

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Postava mužského "geeka" v současném americkém fikčním seriálu

– Teorie velkého třesku

The character of a male "geek" in present American fictional series –

The Big Bang Theory

Bakalářská diplomová práce

Ondřej Moskalík

Filozofie / Filmová věda

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda

Olomouc 2012

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které byly použity.

V Olomouci dne 25. 4. 2012

.....
Ondřej Moskalík

Rád bych poděkoval vedoucímu této bakalářské práce, Mgr. Jakubu Kordovi, za individuální přístup při vedení práce. Taktéž bych rád poděkoval Bc. Martině Tomanové, DiS. a Petru Drmolovi za pomoc při získání zahraniční literatury.

Obsah

1	ÚVOD	5
1.1	Cíl práce	5
1.2	Metodologie	6
1.3	Terminologie.....	7
1.4	Vyhodnocení literatury	8
2	DEFINICE POJMU GEEK	11
2.1	Definice termínů geek a nerd	11
2.2	Problematičnost překladu termínu geek do českého jazyka	13
3	CHARAKTERISTIKA STEREOTYPU A SUBKULTURY GEEKŮ	16
3.1	Původ subkultury	16
3.2	Genderová a rasová stereotypizace geeků	18
3.3	Prvky identity geeka	20
3.3.1	<i>Geek jako genius</i>	20
3.3.2	<i>Geek jako vyděděnec</i>	22
3.3.3	<i>Geek jako fanoušek</i>	23
3.3.4	<i>Geek jako životní styl</i>	24
3.4	Zobrazení geeka v popkultuře.....	26
4	GEEK JAKO POSTAVA SITCOMU TEORIE VELKÉHO TŘESKU	28
4.1	Sitcom Teorie velkého třesku	28
4.1.1	<i>Konvence žánru sitcom</i>	28
4.2	Konstrukce postav	31
4.2.1	<i>Leonard Hofstadter</i>	35
4.2.2	<i>Rajesh Koothrappali</i>	37
4.2.3	<i>Howard Wolowitz</i>	39
4.2.4	<i>Sheldon Cooper</i>	41
4.3	Analýza postavy geeka v narativu	44
4.3.1	<i>První sezóna</i>	44
4.3.2	<i>Druhá sezóna</i>	46
4.3.3	<i>Třetí sezóna</i>	48
4.3.4	<i>Čtvrtá sezóna</i>	49
5	ZÁVĚR	52
6	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	54
6.1	Použitá literatura	54
6.2	Internetové zdroje	55
7	SEZNAM CITOVANÝCH AUDIOVIZUÁLNÍCH DĚL	58
7.1	Seznam citovaných filmů.....	58
7.2	Seznam citovaných seriálů.....	58
8	ANOTACE	59
9	ANNOTATION	60

1 Úvod

1.1 Cíl práce

Hlavním cílem této práce je analyzovat konstrukci postav geeků v současném americkém fikčním televizním seriálu. Vedle toho je zkoumána také role postavy geeka v narativu televizního seriálu.

Konstrukce postav geeků a jeho role v narativu je analyzována v rámci epizod prvních čtyř sezón seriálu *Teorie velkého třesku*. Tento sitcom byl vybrán jako vhodný reprezentant současného amerického fikčního televizního seriálu, ve kterém se objevují postavy geeků.

Subkultura, jež nese označení geek, se stala střediskem zájmu řady badatelů v různých vědeckých oblastech. Její rozšíření a popularizace probíhá od osmdesátých let minulého století. Geek, termín nejprve s negativními konotacemi, který v sobě obsahoval velký potenciál ke stigmatizování, se postupem času stal termínem hrdosti a příslušnosti k subkultuře a způsobu života.

Rozšíření tohoto termínu a posléze i subkultury s sebou přineslo i konstruování stereotypu geeků skrze média často v nelichotivém duchu. Tato práce je uvedena nejprve definováním termínu geek, charakteristice subkultury a konstruktů stereotypu. Tato část práce uvádí do problematiky a především poskytuje data pro srovnání geeka jako „reálného“ sociálního typu s jeho mediálními reprezentanty v tomto pořadí.

Oproti původnímu zadání, jež obsahovalo analýzu postav v seriálech *Teorie velkého třesku* a *Machři a šprti*, je analýza zúžena pouze na první jmenovaný titul. Plocha čtyř sezón seriálu *Teorie velkého třesku*, který nabízí dostatek dat k analýze.

Jak bude vysvětleno v příslušných oddílech kapitoly *Charakteristika stereotypu a subkultury geeků*, geek spadá především do amerického prostředí. Přestože současné používání tohoto termínu má globální rozměr, jedná se stále o „výstřední“ prvek amerického kulturního prostředí historicky navazující na

antiintelektuální tendence americké společnosti. Proto je analýze konstrukce postav geeků podroben seriál z produkce USA.

1.2 Metodologie

Hlavní téma této práce – analýza konstrukce postavy mužského geeka, je uvedena kapitolami *Definice pojmu geek* a *Charakteristika stereotypu a subkultury geeků*. První jmenovaná se zabývá definicí termínu geek, který je v mnoha ohledech problematický. Ve druhé jmenované je podán výklad o geecích, prvcích jejich identity, subkultuře a stereotypu. Tato kapitola slouží ke srovnání s konstrukcí postav geeků v seriálu *Teorie velkého třesku*. Tvůrci koncipovali sitcom jako pořad, kde se nesmějeme geekům, ale s nimi, což se projevuje i v heslu pořadu „*Smart is new sexy*“¹.

Při samotné analýze konstrukce postav geeků v seriálu *Teorie velkého třesku* autor následuje přístup Richarda Dyera. Dyer svůj přístup vysvětluje v knize *Stars*², která se věnuje konstrukci filmových postav. Jeho pojetí konstrukce je ovšem univerzální a lze jej použít i při analyzování konstrukce postav televizních seriálů. Dyer při konstrukci přihlíží k deseti znakům postavy – obeznámenost publika, jméno, vzhled, objektivní koreláty, promluva postavy, promluva ostatních postav, gesta, akce, struktura a mizanscéna.

Ke konvencím žánru sitcomu je v práci přihlíženo skrze publikace *The Television Genre Book*³ Gleba Creebera, kde jsou zohledněny především texty *Situation Comedy, Part 1*⁴ Johna Harleyho a *Situation Comedy, Part 2*⁵ Jane Feuer, knihou Davida Marca *Comic Vision: Television comedy and American Culture*⁶ a článkem Ronalda Bermana *Sitcoms*⁷

¹ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009, p 135.

² DYER s, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. 218 p. ISBN 0-85170-643-6.

