



__transkompoziční otázky

Jsou to transkompoziční otázky, jejichž funkce se s každým dalším typem seriality výrazně proměňuje – a jejichž nezbytná přítomnost je charakteristická právě pro serialitu. Nabízím tři zpřehledňující kategorie rozsahových transkompozičních otázek: *přechodové*, *krátkodobé* a *dlouhodobé*. Jsou rozostřenější než výše navrhované soubory kompozičních otázek, což je dáno širší působností i proměnlivostí podob transkompozičních vztahů, které by pomocí přesněji nastavených modelových otázek bylo jen stěží možné

odpovídajícím způsobem podchytit. Současně mohou přechodové, krátkodobé a dlouhodobé otázky účinně podchyvat a vysvětlovat jen vztahy v serialitě polonávazné, návazné a rozrušující. Serialita oddělená a nenávazná si proto vyžadají jiný přístup k transkompozičnímu tázání se.

Přechodové otázky směřují divákovu pozornost od konce jedné epizody k začátku další epizody. Představme si, že na konci první epizody pomyslného seriálu *Noci našich životů* vtrhne do bytu hrdiny Jaromíra maskovaný muž a namíří mu pistolí na hlavu. Pohroužený divák se bude ptát, jak to s Jaromírem dopadne, kdo je onen maskovaný muž, proč k Jaromírovi vtrhl a co po něm chce. Na začátku druhé epizody pak dostane vyčkávanou odpověď, přičemž na konci druhé epizody pro změnu Františka srazí auto, a tak se divák zase do začátku třetí epizody ptá, zda to František přežil a tak dále.

Takové přechodové otázky jsou v osnově řazeny na konec epizod a vedou divákovu bezprostřední tázací pozornost od stavu věcí na konci stávajícího epizodního světa ke stavu věcí na začátku následujícího epizodního světa. Mohou přicházet v konkrétních seriálech víceméně s každou epizodou (*Alias*, *24 hodin*, *Flashforward* /2009–2010/), každou druhou epizodou (*Batman*) či v několika epizodách po sobě (ty epizody *Doctora Who*, které odpovídají vlastností návazné seriality). Jindy ale bývají procesem vyprávění umístovány až na konec seriálových řad, aby zaháčkovaly diváka palčivou otázkou po dobu, kdy seriál nebude vysílán. Tak je tomu například v seriálech *Dallas*, *Dynastie* (1981–1989), *Dr. House*, *Námořní vyšetřovací služba* (2003–?) či *Stranger Things*.

Někdy jsou přechodové otázky zodpovězeny hned během příští epizody, ale jindy se mohou transformovat do **otázek krátkodobých**. Ty bývají zpravidla spojovány s jasným deadlineem v budoucnosti makrosvětla, který ovšem přesahuje trvání makrosvětla v epizodním světě. Jak uvidíme později v analýze seriálu *24 hodin*, ten pracuje často s deadlineem

přesahujícím trvání několika epizod, přičemž každá reprezentuje hodinu trvání v makrosvětě: za tři hodiny popraví ministra, za tři hodiny se roztaví elektrárna, za dvě hodiny někam dopadne raketa. Takový případ je ovšem spíše mimořádný a krátkodobé otázky mohou být směřovány třeba k určitému problému postavy, jehož vyřešení má dočasnou povahu a jasné obrysy. Za jak dlouho se uzdraví hokejista Rezek v *Nemocnici na kraji města*? Jak hrdina *Pána času* v další epizodě či několika epizodách nakonec zachrání svět? Jak to, že agentka Scullyová v *Aktech X* dostala rakovinu, má to něco společného s jejím únosem a podaří se Mulderovi najít odpovědi spojené s její nemocí i jejím únosem, a tak ji zachránit (srov. Howley 2001: 268)? Podaří se Katarině v seriálu *Bangkok Hilton* (1989) dostat z indického vězení, do něž byla nespravedlivě uvržena?

