
  - fanouškovská chápání zdroje jsou vždy už filtrovaná skrze interpretace a charakterizace existující ve fantextech
  - > vytváří společné interpretace, v nichž velký počet potenciálních významů, směrů a výstupů spolubydlí
- fanouškovské paratexty jako struktury, které mění zeměpisnou povahu – fanouškovská aktivita mění účel nebo odolává teritoriu
- fan fikce může přeměnit účel postav
  - zapojují strategie, které reformují vlastnictví textu, jeho postav a významů
  - může být mocným in medias res paratextem uchopujícím příběh nebo text v běhu a nasměrovat jeho stezku jinam nebo nutícím text větvit se ven mnoha směry

# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

- z povahy své popularity jakýkoliv populární text musí mít populární význam, který na oplátku znamená, že divácky vytvořené paratexty budou obklopotvat text
  - mohou odrážet průmyslové paratexty, ale mohou také volat po jemných změnách v interpretaci, oceňovat různé prvky textu odlišně od průmyslově tvořených paratextů a otevírající nové cesty porozumění
  - tak jako přímé subversivní/podvratné čtení filmu/TV programu destabilizuje show jako centrum významu, tak i doplňkové paratexty mohou testovat nadřazenost show

## spoilery

- fanoušci rozvíjí „kolektivní inteligenci“ a užívají si společné vztahy komunity, v níž cirkulují spoilery
- u *Ztracených* každý znak mířil k těmto fanouškům užívajícím spoilery jako způsob, jak se dostat *do* textu
- spoilery jako paratexty vyjednávají konkrétní způsoby čtení textu, ne nezbytně rezistentní, ale stále méně než normativní
- spoilery umožnily některým divákům prožít program jinými způsoby a čtení spoilerů také poskytlo jasně jiné apely k textu a narativní konsumpci obecně
- zaujetí/předsudky vůči spoilerům  
Carrolová – profesori literatury spoilují texty ve třídách bez znepokojení, že by zničili text, protože text je o něčem víc než jen překvapeních a zvratech v zápletkce

# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

- diváci si užívají napětí navzdory spoilerům, případně je spoilery naladily na jiná potěšení v textu -> performance, dialogy, produkční hodnoty apod.
  - umožňují i větší emocionální napojení na postavy
  - mohou se soustředit na jiné věci bez rozptylování překvapením
  - spoilery odhalují *co*, ale ne *jak*, a tím se vyhýbají risku „zničení“ zápletky, zatímco zvyšují očekávání
  - v jistém chápání spoilery mohou zlepšovat zážitek z textu
- spoilery užívané při řešení záhadné skládačky, než při následování zápletky lineárně
- *Ztraceni* vyzývali své textuální hranice a aktivně zvali fanoušky k hledání vodítek mimo samotný program
- spoilery zintenzivňují aspekt řešení záhady
- pro většinu fanoušků spoilerů jen vzácně uzavírají význam textu – naopak přispívají k záhadám
- členové publika používají spoilery k otevření textu způsoby, které jsou smysluplné pro ně – paratexty řídí text a umožňují fanouškům z něj udělat to, co oni chtějí
- umožňují rovněž divákům převzít kontrolu nad svými emocemi
  - mohou fungovat jako trailery nebo previews, zaplňovat mezery textualitou; stávají se vnitřní součástí textu zažívanou čtenářem spoilerů a stávají se neoddělitelnou částí textu

# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

vids

- paratexty můžou přitáhnout naši pozornost ke specifickým postavám a vztahům, „zvýraznit“ jejich cestu příběhem, a tím pádem přitáhnout naši pozornost k jejich zvláštnostem
- sestříhaná videa se záběry programu a pečlivě vybranou hudbou a jejími slovy nabízí interpretaci a/nebo rozšíření programu
- můžou nabízet signifikantní půdu pro nová čtení, nebo alespoň nuancovanější čtení postav
- videa mají něco zajímavého, podstatného a/nebo odhalující o show  
-> schopnost videa odemknout a dát smysl částem textu a zároveň být zábavnější a působivě poutavější než jiná blízká čtení (close readings)
- viddeři se nesnaží opakovat, ale dát nový smysl postavě nebo postavám
- fan fikce jako komunitní divadlo ve světě mass médií, inscenace a čtení textu
- paratext mohou ohočit texty pro specifické komunity (jako komunitní divadlo) a nabízí výhled pro tyto komunity budovat intimnější vztah k tomu, co se jinak může zdát jako „masový“ text



# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

- divácké paratexty přinášejí rozdílné vztahy k asociovanému filmu/TV programu a všechny drží k rekalibraci interpretační trajektorie textu jako výsledek
- nejsou ale nezbytně rovně přítomné a silné jako ty vytvořené průmyslem
- nadnárodní korporace mají významnou výhodu v přikrytí mediálního prostředí svými obrazy a uděláním takového prostředí nehostinným pro ostatní obrazy
  - mediální firmy i vytváří hlídaná hřiště pro fanoušky -> stránky, které zvou k různým formám paratextuální kreativity a uživatelského obsahu, přesto často vnucují sadu pravidel a omezení a/nebo nárokují práva nad materiálem
- moc vytvořit paratext je silou přispět k, rozšířit/posílit a personalizovat/přizpůsobit textuální svět
  - > časté akty filtrování fanouškovských výtvorů usilují:
    - přímo odmítnout právo fanoušků přispívat
    - kooptovat a profitovat z fanouškovských paratextů
    - omezit rozsah možných významů, které fanoušci připojují k textu

# Spoiled and Mashed Up: Viewer-Created Paratexts

---

- firmy mohou znovu zdůraznit své vlastní preferované významy privilegováním určitých fanouškovských produktů, které jim vyhovují
- divácké paratexty jsou zdroje, s nimiž skrze tvorbu, konzumaci nebo obojí mohou diváci přidávat svůj hlas, zájmy a starosti k textuálnímu světu
  - odebírají částečně vlastnictví mimo původní tvůrce -> reakce HW na určité typy paratextů
  - > snaha o udržení výsad a práv vlastnictví
- i v publiku jsou privilegovaní diváci a jejich tvorba
  - prominentní pozice kritiků – nastavují parametry sledování, navrhují, jak se máme na show dívat (pokud vůbec), co vyhlížet a jak tomu dát smysl
- recenze mohou např. zkoušet pohnout s žánrovými příspěvky show
- privilegované paratexty mohou vytvářet nebo jinak revidovat průmyslové paratexty a hype
- kritici hrají často klíčovou roli v mediování postavení TV programů v hierarchii vkusu a hodnoty

# In the World, Just Off Screen: Toys and Games

---

- studium paratextů vyzývá logiku „primárních“ a „sekundárních“ textů, originálů a „spinoffů“, shows a „periferií“, která se objevují při diskuzích o paratextech
  - v tomto pohledu -> tradiční film/TV program centrem textuální interakce a jediným zdrojem autentické textuality, paratexty jako obtíž zaneřádující ulice, kyberprostor atd. a připíchnuté k programu v cynickém pokusu vyždímat víc peněz
- paratexty hrají důležitou roli v produkci, vývoji a expanzi textu
  - filmy/TV programy jsou pořád předpokladem existence paratextu, ale nejsou nezbytně zodpovědné za všechny populární významy
- pro některá publika mohou určité paratexty být nesmyslné, ale pro jiná mohou být důležité
- některé paratexty mají pomíjivou existenci, jiné dovolují podstatně větší časovou investici od publik
  - > *Star Wars* hračky jsou pro spoustu fanoušků i nefanoušků centrem chápání a angažování se k ikonickému textu
  - hračky komplikují ustanovení dichotomie autentického textu a prázdných vydělávajících paratextů
  - > ARG (alternate reality game) zvyšují zapojení do programu, nebo rozšiřují a zesilují zážitek z programu
- světy se mohou rozvíjet a obživnout v paratextech

# In the World, Just Off Screen: Toys and Games

---

- hračky jsou schopné posilovat nebo zeslabovat ustavená témata a vytvořit svůj vlastní podstatný otisk do SW univerza -> posilují/zeslabují významy z filmů
- zbraně u postaviček získávají moc a relevanci – pevně zasazují spoustu postav jako válečníky, i když jsou ve filmu jako mírumilovní
  - zvolené barvy přispívají k vyznění, že jde o akční figurky stavěné na konflikt
  - podtrhují název a deklarují ústřední rámec nikdy nekončící série velkých vesmírných bitev
- u popisu figurek se opakují témata, přídavná jména a slovesa
  - vylepšují a zdůrazňují jisté významy, zmnožují je a vynášejí je mimo film do světa dětských her a zvou dítě, aby se zapsalo do hvězdných válek
- speciálně u první trilogie (1977-83) byly hračky primárně ty, které držely text naživu
- spousta figurek jsou naprosto okrajové postavy ve filmech a jsou pojmenovány jen díky hračce
  - zbraně nebo prostředky se ani nemusí ve filmech objevovat
  - > SW nabízejí diváckou narativizaci – příklad s Boba Fettem, za jehož popularitou stála hračka
- hračky zajišťovaly, že SW a jeho významy zůstaly relevantní a cirkulovaly, byly přidávány a osvěžovány
  - > nebyly sekundární nebo náhodnou, ale stěžejní částí primárního textu