³ CREEBER, Glen. *The Television Genre Book*. 3rd ed.

London : BFI Publishing, 2001. 240 s. ISBN 0-85170-849-8.

⁴ HARLEY, John. *Situation Comedy, Part 1*. In: CREEBER, John. *The Television Genre Book*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2001. s. 78-81. ISBN 0-85170-849-8.

⁵ FEUER, Jane. *Situation Comedy, Part 2*. In: CREEBER, John. *The Television Genre Book*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2001. s. 81-86. ISBN 0-85170-849-8.

⁶ MARC, David. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. 2nd ed. Oxford : Blackwell Publishers, 1997. 219 s. ISBN 1-57718-003-8.

⁷ BERMAN, Ronald. *Sitcoms*. *Journal of Aesthetic Education* 21, 1987, č. 1. s. 5-19.

Analýza narativu v seriálu vychází z přístupu Seymoura Chatmana popsaného v knize *Příběh a diskurz: Narativní struktura v literatuře a filmu*⁸. Konkrétně na poli televizních pořadů a sitcomu je zohledněn přístup Kristin Thompson *Storytelling in film and television*⁹.

1.3 Terminologie

V obou dvou částech práce – jak charakteristice subkultury geeků a tak i v analýze konstrukce postav, je užíváno několik termínů, které je třeba pro srozumitelnost této práce vysvětlit.

V publikaci *Television Studies: The Key Concepts* je termínu „stereotyp“ věnováno heslo¹⁰. Uvádí, že stereotypy „bývají často považovány za neškodné druhy sociální ztraky, rychlého způsobu jako rozpoznat charakteristiku osoby, skupiny nebo situace.“¹¹ Dále je uvedeno, že autor termínu Walter Lippmann tímto termínem myslel „pevný a zúžený obraz v naší hlavě“¹². Dále, že „v současnosti dochází k definování stereotypů jako nepřesných, jednoduchých generalizací o skupině jednotlivců, která mohou vést ke konkrétnímu vnímání skupiny ostatními.“¹³

„Stereotypování“ ve filmovém médiu popisuje Richard Dyer ve stati *Stereotyping*. To probíhá skrze ikonografii, která užitím určité sady vizuálních znaků, díky nimž divák pozná stereotypovanou skupinu, a strukturu filmu, ať již v rámci narativní struktury nebo přes hierarchické uspořádání společnosti. Zde jsou dány skupině dány určité narativní role či v organizaci světa v dotyčném díle¹⁴. Stereotyp Dyer chápe jako vnucování vládnoucí skupiny světonázoru, hodnot, vnímání a ideologie divákům¹⁵.

⁸ CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurz: Narativní struktura ve filmu a literatuře*. Brno : Host, 2008. 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

⁹ THOMPSON, Kirstin: *Storytelling in Film and Television*. Harvard : Harvard University Press, 2003. 172 p. ISBN 0-674-01063-9.

¹⁰ CASEY, Bernadette, et al.: *Television studies: The Key Concepts*. New Yorke : Routledge, 2008. p. 269-272. ISBN 978-0-415-37149-0.

¹¹ Tamtéž, s. 269.

¹² Tamtéž.

¹³ Tamtéž.

¹⁴ DYER, Richard. Stereotyping. In DYER, Richard (ed.). *Gays and Film*. New York : Zoetrope, 1984. p. 33-34. ISBN 0-918432-58-8.

¹⁵ Tamtéž, p. 32.

Termín „subkultura“ je v publikaci *Velký sociologický slovník* definována jako „soubor specifických norem, hodnot, vzorců chování, charakterizující určitou skupinu v rámci širšího společenství, případně tzv. dominantní či hlavní kultury, již je tato skupina konstitutivní součástí. Termín subkultura se také vztahuje na specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců chování a zejména životního stylu, i když se podílí na dominantní kultuře a na fungování širšího společenství.“¹⁶

Termín „geek“, stejně jako jeho významově blízké slovo nerd, je kvůli jeho problematické povaze definováno v samostatné kapitole.

1.4 Vyhodnocení literatury

Vzhledem k tomu, že bádání v oblasti charakteristiky sociální skupiny geeků je mladé, počet publikací věnujících se tomuto tématu je limitovaný na několik akademických publikací a studií psaných v anglickém jazyce. Je třeba poznamenat, že veškerá literatura je do značné míry úvodem do problematiky a soustředí se tak na postihnutí fenoménu geek v celé jeho myslitelné šíři.

Historicky první prací, jež se problematice geeků věnuje, je článek Lori Kendall *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*¹⁷. V něm se autorka soustředí především na analýzu filmů série *Pomsta šprtů*, avšak její poznatky o charakteristice a konstrukci geeků jsou platné i přes iniciační rozměr textu. To dokládá i častá citovanost v následujících publikacích.

Dětský psycholog David Anderegg pojednává o sociální skupině geeků v knize *Nerds: Who they are and why we need more of them*¹⁸. Ve své práci se soustředí především na chápání pojmů „geek“ a „nerd“ dětmi. To dokládá mnoha případovými studii, které čerpá ze své psychoterapeutické praxe. Anderegg nachází původ této sociální skupiny v americkém antiintelektualismu a přetrvávání tohoto konceptu přičítá právě důrazu na zavrhování intelektuálně zdatných jedinců na základních školách jejich vrstevníky.

¹⁶ PETRUSEK, Miloslav – VODÁKOVÁ, Alena. *Velký sociologický slovník, svazek 2*. Praha : Karolinum, 1996. s. 1248. ISBN 80-7184-310-51.

¹⁷ KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, č. 2, s. 260-283. ISSN 1367-8779.

¹⁸ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 s. ISBN 978-1-58542-590-7.

Naproti tomu publikace Benjaminu Nugenta *American Nerd: Story of my people*¹⁹ je více zaměřena na obecné pojetí sociální skupiny geeků a kulturně-historickým výkladem shledává hlubší kořeny vzniku konceptu geeka v současném pojetí geeků jako subkultury.

Zatímco předchozí dva autoři v mnohém pouze nastiňují určité aspekty konceptu geeka, Jason Tocci ve své disertační práci *Geek Cultures: Media and identity in digital age* kompiluje mnohá stanoviska předcházejících autorů a přináší nejcelistvější pohled na subkulturu geeků. Příslušnost do této subkultury přisuzuje pomocí čtyř prvků identity – geniality, vyloučení ze společnosti, fanouškovství a životního stylu.

V určitých oblastech je přínosnou i publikace Murraye Millnera *Freaks, geeks, and cool kids: American teenagers, schools, and the culture of consumption*²⁰. Popisuje v ní prostředí na amerických středních školách a chování adolescentů, které je klíčové i pro přístup vrstevníků ke geekům v období dospívání.