Může jít přitom samozřejmě i o otázky spojené se světem: minulost nějaké postavy (záhadný cizinec v seriálu *Pod kupolí*, jehož tajemství jsou postupně odkrývána) nebo určitá oblast světa (míra aktivit armády v seriálu *Invaze*). V souvislosti se vztahem mezi čistě přechodovými otázkami a přechodovými otázkami, které se stávají otázkami krátkodobými, se nabízí srovnání s postupy užívanými již v literatuře devatenáctého století:

Román na pokračování pracuje technikou stříhů. Většinou přeruší tam, kde vzniklo napětí, které vyžaduje řešení, nebo kde by se člověk rád dozvěděl něco o tom, k jakému konci právě přečtené dospěje. Přerušení, případně protahování napětí vytváří základní podmínky pro stříh. Takový suspenzivní efekt však způsobí, že se pokusíme představit si informaci o dalším průběhu děje, která v tento okamžik není k dispozici. *Jak to bude dál?* Když si klademe *tuto otázku a otázky podobné*, zvyšujeme tak podíl své účasti na realizaci dění. (Iser 2001: 48–49; zvýraznil RDK)

Zatímco tady Wolfgang Iser píše víceméně o otázkách přechodových, dále se zabývá podmínkami, které už zakládají



otázky, jež výše označuji jako krátkodobé – a které jistě nemusí být zakotveny jen v otázkách přechodových:

Bylo by možné rozvinout objemný katalog stříhových technik, které jsou většinou rafinovanější než opravdu primitivní, ale přece jen velmi účinný suspenzivní efekt. Například jiný způsob, jak čtenáře přimět k většímu kompozičnímu výkonu, spočívá v tom, že se jednotlivými stříhy bezprostředně uvádějí nové osoby, ba dokonce začínají úplně nové linie děje, takže se *vnucuje otázka po vztazích mezi doposud známým příběhem a novými, nepředvídatelnými situacemi*. (Iser 2001: 49; zvýraznil RDK)

Právě kvůli tomuto funkčnímu zdvojení nepoužívám zavedený pojem *cliffhangeru* coby prostředku utváření napětí na konci epizody a posilování divákova zájmu o další epizody. Současně však nelze pojem *cliffhangeru* pro jeho zavedenost úplně opominout a jeví se vhodnější ho s navrhovanou strukturou otázek propojit – *cliffhanger* pak bude podnětem pro utváření otázek. Podobně jako Iser uvažuje o funkcích konců v literární próze na pokračování, navrhuji i já dvojí (jakkoli spíše pracovní) dělení *cliffhangerů*, jež snad napomůže jejich porozumění do budoucna.⁶⁹

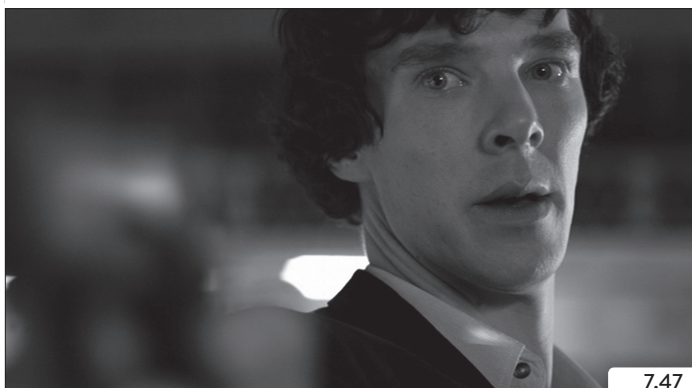
První typ *cliffhangeru* nazývám **situačním cliffhangerem**; jde o případ, kdy je vyprávění přerušeno v okamžiku nejvyššího napětí. Obvykle jde přitom právě o *situaci*, kdy hrdina kupříkladu padá s automobilem z útesu, propadá se do bažiny nebo mu někdo míří pistolí na hlavu. Vyhrocená situace je v tomto momentu přerušena a divák je vystaven palčivé (přechodové) otázce: Jak to s hrdinou dopadne? V další epizodě je tatáž situace překvapivě snadno vyřešena – podařilo se mu ve skutečnosti z automobilu těsně před útesem vyskočit, z bažiny se dostane pomocí vhodně narostlé liány visící na dosah ruky a padouchovi, jenž mu míří na hlavu, došly náboje nebo prostě hrdina dokáže dostatečně rychle uhnout a protivníka odzbrojit. Dění pak plynule pokračuje, ale *cliffhangeru* se povedlo splnit cíl, tedy