# In the World, Just Off Screen: Toys and Games

---

- role nostalgie po dětství, rodiny a přátel apod.
- SW nejenom prodlouženy, ale v čase přibývaly v hračkách/paratextech
- hračky se podílejí na „genderingu“ -> SW hlavně pro kluky
- hračky hrají důležitou roli v determinování toho, co SW je a znamená pro společnost jak ocelek
- hračky přispívají do fikčního světa a nabízejí publiku náhled vkročení do tohoto světa a přispění do něj -> povzbuzují ke hře s fikčním světem a paratexty prodlužují toto pozvání ke hře
- videohry umožňují hráčům vstoupit do světa a prozkoumat je způsoby, které film/TV program často vylučuje a/nebo rozvíjí významy a styl programu  
- může například dále/blíže uskutečnit horor filmu -> pokračuje a zvyšuje horor z textu (př. *Věc*)
- narativ ve hrách je pořád důležitý, ale hry dovolují hráči odlišný bod vstupu do narativu, a tak (stejně jako spoilery u *Ztracených*) ukazují, jak různá divácká užití a potěšení z narativu jsou
- videohry tvoří můstek ke známému fikčnímu světu, ale rovněž „překvapují“ publikum rozšířením světa a změnou jejich vztahu k a „konsumpcí“ tohoto světa a tohoto textu

# In the World, Just Off Screen: Toys and Games

---

- videohra *Simpsonových* vyzývá logiku textu a paratextu, primárních a sekundárních textů a obývá mezní prostor mezi těmito kategoriemi
  - rozšiřují světa *Simpsonových* a mody zapojení se do světa
- u *Matrixu* dovolení hry publikům zkoumat narativ zve ke hře se světem a rozšíření toho, jak může fungovat
  - vyžadování toho, aby zkoumali svět, ale na druhou stranu riskuje omezení toho, jak film/TV program může fungovat
- RPG jako „vzpamatování se“ inspirovaná původní show a vyvíjející se z ní, tím pádem posouvající fikční svět do nového konsumpčního a performativního prostoru, zosobněného sestavenou skupinou hráčů a rozšiřující jeho parametry
  - signifikantně otevírají svět
- machinima (např. *The Sims*) funguje často jako vids nebo fan fikce, přidává příběhy do rozšiřující se diegeze textu, dokonce snad dává formu fantextu a fanouškovskému kánonu – „fanonu“
- výzva leží ve změně účelu hry k vytvoření rozpoznatelného fikčního světa a předvádění vlastních příběhů v jeho rámci
- zapojení se do hry není nezbytné angažování se se show
  - > paratext/hra se může stát textem samotným

# In the World, Just Off Screen: Toys and Games

---

- ARG – víceplatformová, multimediální skládačka (puzzle) nebo hra, často spojená s TV programem/filmem
  - fungují jako vstupní paratexty i jako in medias res paratexty
- životaschopné generátory fikčního světa a textuality – *What happened in Piedmont?* Navržené k vytvoření šumu kolem *Kmene Andromeda*
  - text by ale mohl klidně fungovat odděleně od seriálu
- pro některá publika je text nejzajímavější, nejvíc zapojující a nejsmysluplnější na „předměstí“ -> ta se pro ně stávají centry
  - v takových případech poznámka o centru/periferii, textu/předměstí musí být revidovaná ke zvažení pro migraci individuálních diváků nebo komunity diváků k a z předměstí – nebo jejich občasnou migraci k a z předměstí – a souběžně snižující se důležitost toho, co jsou analytici jinak v pokušení nazývat „jádem“ textu – film/TV program
- hračky a hry často zesilují, prodlužují nebo přímo vytvářejí prostory pro sebe samotné a obecněji pro text

# Conclusion: „In the DNA“: Creating across Paratexts

---

- paratexty přispívají do textu a jsou často podstatné části textu  
-> částí kreativního procesu a nejen marketingové „doplňky“ nebo „vedlejší produkty“, za něž je mediální průmysl a akademici často považovali
- ignorovat textuální roli paratextů znamená neporozumět jejich estetickým, ekonomickým a socio-kulturním rolím  
-> textuální *začleněné* a *nezačleněné* paratexty
- jednoduché a tvrdé dělení mezi marketingem a brandingem na jedné straně a mezi interakcí, networkingem a diváckou účastí na druhé je neudržitelné
- paratexty matou a narušují spoustu našich hierarchií a dvojic toho, na čem záleží a na čem ne v mediálním světě
  - speciálně dlouhotrvající pojetí, že marketing a kreativita jsou nebo by mohly být od sebe odlišitelné
  - klíčovým zájmem analytika by měl být textuální dopad paratextu



# Conclusion: „In the DNA“: Creating across Paratexts

---

- když paratext přidává a rozvíjí fikční svět a vyprávění, dostáváme komplexnější entitu
- paratexty otravné, když se nezajímáme o přidružený text, nebo do něj ničím nepřispívají, případně z něj vytahují
  - příklad: *Temný rytíř* a Domino pizza – nezačleněné paratexty
- v případech začleněných paratextů jsou producenti i publika povzbuzeni dívat se na paratexty jako mnohem více než jen marketingový nástroj, i když mohou být zároveň i jím, a chápat tvorbu paratextů jako část aktu tvorby textů obecně
- s ohledem na povahu paratextů bychom mohli přehodnotit, jaké pracovníky chápat jako „marketéry“ a které jako „kreativce“
- úspěšné paratexty jsou zpravidla začleněné, zatímco neúspěšné jsou nezačleněné