Pro rasovou a genderovou stereotypizaci geeků v americké popkultuře je kromě výše zmíněného článku Lori Kendall přínosný i článek Rona Englashe *Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters*²¹. V něm především ukazuje na problematičnost rasové stereotypizace jak geeků, tak i jejich protipólu – hipsterů, jak nazývá jejich maskulinní protějšky.

Otázky genetické podmíněnosti geeků je taktéž zmíněna v pracích Tocciho, Anderegga a Nugenta, zásadní pohled na problematiku genetické podmíněnosti geeků Aspergerovým syndromem nabízí článek Steva Silbermana *The Geek Syndrome*²². Ten vyšel sice ve vědu popularizujícím časopise Wired, ale odlišné hledisko přístupu ke geekům přináší ojedinělý pohled. K samostatnému výkladu charakteristiky Aspergerova syndromu se ukázala vhodná publikace

¹⁹ NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 s. ISBN 0-7432-8801-9.

²⁰ MILNER, Murray: *Freaks, geeks and cool kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*. 1st ed. New York : Routledge, 2004. 305 s. ISBN 0-415-94830-4.

²¹ EGLASH, Ron. Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters. *Social Text* 71, 2002, č. 2, s. 50-64. ISSN 0164-2472.

²² SILBERMAN, Steve. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>.

Tonyho Antwooda *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*²³.

Za ojedinělý počín postihnout konstrukci postavy geeka v českém jazyce lze považovat číslo časopisu o kulturních studiích Konstrukt, které je věnováno právě problematice zobrazení stereotypu geeka v televizních seriálech. Nutno však podotknout, že kromě textu Jany Jedličkové *Postavy nerdů a geeků v americké a britské televizní produkci*²⁴, působí rozpačitým dojmem.

²³ ATTWOOD, Tony: *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2005. 208 s. ISBN 80-7178-979-8.

²⁴ JEDLIČKOVÁ, Jana. *Postavy nerdů a geeků v americké a britské televizní produkci* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/postavy-nerdu-a-geeku-v-americke-a-britske-televizni-produkci/>>

2 Definice pojmu geek

„Geek“ – slovo, které se ze všech ostatních v této bakalářské práci bude skloňuje nejvíce, je taktéž nejproblematičtějším, jež se v ní objevuje. Přestože existují definice tohoto slova těšící se autoritě jazykových institucí, pojem geek zastřešuje i svébytnou subkulturu, jež není jednoznačně identifikovatelná podle těchto definic. Právě vyhodnocením různorodého používání slova geek se bude věnovat tato část práce. Nadále pak jeho srovnáním s významově blízkým slovem nerd a možnostmi překladu slova geek do českého jazyka.

2.1 Definice termínů geek a nerd

Slovo geek, stejně tak jako slovo nerd v osmdesátých letech zaznamenalo „raketového“ nárůstu používání v anglicky psané literatuře.²⁵ To samozřejmě souvisí s „boomem“ subkultury geeků, který se v té době odehrával. Přesto se v literatuře pojednávající o geecích v rámci akademických oborů málo kdy setkáme s přesnou definicí, ale o to častěji o mnohvrstevnatém používání těchto slov.

V rámci sledování etymologického původu těchto slov ocituji stručné a výstižné shrnutí, které uvádí v článku *Which are you? A nerd, or a geek?* Reid Goldsbrough: „Slova *nerd* a *geek* mají srovnatelně zajímavou etymologii. Slovo *nerd* prvně použil Dr. Seuss ve své knize z roku 1950 *If I Ran the Zoo* k popisu malého humanoidního stvoření. *Geek* má starší a také divnější původ. Poprvé bylo použito k popsání pouťových umělců, jejichž performance zahrnovala sekání hlavy živému kuřeti, netopýru či hadovi.“²⁶

Slovníkové definice termínů geek a nerd v sobě obsahují pouze zárodek identity příslušníka subkultury geeků, přesto jsou tyto definice používány odborníky v mediální oblasti v textech o geecích. Zásadní článek bádání o

²⁵ Jako příklad tohoto tvrzení je možno vzít v potaz graf, který porovnává používání určitých slov v anglickém jazyce, který byl vygenerován službou Google Ngram, který ukazuje trendy používání slov v anglicky psaných knihách od začátku devatenáctého století. Viz Google Ngram. 2011. *geek, nerd 1800-2008* [online]. [citováno 13. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://ngrams.googlelabs.com/graph?content=nerd%2Cgeek&year_start=1800&year_end=2010&corpus=0&smoothing=3>

²⁶ GOLDSBOROUGH, Reid. 2010. *Which are you? A nerd, or a geek?* [online]. Information Today, Inc. [citováno 16. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://www.infotoday.com/linkup/lud020110-goldsbrough.shtml>>.

stereotypu nerdů a geeků Lori Kendall *Nerd Nation: Images of nerds in US popular culture*, ve kterém se věnuje především konstrukt stereotypu nerda ve filmech série *Pomsta šprtů*, vychází ze slovníkové definice. Podobného postupu užilo i několik autorů článků do internetového magazínu o kulturních studiích *Konstrukt*.

Lori Kendall ve zmíněném článku bere v potaz definici slova nerd ze slovníku formující akademickou slovní zásobu anglického jazyka *Oxford English Dictionary*²⁷ a z něj parafrázuje definici nerda jako „vyděděnce, bez toho, že musí být nezbytně spojován s inteligencí či počítači“.²⁸

Internetová verze slovníku *Oxford Dictionaries* v současnosti přináší ke slovu geek definici „nemódní nebo společensky nemotorný člověk“²⁹. Nerd je zde definován jako „bláznivý nebo zavrženíhodný člověk, která má nedostatek společenských dovedností nebo je nudně pilným studentem“.³⁰

Lukáš Franz v internetovém magazínu *Konstrukt* v článku o seriálu *Machři a šprti* vyhledal definici slova geek v „hipsterově bibli“³¹, jak nazývá otevřený webový slovník *Urban Dictionary*. Jelikož je *Urban Dictionary* slovník fungující na bázi webu 2.0, mohou do něj svými definicemi přispívat registrovaní uživatelé.

Díky tomu nabízí nejrůznější definice dotýkající se různých prvků subkultury či stereotypního pojetí geeků na rozdíl od abstrahovaných akademických definic *Oxford Dictionaries*. *Urban Dictionary* k 5. 4. 2011 obsahoval devadesát různých definic slova geek a tři sta devět významů termínu nerd³².

²⁷ Konkrétně čerpá z vydání tohoto slovníku z roku 1992.