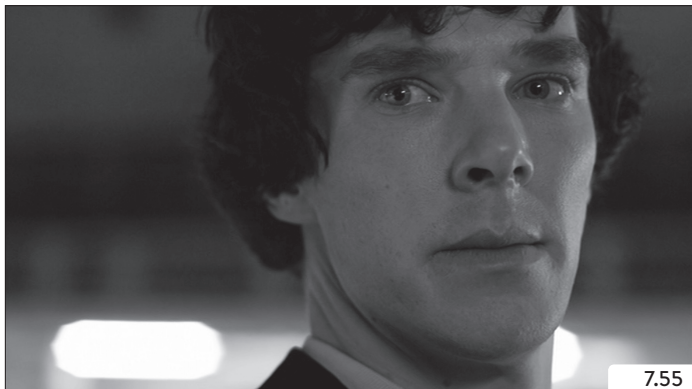
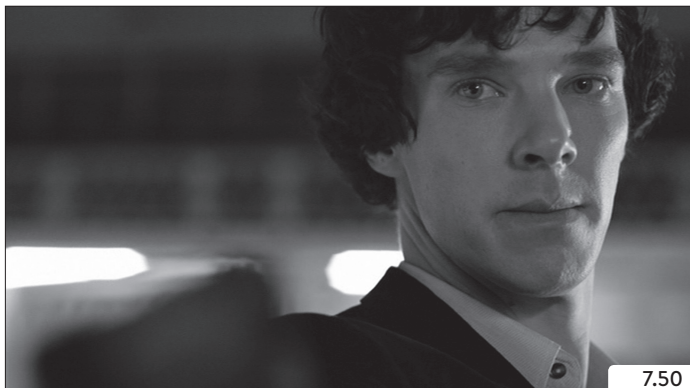
zaháčkovat pohrouženého diváka od konce jedné epizody k začátku epizody další:

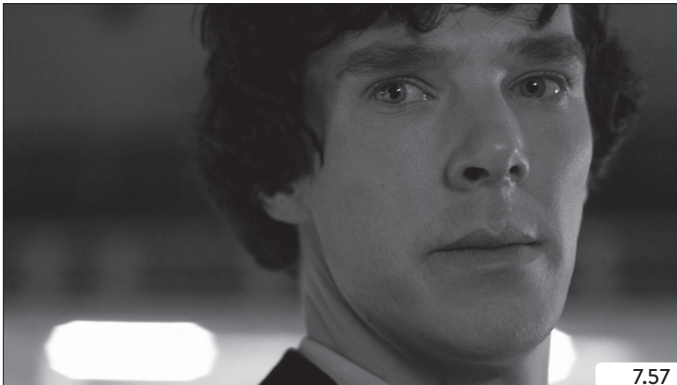
Typické bylo, že každá epizoda končila v okamžiku vrcholícího napětí, kdy hlavní postava byla vystavena nebezpečí. Tyto *cliffhangery* (nazývané tak proto, že hlavní postava často končila zavěšena na útesu či na budově) lákaly diváky na další pokračování. (Thompsonová – Bordwell 2007: 69)

Příkladem situačního *cliffhangeru* je třeba konec druhé a začátek třetí epizody špionážního seriálu *Alias*. Druhá epizoda končí ve chvíli, kdy hrdinka drží v ruce plutoniové jádro, načež se objeví cizí muž a namíří pistolí na její hlavu (**7.37–39**). Zdánlivě neřešitelná situace je však na začátku třetí epizody promptně vyřešena, když hrdinka vyhodí jádro do vzduchu (**7.40–41**), fyzicky během několika okamžiků zlikviduje protivníka (**7.42–43**) a jádro opět chytí (**7.44–45**). Poněkud sofistikovanější variantu situačního *cliffhangeru* nabízí konec třetí epizody (a první řady) seriálu *Sherlock* „Velká hra“, kdy u bazénu nejdříve zády a posléze proti sobě stojí na jedné straně hrdinové Sherlock Holmes s Johnem Watsonem a na druhé straně arcipadouch Jim Moriarty, přičemž mezi nimi leží na podlaze vesta nacená výbušninami (**7.46**) – a na Sherlocka s Johnem míří laserové zaměřovače pušek. Samotný situační *cliffhanger* má stupňovitou podobu možných odpovědí na to, co Sherlock udělá, přičemž se pomocí přeastřování rozděljuje prostor scény na několik vnitrozáběrových prostorových rámců. Sherlock nejdříve namíří na Moriartyho (**7.47–49**), pak ale zbraň skloní (**7.50**) a namíří níž (**7.51**), načež se přeastří na vestu plnou výbušnin (**7.52**) – následuje série detailů (**7.53–57**). A konec. A poté rok a půl čekání, jak se bezvýchodná *cliffhangerová* situace na začátku druhé řady vyřeší, a odpověď byla v duchu tohoto seriálu vysoce ironická: Moriartymu náhle někdo zavolá, ten se Sherlocka zdvořile dovolí, zda může hovor přijmout (**7.58**), Sherlock přikývne a Moriarty začne s někým jednat (**7.59**). Po chvilce hovoru se k oběma hrdinům jen krátce