²⁸ V anglické originální formulaci svého článku uvádí „out-of-touch outcast, without necessarily associating nerds with intelligence or computers.“. Viz KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, č. 2, s. 262. ISSN 1367-8779.

²⁹ V originále je tato definice: „an unfashionable or socially inept person“. Viz Oxford Dictionaries. 2010. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://oxforddictionaries.com/definition/geek?rskey=CN52II&result=1#m_en_gb0330070>.

³⁰ V originále: „a foolish or contemptible person who lacks social skills or is boringly studious“. Viz Oxford Dictionaries. 2010. *nerd* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://oxforddictionaries.com/view/entry/m_en_gb0553780#m_en_gb0553780>.

³¹ FRANZ, Lukáš. 2010. *Je dobré býti geekem* [online]. *Konstrukt* [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/je-dobre-byti-geekem/>>.

³² Viz Urban Dictionary. 2011. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=geek>> a Urban Dictionary. 2011. *nerd*

Už jenom z tohoto důvodu je jej problematické použít jako autoritativní zdroj definice.

Zatím byly vedle sebe uvedeny termíny nerd a geek, aniž by byly vzájemně rozlišeny. Podle jmenovaných definicí z *Oxford English Dictionary* vyplývá, že jsou synonymní a hanlivé. David Andregg kvůli tomu, že termíny geek a nerd se váží ke stejnému předmětu, uvažuje při popisu geek a nerdů v rámci spojení „nerd/geekovský stereotyp“³³.

Autoři, kteří se věnují subkultuře geeků Jason Tocci, David Andregg a Benjamin Nugent věnují úvodní kapitoly svých publikací výčtem nejrůznějších variant definicí slov geek a nerd. Nikdo z nich nepřináší jednoznačnou definici. Je zajímavé povšimnout si této skepse u lidí hluboce neznámých s tímto tématem. To vede k opatrnosti při přijímání těchto definicí. V této práci se používá termínu geek jako člena subkultury geeků, Andreggova představitele „nerd/geekovského stereotypu“, která bude popsána v kapitole *Charakteristika stereotypu a subkultury geeků*.

2.2 Problematičnost překladu termínu geek do českého jazyka

Termín geek naráží v otázce překladu do českého jazyka na problém s vyhledáním odpovídajícího ekvivalentu. Existující slova již mají svůj význam, který zcela nepostihuje definici termínů nerd a geek, které byly uvedeny výše, a jako označení člena subkultury popsané v následující kapitole nepostihuje v podstatě vůbec. Vytváření nového slova pak dle autora nemá v jazyce plného anglicismů smysl větší než intelektuální cvičení. O to více, že oba případy překladu se potýkají s tím, že ani odborníci na problematiku nerdů a geeků nepřicházejí s autoritativní definicí.

Tuto překladatelskou svízal lze anekdoticky uvést překladem dialogu ze seriálu *Hvězdná brána*. Seriál byl na televizních obrazovkách v České republice uveden v roce 2000. V pilotním díle *Děti bohů* bylo k charakteristice jedné

[online]. [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW:
<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=nerd>>.

³³ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. s. 1. ISBN 978-1-58542-590-7.

z hlavních postav použito slova geek ve scéně, ve které generál Hammond hovoří s plukovníkem O’Neilem o archeologovi a lingvistovi doktoru Danielu Jacksonovi, ve zcela opačném významu.

V českém překladu Renáty a Tomáše Studených:

Hammond: Vy jste Jacksona neměl moc rád, že ne?

O’Neil: Daniel byl vědec. Hodně kýchal. A hlavně, byl to frajírek.

V původním anglickém znění:

Hammond: You didn't like Daniel Jackson, did you?

O’Neil: Daniel was a scientist. He sneezed a lot. Basically, he was a geek, sir.

Ovšem je nutno podotknout, že se jistě jedná o chybu z neznalosti kontextu a nedá se tak považovat za pokus ukotvit překlad termínu geek do českého jazyka.

Ženský ekvivalent k termínu geek, a sice geek girl či geekette³⁴, přeložila do češtiny doktorandka sociální antropologie na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy Iveta Hajdáková termínem odvozeným od slova knihomol „technomolka“³⁵. Přestože smyslem existence tohoto slova je genderové vyrovnání v oblasti informačních technologií, lze z něj vyvodit i analogický termín pro muže geeka – *technomol*.

Slovo technomol či původní termín technomolka zdůrazňuje především zájem o techniku. Jak bylo výše uvedeno, dostačující pro definici termínu geek není. Abstrahované termíny uvedené v *Oxford English Dictionary* zájem o informační technologie v první řadě nekonotuje.

Nutno však dodat, že Hajdáková představením tohoto termínu usiluje o smazání předsudků vůči ženám, které bývají v českém kulturním prostředí stereotypovány jako negramotné v oblasti informačních technologií. Vymezení

³⁴ Analogicky se pro nerda ženského pohlaví užívají termíny nerd girl a nerdette.

³⁵ HAJDÁKOVÁ, Iveta – DĚD, Michal. 2010. *Technomolky* [online]. Prostor [citováno 10. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.novyprostor.cz/clanky/348/technomolky.html>>

termínu podle Hajdákové odpovídá GeekGrrrls³⁶ – skupině žen působících v oboru informačních technologií usilujících především o emancipaci v rámci oboru, kde dominují muži.

V případě první sezóny analyzovaného seriálu – *Teorie velkého třesku* – se vyskytuje slovo geek v dílech *Hypotéza otrubové vlákniny* a *Korolár seržanta Sněhul*. Hlavním cílem této práce je analyzovat konstrukci postav geeků v současném americkém fikčním televizním seriálu. Vedle toho je zkoumána taktéž role postavy geeka v narativu televizního seriálu.

Konstrukce postav geeků a jeho role v narativu je analyzována v rámci epizod prvních čtyř sezón seriálu *Teorie velkého třesku*. Tento sitcom byl vybrán jako vhodný reprezentant současného amerického fikčního televizního seriálu, ve kterém se objevují postavy geeků.

ky. V českém znění, které bylo odvysíláno na televizním kanále Prima COOL a jehož autorem je překladatel František Maxián, je slovo geek v prvním případě přeloženo hovorovým výrazem pro intelektuála „intouš“³⁷ a ve druhém je z promluvy vypuštěno.

Termín nerd je v promluvě postav přeložen ve většině dílů, ve kterých se vyskytuje – *Pilot*, *Knedlíčkový paradox*, *Cooper-Hofstadterova polarizace* a *Zkáza mimoňoráje* – přeložen slovem „mimoň“. To je podle *Slovníku nespisovné češtiny* definované jako „někdo, kdo se v něčem (obv. běžném) nevyzná, neorientuje“³⁸, a v případě dílu *Batnádoba a chybný předpoklad* je přeloženo termínem taktéž jako v případě slova geek slovem „intouš“.