otočí a prohlásí, že není vhodný den na umírání (7.60). Odvolá své muže a odejde (7.61), načež hrdinové u bazénu osiří. A konec... tedy vlastně začátek. Pro situační cliffhangery je charakteristické, že jsou primárně řízeny přechodovou transkompoziční otázkou.

Jako druhý typ rozpoznávám **zapuštěný cliffhanger**; ten směřuje spíše ke krátkodobým otázkám. Zapuštěné cliffhangery můžeme znát z konců seriálových řad nebo z moderní hollywoodské kinematografie. Dočasným zakončením přerušovaný stav věcí není okamžitě řešitelný prostým posunem akcentu v situaci či náhlým objevením se záchranného prostředku, neboť je zapuštěný v samé organizaci dění fikčního makrosvěta. Je logickým vyústěním dosavadních vlastností tohoto dění. O zapuštěných cliffhangerech lze hovořit v případě konce filmů jako *Návrat do budoucnosti II* (1989), *Impérium vrací úder* (1980) nebo *Matrix Reloaded* (2003), kde Marty McFly zůstane uvězněn v minulosti, boj s Impériem se jeví být beznadějný a Neo pozbude jakékoli jistoty ohledně svého poslání vyvoleného, a kdy navíc na palubu lodi hrdinů pronikne hlavní padouch.

Podobně reprezentují zapuštěné cliffhangery konce seriálových řad, například proslulá Bobbyho smrt v *Dallasu*, již zdánlivě nebylo možno vyřešit jednoduchým zvratem na začátku další řady (zdánlivě, protože tvůrci ji nakonec „vyřešili“ jednoduchým zvratem na konci další řady; srov. Daley 1986).

Rozdělení cliffhangerů na situační a zapuštěné je pouze zpřehledňující a namísto jasné taxonomie předkládá podobně jako celá struktura transkompozičních otázek spíše jakési kontinuum možností: (a) každý zapuštěný cliffhanger může být částečně cliffhangerem situačním, (b) každý situační cliffhanger může tvořit základ nejen pro otázku přechodovou, ale i krátkodobou nebo dokonce dlouhodobou, (c) každý zapuštěný cliffhanger může stejně dobře tvořit základ pro otázku krátkodobou jako pro otázku dlouhodobou. Z hlediska jejich nastavení a existujících narativních konvencí to budou spíše výjimečné případy, ale nikoli



7.58



7.59



7.60



7.61

logicky vylučitelné – a jakákoli změna konvencí může poměr upřednostňovaných možností změnit. Pokud ale na situační a zapuštěné cliffhangery budeme nahlížet s vědomím těchto omezení jako na pružné kategorie, mohou se stát základem pro další porozumění vztahům mezi epizodami.

Zmíněná prostupnost hranic mezi typy transkompozičních otázek je nejpatrnější v případě přechodu mezi otázkami krátkodobými a **otázkami dlouhodobými**. Otázky dlouhodobé jsou časově spíše neurčité a vyplývají z širších souvislostí. Podaří se Esmeraldě ve stejnojmenném seriálu (1997) získat znovu zrak? Podaří se posléze jejímu vyvolenému Josému Armandovi získat znovu zrak poté, co jej ztratil, zatímco jej nabyla Esmeralda? (Ano, tak to v *Esmeraldě* skutečně je.) Vezmou se nakonec? Podaří se Mulderovi zjistit pravdu

o své unesené sestře? Podaří se proměněným postavám v *In-vazi* ovládnout celé město, co tím sledují a co to bude pro makrosvět znamenat? Jak to dopadne se světem obsazeným mimozemšťany v seriálu *V*, jakou má tato invaze podobu a co je jejím cílem? Jaká je vlastně povaha Ostrova ve *Ztracených* a má všechno podivné dění na něm nějaký smysl z hlediska uspořádání makrosvěta – a pokud ano, tak jaký?

I dlouhodobé otázky ale mohou mít relativně konkrétní podobu: Jaký démon zabil matku bratrských hrdinů v *Lovcích duchů*, proč jejich otec na začátku první řady seriálu tak náhle zmizel, proč jim zanechává podivná vodítka, co jimi chce říct, jaký je jeho plán a kdy se skutečně rozhodne s nimi setkat? Zabrání Jack Bauer ve *24 hodinách* atentátu na možného prezidentského kandidáta? Na co nakonec musí Hopper v seriálu *Za rozbřesku* přijít, aby jeho nekonečný den



skončil? Kdo zabil Lauru Palmerovou v *Městečku Twin Peaks*? Odpověď na dlouhodobé otázky je zpravidla odkládána sérií krátkodobých otázek a krátkodobé otázky jsou někdy členěny otázkami přechodovými.

Transkompoziční otázky mohou podléhat řadě různých strategií a taktik v závislosti na různých *vývojových vzorcích*. Každá epizoda seriálu *Za rozbřesku* je kupříkladu řízena určenou kompoziční otázkou, a to v samotném názvu epizody. Dlouhodobá transkompoziční otázka se tak rozčleňuje na sérii globálních otázek kompozičních: „Co když utečou?“ „Co když ji nechá jít?“ „Co když může změnit den?“ „Co když je může najít?“ „Co když odejde pryč?“ „Co když ona je klíč?“⁷⁰ Transkompoziční otázka ovšem nemusí být plynule rozvíjena, nýbrž může nabýt i podoby nečekaně se objevující či navracející dlouhodobé otázky, jež se týká určité postavy. Vzpomeňme v této souvislosti seriál *MacGyver* a jeho opakovaně se navracejícího padoucha Murdoca, a to vzdor několika jeho (zdánlivým) úmrtím.⁷¹ V retrográdně založené podobě pak zase transkompoziční otázka směřuje retrospektivně a odpověď na ni přepisuje dosavadní stav věcí, jak konkrétněji vyplyne z výkladu dále.

Nahlédněme však problematiku procesu vyprávění na pozadí pětice typů seriality, přičemž z tázacího modelu učiníme nástroj zkoumání. Rejstřík kompozičních a transkompozičních možností průběžného vedení divákovy pozornosti se totiž ukáže být mnohem bohatším, než vyplynulo ze soustředování se na samotné kategorie otázek.

— oddělená serialita

Transkompoziční otázky se mohou jevit využitelnou kategorií jen v případě seriality polonávazné, návazné a rozrušující. To platí pro transkompoziční otázky určené, ale nikoli pro transkompoziční otázky podurčené. Vždyť v případě třeba *Dobrodružství kriminalistiky*, což je seriál dominantně uplatňující možnosti oddělené seriality, každá další epizoda před-

stavuje nové kriminalistické poznání v makrosvětě. Proces vyprávění neustále pracuje s podurčenou transkompoziční otázkou, nakolik se stav věcí v makrosvětě v další epizodě rozšíří o nový kriminalistický postup či zda postavy budou znát kriminalistické postupy objevené v epizodách předchozích. Transkompoziční otázka se tak v případě oddělené seriality může vázat k *tématu*: kriminalistika v *Dobrodružství kriminalistiky*, životy zločinců ve *Slavných historkách zločinců* či osudy špiónů v seriálu *Espionage* (1963–1964).