Je tedy patrné, že překlad slov nerd a geek je v mnohém problematický, a proto je v této práci používán v anglickém originále a pouze ve formě geek. Tento termín v rámci této práce je užit pro označení příslušníka subkultury geeků, tak jak je charakterizována v následující kapitole.

³⁶ Stručná charakteristika GeekGrrrls, viz Geek Fury. 2011. *GeekGrrrls* [online]. [citováno 22. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.geekfury.com/geekgrrrls/>>.

³⁷ HUGO, Jan (ed.). *Slovník nespisovné češtiny*. 3. vyd. Praha : Maxdorf. 2009. s. 176. ISBN 978-80-7345-198-1.

³⁸ Tamtéž, s. 250.

3 Charakteristika stereotypu a subkultury geeků

3.1 Původ subkultury

Koncept intelektuálně zdatného, avšak společensky nemotorného člověka má svůj původ v kulturní tradici Spojených států amerických. Jak uvádí Jason Tocci, akademicky respektovatelné dějiny amerického geeka dosud nebyly napsány³⁹. Publikace Benjamina Nugenta⁴⁰ a Davida Anderegga⁴¹ však obsahují kapitoly věnující se původu geeka v americké tradici. O tyto kapitoly se opírá následující výklad.

Benjamin Nugent sleduje vznik konceptu geeka, podobně jako David Anderegg v americkém chápání mužství. Toto pojetí mužství vzniklo kvůli specifické reakci romantismu na osvícenství v americkém prostředí.

Romantistické podezření k vědě a pokroku, upřednostnění smyslovosti před rozumovostí a adorace maskulinních křesťanů – tyto faktory vedly k ostrakizaci a zesměšňování lidí, které bychom dnes označili za geeky. Zmíněná adorace maskulinních křesťanů konsekventně vedla k adoraci sportovců. Právě sportovci, jockové, jsou dnes v adolescenci bráni jako hlavní protihráči geeků.

Na konci dvacátého století, kdy ve Spojených státech probíhal přesun mnoha obyvatel z venkova do měst, kde bylo komplikovanější doložit své mužství, se stal prostředkem k prokázání mužnosti sport. Nugent též uvádí, že za negativním pojetím stojí i romantistický výsměch intelektuálně zdatným, avšak společensky nemožným lidem. Konkrétně uvádí doktora Victora Frankensteina z románu *Frankenstein* autorky Mary Shelley⁴².

³⁹ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009, s. 17.

⁴⁰ Benjamin Nugent o historii geekovského stereotypu pojednává v kapitole *A history of nerd*, viz NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. s. 5-98. ISBN 0-7432-8801-9.

⁴¹ David Anderegg v kapitole *Old Themes and new twists*, viz ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. s. 65-86. ISBN 978-1-58542-590-7.

⁴² Tamtéž, s. 24.

Ve dvacátém století postupně probíhá emancipační proces geeků související se změnou chápání mužnosti. Nugent uvádí, že v moderně je pro válku, typickou doménu maskulinity, míra technického vývoje před mužností válečníků.⁴³ Není třeba dodávat, že technický vývoj se vztahuje spíše k intelektuálně zdatnějším jedincům – geekům.

David Anderegg podobně nachází zásadní rozkol v chápání mužnosti příklonem amerických intelektuálů směrem k adoraci mužství. Rozvíjí jeden z vývojových článků, který prezentuje ve své knize Nugent. Příkládá formující důraz k statí předního amerického filosofa devatenáctého století Ralpha Walda Emersona *American Scholar*.

Emerson rozlišil mezi „mužem akce“ a „mužem reflexe“. Přiklání se k muži akce, jako prototypu amerického muže, který nejen přemýšlí, ale především jedná. V akci muž dosáhne skutečného poznání. Muži reflexe naproti tomu „vyrůstají v knihovnách, věříc, že je jejich povinností přijmout názory Cicera, Barona a Locka, avšak zapomínají, že Cicero, Bacon a Locke byli pouze mladými muži v knihovnách, když je psali.“⁴⁴ Z toho vyvozuje Anderegg nejen vznik nejen prapočátku ostrakizace geeků, ale pojímá to jako širší aspekt celé americké společnosti⁴⁵. Tímto prizmatem interpretuje například i prezidentské volby v roce 2000, kdy mediální obrazy obou kandidátů ztělesňovaly archetypy mužů akce a reflexe sportovce a geeka⁴⁶.

Jako výraznou událost z počátku dvacátého století Nugent uvádí založení Wireless Association of America Hugem Greensbackem. První rok po svém založení sdružovalo deset tisíc radioamatérů. Greensback v návaznosti na to založil časopis *Modern Eletronics*. V něm začal otiskovat krátké příběhy označované jako scientifiction, z nichž se později vyvinulo science fiction.

⁴³ Benjamin Nugent o historii geekovského stereotypu pojednává v kapitole *A history of nerd*, viz NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. s. 5-98. ISBN 0-7432-8801-9.

⁴⁴ Tamtéž, s. 85.

⁴⁵ David Anderegg v kapitole *Old Themes and new twists*, viz ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. s. 65-86 ISBN 978-1-58542-590-7.

⁴⁶ V kapitole *Welcome to my persecution*, viz ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. s. 215-238. ISBN 978-1-58542-590-7.

Možná i důležitějším počinem bylo založení magazínu *Amazing Stories*, ke kterému došlo v roce 1926. Tam byly publikovány klasické vědeckofantastické příběhy Julese Verna a H. G. Wellse. Dopisová rubrika tohoto magazínu se pak stala předchůdcem zformování lokálních klubů věnujících se science fiction a fanzinů publikujících povídky amatérských autorů⁴⁷.

3.2 Genderová a rasová stereotypizace geeků

Geek je především mužský stereotyp, jak popisuje ve svých člancích Lori Kendall. Pro ženský ekvivalent geeka se využívány termíny geekette či geek girl. Nedochozí zde však ke stoprocentní rovnosti, protože ženy věnující se těmto oborům či zálibám, které jsou typickou doménou geeků, musí bojovat za emancipaci a uznání i v rámci oboru, čehož je typickým příkladem hnutí GeekGrrrls a definice slova „technomolka“ Ivety Hajdákové.