Častěji se však transkompoziční otázky vztahují k *modelování procesu vyprávění*, a to na povrchové a hlubinné úrovni. Na *povrchové úrovni* lze hovořit zejména o žánrových vzorcích a vlastnostech takto utvářeného makrosvěta. Například jde o práci s fantastickými, či konkrétněji hororovými motivy. Pozornost diváka je v takových případech směřována k transkompozičnímu očekávání světa i dění s nějakými určitými vlastnostmi. Pohroužený divák toto očekávání uplatňuje nevědomě, zatímco analytický divák je na základě sledování jednotlivých epizod schopen formulovat očekávání světa s určitými specifickými rysy. Jinak řečeno, analytický divák se ptá, jak se bude povaha makrosvěta jakožto množiny takových epizodních světů dále proměňovat. Pohrouženému divákovi při rozpoznávání tohoto postupu často pomáhá *nediegetický-metaleptický* průvodce. Ten přímo ponouká diváka vnímat jednotlivé fantastické světy jako součást soudržného světa, který má nějaké určité vlastnosti, po nichž se může ptát. V seriálu *Zóna soumraku* průvodce uvede pohrouženého diváka do každého epizodního světa, kdy mu nikdy neopomene zdůraznit, že co uvidí, je možné právě jen v „zóně soumraku“. V *Night Gallery* (1969–1973) je to třeba zase ona průvodcem proklamovaná „noční galerie“.

Alternativu tohoto postupu představují na sofistikovanější sjednocující úrovni *The Outer Limits* či novější *Krajní meze* (1995–2002), jež pracují s *nediegetickým-metaleptickým* komentářem vyprávěče mimo obraz. Osnova každého epizodního světa je uvedena následujícím monologem, který ještě posilují sugestivní obrazy (7.62–64):



7.62



7.63



7.64

Závada není na vašem přijímači. Nesnažte se srovnat obraz. Vysílání teď řídíme my. My nastavujeme obraz horizontálně i vertikálně. Můžeme vás zaplavit tisícer různých vysílacích kanálů nebo rozvinout jeden obraz do křišťálového jasu. A umíme ještě víc. Můžeme vám vytvořit vizi čehokoli. Stanete se otroky naší fantazie. Příští hodinu budeme řídit všechno, co uvidíte a uslyšíte. Pocítíte strach z neznámého, sahajícího do nejzazších hlubin vědomí až po krajní meze.

Vypravěč mimo obraz pak samotný epizodní svět rámuje do obecného poselství, kdy na jeho začátku položí poněkud abstraktní kompoziční otázku, na niž na konci odpoví. Povaha makrosvěta tak tvaruje jakýsi věnec zneklidňujících odpovědí na otázky spojené například s lidskou nesmrtelností, snahou vdechnout technice život či ovládnutím neznámých civilizací. Jakkoli nejasné transkompoziční otázky jsou pak směřovány k tomu, jakou povahu bude mít ústřední kompoziční otázka příště, na jaké téma se zaměří a pomocí jakého napínavého fantastického příběhu bude zodpovězena. Podobnou strukturu má třeba seriál *Věřte, nevěřte* (1997–2002), který vytváří v divákovi iluzi vztahu k jeho skutečnému světu. Každá epizoda pomocí nediegetického-metaleptického průvodce vypráví příběhy, které jsou vlastně samy o sobě spojeny transkompozičně (na bázi oddělené seriality). I tento seriál je uváděn návodným nediegetickým-metaleptickým monologem:

Žijeme ve světě, ve kterém existuje reálné i zdánlivě nemožné, kde skutečnost na sebe bere podobu iluze a kde jsou některé věci nevysvětlitelné. Dokážete odlišit pravdu od smyšlenky? Vyzkoušejte si to. Podívejte se na následující příběhy a věřte, nevěřte.

Zakládají se tak různé druhy makrosvěta, kdy jeden fiktivně odkazuje ke skutečnému světu (jakkoli jen v rovině hry), zatímco druhý je přiznaně fiktivní. Divák je přitom nabádán

oba makrosvěty od sebe odlišit. Pohroužený divák se na úrovni vztahu mezi „sub-epizodními“ světy v jednotlivých epizodách transkompozičně táže, které z příběhů by byly *možnější* ve skutečném světě. Analytický divák na úrovni *vztahu mezi epizodními světy* vědomě využívá znalosti těch předchozích a transkompozičně se ptá spíše na to, nakolik ten který z příběhů bude odpovídat dosavadnímu nastavení jednotlivých makrosvětů: fikčně-skutečného a fikčního.

Na *hlubinné úrovni modelování procesu vyprávění* pak oddělená serialita nakládá s ustálenými vzorci, které řídí divákova očekávání, a tak tvarují transkompoziční otázky po taktikách procesu vyprávění jako takového. Tady už se ale dostáváme převážně do hájemství analytického diváka, který je na rozdíl od pohrouženého diváka schopen variující se způsoby vyprávění vnímat a zpracovávat.

Ukažme si to na příkladu prvních dvou epizod *Příběhů Alfreda Hitchcocka*. Proces vyprávění v nich navádí pozornost pohrouženého diváka k osudu postavy, která se dostává do nebezpečné situace. Na konci epizody se však stav věcí v epizodním světě úplně převrátí, když všechny dosavadní znalosti uvede do nových souvislostí.

(1) V první epizodě je zavražděna dívka a vypadá to, že ji zabil potulný tramp – a právě jeho vezme jako stopaře obchodní cestující. Oba muži se ocitnou ve stejném vězení – tramp kvůli podezření z vraždy, cesták za banální nedorozumění kvůli technickému stavu svého vozidla. Trampovi se povede utéct, zatímco cesták se dostává do spárů místních v čele s otcem zavražděné dívky. Ti cestáka považují za zatčeného trampa a chystají se ho zlynčovat. Lynč se na poslední chvíli nepovede, policie mu zabrání a cestákovi se omluví. Vše se jeví jako šťastný konec až do chvíle, kdy se retrográdně odhalí, že skutečným úkladným vrahem mladé dívky byl právě cesták, který se v samém závěru epizody chystá zavraždit dívku další (7.65–66).

(2) V druhé epizodě je divákova pozornost směřována k výsledku nebezpečné sázky. Stařec se vsadí s mladým mužem, že pokud se mladému muži podaří desetkrát za



7.65

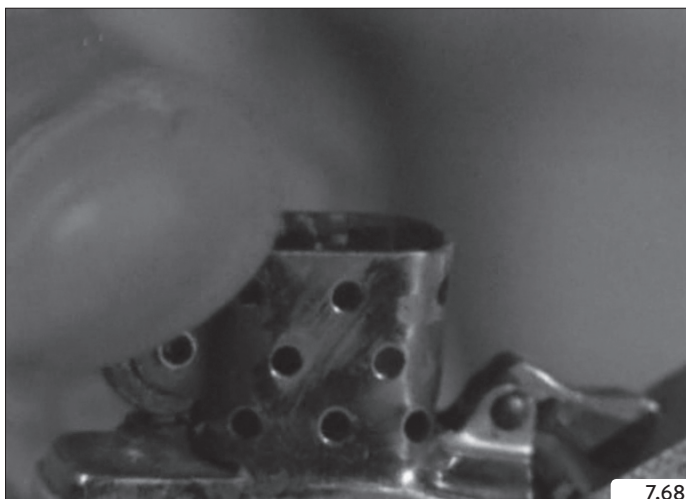


7.66

sebou zapálit zapalovač, získá luxusní auto. Pokud ne, přijde o malíček levé ruky. S každým zapálením se posiluje narativní napětí. Kompozičně nabádá pohrouženého diváka k lokální otázce, zda tentokrát zapalovač neselže (7.67–68). Transkompozičně se ale analytický divák může na základě zkušenosti s narativním vzorcem první epizody ptát, jak ho má proces vyprávění překvapit. Buď přece vyhraje mladý muž, nebo vyhraje stařec. V okamžiku posledního vzplanutí zapalovače ale vchází do místnosti žena (7.69).



7.67



7.68



7.69



7.70

Sázka se ruší, stařec je zaskočený, mladý muž nechápe. Je to starcova manželka, která oznamuje, že auto starci nepatří a nepatří mu vlastně už nic, protože ačkoli to trvalo dlouho a stálo to spoustu bolestí, nyní už vlastní všechno ona. V tu chvíli si sundá rukavici a divák vidí, že má na ruce jen jeden prst (**7.70**).