Genderový statut geeka analyzuje v již zmíněném článku *Nerd Nation* Lori Kendall. „*Stereotyp nerda obsahuje aspekty jak hypermaskulinity (intelekt, zřeknutí se módního oblékání, nedostatek „femininích“ společenských a vztahových schopností) tak femininity (nedostatek sportovních dovedností, malá tělesná stavba, nedostatek sexuálních poměrů se ženami)*“⁴⁸.

V kapitole *Definice pojmu geek* je uvedeno, že o termínu geek se děti ve svém životě prvně dozvědí, podobně jako o termínu *gay*, na základě negativních konotací. Termíny si osvojí jako urážky. Tento analogický vztah se dá interpretovat na základě statusu obou skupin jako reprezentantů podřízené maskulinity. Jak v knize *Masculinities* uvádí R. W. Connell, geekové jsou vedle *gayů* podřízeny hegemonní heterosexuální maskulinitě svými asociacemi s feminitou⁴⁹.

Protiobrazem geeka je především v adolescenci, typický představitel mužnosti – „jock“, jak se na amerických středních školách slangově nazývá člen středoškolského sportovního týmu či sportovec obecně. Právě střet s geeků s jocky lze interpretovat jako střet hegemonní a podřízené maskulinity. Takto

⁴⁷ NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 p. ISBN 0-7432-8801-9, p. 39-44.

⁴⁸ KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, n. 2, p. 260-283. ISSN 1367-8779, p. 264.

⁴⁹ CONNELL, R. W. *Masculinities*. 2nd vyd. Berkeley : University of California Press, 2005. 324 p. ISBN 978-0-520-24698-0, p. 78-79.

například interpretuje Lori Kendall film *Pomsta šprtů 3: Nová generace*, která si propůjčuje diskurz homosexuality v tomto filmu na rozdíl od prvního dílu, kde je střet geeků a jocků pojat jako střet o občanská práva etnických menšin⁵⁰.

Geek je rasově stereotypizován jako běloch či Asiat. Hojně je v této souvislosti v článcích o rasové stereotypizaci uváděno stanovisko hudebníka Briana Ena, který v rozhovoru pro časopis *Wired* prohlásil: „*Nerd je člověk, ve kterém je málo Afriky.*“⁵¹. Jeho prohlášení je dááno za příklad stereotypního uvažování americké veřejnosti, která stereotypně pojímá Asiaty za geeky a Afroameričany za antigeecké hipstery⁵².

Rasovou stereotypizací geeka se zabývá článek Rona Eglashe *Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters*. K pochopení charakteristické identity geeka dává příklad jeho protipólu – hipstera⁵³.

Na rasové škále na jedné straně jsou běloši a Asiaté jakožto geekové a jako jejich protipól černošští maskulinní hipsteři. To Eglash přirovnává k obskurním postmoderním rasovým teoriím navazujících na degenerativní teorii ras, kterou v osmnáctém století vytvořil J. F. Blumenbach. Černoši jsou podle těchto teorií obecně předsudečně nahlíženi primitivistickým rasismem jakožto rasa, která je blíže animálnosti. Asiaté jsou pojeti orientálním rasismem jako lidé, kteří jsou zbaveni emocí⁵⁴.

Racionální uvažování tak jak bude pojednáno dále pojednáno je vykresleno jako jeden z prvků identity geeka. Kvůli tomu je možné interpretovat takto nastíněnou rasovou stereotypní identitu geeka jako Asiata. Eglash ve svém článku dále nabourává toto předsudečné schéma tím, že poukáže na čtyři známé postavy amerického kulturního prostředí.

⁵⁰ KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, n. 2, p. 260-283. ISSN 1367-8779, p. 271.

⁵¹ V originále: „A nerd is a human being without enough Africa in him or her.“, viz KELLY, Kevin. 1995. *Gossip is philosophy* [online]. *Wired* [citováno 17. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno_pr.html>.

⁵² EGLASH, Ron. Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters. *Social Text* 71, 2002, n. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472, p. 52.

⁵³ Eglash definuje hipstera jako představitele hegemonní maskulinity a stereotypizuje ho především jako sportovně založeného černocho. Příhodnější by bylo pojmut protipól geeka definovat jako sportovce – jocka, který se pojímá jako typický protipól pro geeka v rámci bádání v oblasti geeků.

⁵⁴ EGLASH, Ron. Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters. *Social Text* 71, 2002, n. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472, p. 52.

3.3 Prvky identity geeka

Jason Tocci se ve své disertační práci o identitě geeků v mnoha případových studiích soustředí na to, jak geekové chápou sami sebe jako geeky, a jak chápou geeky obecně. Nachází čtyři prvky identity. Má-li být člověk označen za geeka, musí všechny tyto prvky. A tyto prvky jsou génius, vyvrhel, fanoušek a životní styl.

3.3.1 Geek jako genius

Samotný název tohoto prvku identity - geek jako genius – je nadnesený. Jeho hlavním cílem je naznačit nadprůměrnou inteligenci a příklon k racionálnímu myšlení geeků. Geekové tedy často orientujících se či pracujících v oblastech informačních technologií či v jiných oborech, v nichž uplatní své racionální myšlení.

Negativní stereotyp je konstruován ve školním věku konformitou většiny vrstevníků, která zavrhuje odlišnost, jakými jsou v tomto věku především aktivita při vyučování a dobré školní výsledky. To, že nadané děti se přizpůsobují svým méně nadaným spolužákům, aby se nevystavovali ostrakizaci, má pak celospolečenské důsledky⁵⁵. Z toho dále Anderegg interpretuje úsilí USA lákat elitní vědce z celého světa právě do jejich výzkumných institucí a univerzit, protože samotní američtí studenti jejich požadavkům nedostačují.

V tomto ovšem může být úskalí, které s sebou nese „amerikanizace“ zbytku světa. Indie, která je považována za jeden ze zdrojů vědeckých pracovníků, díky pronikání tohoto jevu a přijímání kulturních stereotypů a tím i negativně formulovaným stereotypem geeka přicházejí o toto postavení⁵⁶.

Charakteristika geeků odpovídá příznakům Aspergerova syndromu – jedné z poruch autistického spektra, která má genetický základ. Genetická

⁵⁵ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 62.

⁵⁶ Na propad USA v rámci srovnání s dalšími vyspělými státy, které může záviset právě na problematice neoblíbenosti intelektuálně zdatných dětí, poukazuje David Anderegg na mnoha případech v kapitole *Math scores and economic ills*, viz tamtéž, s. 43-62.

predispozice byla určena podle zjištění, že devět z deseti identických dvojčat sdílelo diagnostiku Aspergerova syndromu⁵⁷.