Stav věcí epizody první není nijak rozvíjen v epizodě druhé, ba oba epizodní světy spolu ani nijak nesouvisejí, není mezi nimi žádný časový vztah – byť se oba odehrávají

v témže fikčním univerzu Ameriky podobné soudobé Americe. Uplatňují nicméně narativní vzorec, kdy proces vyprávění směřuje pozornost diváka k něčemu, ale na konci ho překvapí nečekanou pointou, která nevyplývá z otázek, jež si mohl klást předtím. Zatímco u trampa předpokládal vinu, u cestáka nebyl důvod se domnívat, že by tomu tak bylo. U druhé epizody se zaměřoval na sázku, ale příchod manželky a její specifický způsob nabytí manželova majetku očekávat nemohl.⁷²



__nenávazná serialita

Mnohé z popsaných rysů utváření transkompozičních otázek u oddělené seriality lze pozorovat i v případě seriality nenávazné. Jinými slovy, předmětem transkompozičního tázání je především míra soudržnosti, podobnosti, odlišnosti a variace. A to mezi vlastnostmi epizodních světů, respektive mezi povahou modelování procesu vyprávění v tom stávajícím ve vztahu k povaze modelování procesu vyprávění toho předešlého či těch předešlých. Budu se proto zabývat jen tím aspektem, v němž se transkompoziční tázací postupy procesu vyprávění v oddělené a nenávazné serialitě nutně odlišují. Na rozdíl od oddělené seriality je totiž v nenávazné serialitě makrosvět zabydlen nejméně jednou fikční postavou, která prochází napříč epizodními světy. Transkompoziční otázky se tak nevážou *jen* na téma či modelování (tj. povahu procesu vyprávění a makrosvěta), ale *rovněž* na vlastnosti dané postavy či daných postav, přičemž její či jejich konání vykazuje nějaké konstantní rysy.

Jak už bylo v jiných souvislostech naznačeno, třeba u procesu vyprávění *Columba* si divák skrze srovnání vyšetřovacích postupů v jednotlivých epizodních světech komparativně vytváří představu o celku vlastností poručíka Columba jako fikční postavy. Tato představa není kumulativně utvářena, k tomu chybí otevřená spojitost s předchozími poručíkovými případy a explicitně utvářená časová kontinuita. Jde pouze o sérii divákových hypotéz. Z hlediska tázacího modelu se pak tyto hypotézy uskutečňují právě skrze transkompoziční otázky, kdy zdrojem kontinuity makrosvěta je právě tázání se po jednotnosti Columbových postupů. Divák skrze předcházející zpracování vzorců hrdinova jednání vede svá očekávání: Bude Columbo postupovat stejně nebo podobně jako v předchozí epizodě? Skutečně tentokrát onu filmovou hvězdu tak obdivuje, když minule to byl jen trik, skrze nějž Columbo přiměl padoucha, aby si přestal dávat pozor? Jde o transkompoziční otázky, protože jsou zakotveny nikoli primárně ve

stavu věci daného epizodního světa, nýbrž ve stavu věci v makrosvětě před začátkem této epizody. A podobně, čím víc epizod *MacGyvera* divák vidí, tím konkrétnější jsou transkompoziční otázky, nakolik bude jeho příští kutilské řešení zapeklité situace odpovídat těm předchozím (retrospektivní transkompoziční otázka), případně jak asi pomocí šikovných kutilských řešení dosáhne cíle tentokrát, když mu to minule vyšlo (prospektivní transkompoziční otázka). Analytický divák zpracovává a uplatňuje naučené vzorce vědomě jako průběžné osvojování si taktik procesu vyprávění. Pohroužený divák zřejmě schopnost zpřesňování svých otázek připisuje vlastnímu zlepšování se, průběžnému osvojování si schopností hrdiny.⁷³

Nenávazná serialita je pak od oddělené seriality na straně jedné a polonávazné seriality na straně druhé odlišena právě způsobem, jakým umožňuje transkompozičně se ptát po vnitřní soudržnosti fikčních postav. V oddělené serialitě se po jednotnosti sdílených fikčních postav transkompozičně ptát nelze, neboť žádné fikční postavy neobývají více než jeden epizodní svět. A od seriality polonávazné, návazné a rozrušující se nenávazná serialita odlišuje zase v tom, že ptaní se po jednotnosti postav v ní má podobu pouze podurčenou, která se nemůže spoléhat na žádná příčinná vodítka.