Aspergerův syndrom prvně definoval rakouský dětský lékař Hans Asperger. Povšiml si souboru chování, které se projevovalo především u chlapců a označil je za „autistickou psychopatii“⁵⁸. K hlavním příznakům podle jeho prvního zkoumání patřila „nedostatečná schopnost vcítění, omezená schopnost navazovat a udržet si přátelství, jednostranná konverzace bez potřeby odezvy, intenzivně prožívané záliby a těžkopádné, nemotorné pohyby“⁵⁹. Osoby postižené Aspergerovým syndromem mají na rozdíl od ostatních osob postižených některou z poruch autistického spektra průměrné až velice vysoké IQ⁶⁰.

V rámci pojetí Aspergerova syndromu jako „genu geeků“ nahrává fakt, že světové centrum technického pokroku Silicon Valley je také předním místem výzkumu autismu na světě. Mimo jiné díky tomu, že je „světovým centrem geeků“ a tak je veškerý potřebný „biologický materiál“ soustředěn v této oblasti. Zajímavé v chápání Aspergerova syndromu jak dědičného, tak vztahující se geekům je fakt, že v roce 2000 se Microsoft stal první korporací v USA, která nabízí svým zaměstnancům pojištění, které zahrnuje behaviorální trénink pro jejich autistické děti⁶¹.

U odlišných a poněkud podivných teorií se za systematické racionální myšlení a nedostatek emocí bere jako důsledek obliby a vydatného hraní hry *Dungeons and Dragons*, které má sice posilovat socializační schopnosti hráčů, protože hrají za fiktivní postavy fiktivního světa, ale určité aspekty této hry, především

⁵⁷ SILBERMAN, Steve. 2002. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011].

Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>

⁵⁸ ATTWOOD, Tony: *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2005. 208 s. ISBN 80-7178-979-8, s. 21.

⁵⁹ Tamtéž, s. 17.

⁶⁰ SILBERMAN, Steve. 2002. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011].

Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>

⁶¹ Tamtéž.

pojetí abstraktních entit jako síla či dobro číselnou hodnotou, se podle některých názorů podepisuje na společenské nemotornosti⁶².

3.3.2 Geek jako vyděděnec

Vyloučení geeků z kolektivu je iniciováno prostředím, v kterém se osoba označená jako geek pohybuje. V knize Murraye Millnera *Geeks, Freaks and Cool Kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*, pojednávající o konzumní kultuře amerických středoškoláků autor tvrdí, že na amerických středních třídách je ustanoven systém ne nepodobný kastovnímu systému v Indii.

To je podle něj zapříčiněno tím, že američtí středoškoláci nemají příliš mnoho aktivit, ve kterých se podíleli na moci. Proto svou moc suplují ustanovením tohoto kastovního systému⁶³. Není příliš překvapivé, že geekové jsou na nejnižším stupni tohoto společenského žebříčku. Díky těmto tvrzením se nezdá příliš opovážlivé tvrzení, že subkultura geeků se rozvíjí především ve vzdělaných a ekonomicky silných státech.

Samotný status zavržení se netýká pouze geeků, ale i jiných charakteristických skupin, například „freaků“. Status vyloučení je společný, důvody jsou opačné. Zatímco freakové jsou vyloučeni za své podivínství, abstrahovaně vzato svou sociální determinací, geekové zase svou biologickou determinací.

Podněty k vyloučení z hlavního proudu středoškolské společnosti se u freaků vycházejí z jejich sociálního původu, jak bylo naznačeno, čili freak je opovrhován například kvůli svému nízkému sociálnímu původu, nekompletní rodině, či jiné podobné záležitosti. Geek je oproti tomu z hlavního proudu společnosti vyloučen díky své inteligenci, vzhledu či tělesným hendikepům.

Pojetí geeka jako vyděděnce utváří typizovaný příklad geeka jako asociálního vyvrhele společnosti. To však není zcela pravda. To opět souvisí s konvenčním uvažováním o sociálních vztazích, které je však již přežité. Vezmeme-li v potaz, že lidé se utvářejí sociální vztahy v prostředí své práce či svých

⁶² TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. p. 224.

⁶³ MILNER, Murray: *Freaks, geeks and cool kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*. 1st ed. New York : Routledge, 2004. 305 p. ISBN 0-415-94830-4, p. 22.

koníčků, není třeba odsuzovat geeky jako asociály sedící za počítačem a věnující se pouze svým zálibám.

Geekové byly vytlačeni na okraj společnosti a jedinou možností navíc spojenou s jejich typickou zálibou v informačních technologiích byl internet. Socializaci ve své uzavřené skupině znázorňují i oba příklady seriálů, na jejichž bude demonstrována postava geeka. Uzavřenost jejich sociálního okruhu byla tedy dána na ostrakizaci v mladém věku. Představa, že geek je sociálně negramotný, není platné v jeho sociálním okruhu. Jednou stranou mince tohoto sociálního vyloučení je tedy takřka uzavřená elitní skupina geeků. Geek tedy vypadá jako člověk neschopný sociálních vazeb, ale to platí pouze v přístupu k většinové společnosti.

3.3.3 Geek jako fanoušek

Prvek identity geeka jako fanouška se plně utváří na střední škole a dále se rozvíjí. Geekové upřednostňují vzhledem k větší inteligenci odlišné zájmy než ostatní vrstevníci, podobné či stejné, ale v těchto případech je akcentována jejich obsese těmito zájmy. Jak víme, geekové upřednostňují své zájmy před sociální interakcí.

To tvrzení se dá respektovat, ale pouze na základní či střední škole. Dále totiž dochází k určité socializaci prostřednictvím skupiny a určitou míru sociální interakce geekové zažívají. Ta je však uzvařena ve skupině a interakce s okolím není příliš vysoká.

Charakteristické zájmy geeků jsou science fiction a technologie, ať již informační či jiné. Hloubka jejich zájmu je velice široká. Jason Tocci odkazuje ve své disertační práci graf znázorňující míru geekovosti, kde je anekdoticky uvedeno, že vrcholným stádiem geeka jakožto fanouška je svatba v klingonské uniformě⁶⁴. Právě obsese je u geeka klíčová. Jako potvrzení tohoto tvrzení může sloužit obecně známý fakt, že setkání fanoušků science fiction – cony jsou hojně navštěvovány.

⁶⁴ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Disertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. p. 258.

Zájmy geeků tedy vycházejí z jejich vyšší inteligence a racionálního způsobu myšlení. Podobně se dá hovořit i o komiksech, hraní počítačových her či sběratelství hraček⁶⁵.

Ovšem obsesivnost zálib nelze vztáhnout pouze ke geekům. Ta může být vlastní i lidem, kteří nemusí být charakterizováni jako geekové. Tocci uvádí příklad premiéry filmu *Sex ve městě*, kde se fanynky původního seriálu vizuálně stylizovaly do podoby hlavních hrdinek tohoto původem seriálu. Tocci uvádí, že mu tato stylizace přišla podobná jako na premiérách pokračování kultovních science fiction filmů⁶⁶.

Obsese geeků lze vyzorovat i na neobyčejném úsilí, které jsou odhodláni vynaložit pro záchranu svého oblíbeného seriálu. V tomto případě se hodí upozornit na jedné z posledních případů - na záchranu seriálu *Jericho*, jehož organizovaní fanoušci se akcí proti televizní společnosti zasadili o dovyprávění příběhu tohoto seriálu, přes mizivou sledovanost⁶⁷.

Charakteristika geeka jako fanouška je tedy patrná v nadšení pro jeho záliby, upřednostněním intelektuálně náročnějších zálibám, a preferencí těchto obskurních zálib nad sociálními vztahy mimo okruh lidí, co je sdílí.

Geeka je možno charakterizovat jako člověka někdo kdo disponuje určitým věděním, které má jen málo lidí. Když geek tedy není prudce inteligentní a nemá spousty znalostí ze svého pracovního oboru, můžou být u něj kompenzovány podrobnou znalostí určitého, jakkoli obskurního tématu, vycházejícím z velkého nadšení pro tuto věc.

3.3.4 Geek jako životní styl

Uvažujeme-li o pojetí geeka jako životního stylu, je důležité zmínit rozdělení tohoto pojetí do dvou různých skupin. Prvně pojetí geeků jako participantů amerického snu a tedy i jejich charakteristika za součást hlavního proudu americké společnosti. Příběh těchto osob bývá popisován tak, že po ostrakizaci na středních školách, se dostávají kvůli lepším studijním výsledkům na

⁶⁵ Tamtéž, s. 134.

⁶⁶ Tamtéž, s. 299.

⁶⁷ Tamtéž, s. 281.

prestižní školy a získají lépe finálně ohodnocená zaměstnání, než „jockové“, co je původně šikanovali⁶⁸.

Pohlédneme-li na každoročně vydávaný žebříček nejbohatších lidí světa časopisu Forbes z roku 2011⁶⁹, zjistíme, že mezi nejmladšími miliardáři jsou zakladatelé Facebooku Mark Zuckerberg spolu se svými společníky. Dále jsou s věkovým odstupem v žebříčku i Googlu Jimmy Page, Apple Steve Jobs a potažmo i Microsoftu Bill Gates. Všichni bývají asociováni se společenskou skupinou geeků.

Tocci upozorňuje, že existuje i anti-autoritativní, aktivistická linie geeků, která vyrostla z hnutí hippie a ctící etiku Do It Yourself, se dá charakterizovat jako skupina internetových aktivistů⁷⁰. Například i hacktivistická skupina Anonymous, která se na konci roku 2011 postavila za web WikiLeaks a napadala stránky institucí, které mu bránily v provozu. V tomto pojetí geeka jako životního stylu nacházíme zcela odlišné pojetí než to zařazené do amerického snu.

Tento Toccim definovaný prvek identity je v originále nazván geek as chic. To znamená, že se to nemusí brát přímo jako životní styl, ale také taky lze brát chic v povrchnějším slova smyslu, a sice jako styl módní. Módnost tohoto stylu vychází opět díky tomu, že geekové se dostali do středu zájmu většiny, která je dříve ostrakizovala a nyní tato většina přejímá určité módní prvky této subkultury.

Stejně tak se dá brát v potaz i emancipaci geeků. Hlavním motorem jejich částečného přijetí společností, již přestává být ostrakizována je zvýšení sociálního statusu této subkultury. Aktivistické a emancipační snahy samotných geeků jsou v tomto světle upozaděny.

⁶⁸ Tento optimistický přístup k budoucnosti geeků zastává například postava učitele v audiovizuálním kroužku v posledním epizodě seriálu *Machř a Špti Discos and Dragons*.

⁶⁹ Forbes. 2011. *World's Billionaires* [online]. [citováno 24. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/wealth/billionaires>>.

⁷⁰ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Disertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. p. 243.

3.4 Zobrazení geeka v popkultuře

Na začátku této kapitoly bylo uvedeno, že romanistická reakce na osvícenství v důsledku předznamenala subkulturu geeků. To s sebou přineslo i první literární postavy, které lze označit za geeky. Anderegg za ně považuje především postavy doktora Frankensteinova Mary Shelley a Ichaboda Cranea. Oba nesou typické znaky geeka. Upřednostnění svých zájmů a intelektuálně založené práce před svým společenským postavením.

Stereotypním vizuálním předobrazem geeka se ve 20. století s příchodem filmu stal americký komik němé éry filmu Harold Lloyd. Přestože příběhy jeho filmů jsou založeny na pokusu získat vyšší sociální postavení ve shodě s americkým snem, jeho výchozí pozice je pozice na nejnižším stupni společenského žebříčku. Stejně jako geeků na střední škole. Ovšem archetypální příklad „narrativu geeka“ ve filmu geeka na vysoké škole, kde se oproti střední škole snaží zbavit stigma geeka ze střední školy, úspěchem na škole vysoké, jaký je ve filmu *On zázračným studentem*, dále ovlivnil i další postavy geeků, které se na vysoké škole snaží zbavit stigma geeka.

Vizuální podoba Harolda Lloyda byla inspirací pro podobu dalšího výrazné postavy geeka – Clarka Kenta. Právě ve dvojí identitě Kal-Ela - ušlápnutého novináře, který by se dal charakterizovat jako geek, Clarka Kenta a jeho superhrdinského alter ega Supermana, shledává Anderegg dvojí pojetí mužství v americké intelektuální tradici⁷¹.

Zatímco Superman je mužem akce, Clark Kent je mužem reflexe. Proto i Anderegg argumentuje, proč jeho nejbližší spolupracovníci nejsou schopni odhalit jeho identitu. Jsou totiž vychováni ve Spojených státech amerických, a tak jsou si vědomi sociálních rolí, které oba dva zastávají a že jsou vzájemně nerozlišitelné. Sloučení těchto rolí je naprosto nemyslitelné.

Zajímavé na tomto případě je, že osoba, ve které se tyto dvě polohy setkávají, nepochází ze Spojených států amerických, ale ze vzdálené planety Krypton. Nejen tedy, že postava Kal-Ela v příběhu vzala v potaz rozdělení rolí obou

⁷¹ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 79.

svých „veřejných“ identit, ani tvůrci nepředpokládají, že je možné, aby v americkém sociokulturním prostředí existoval člověk, který je schopný v sobě kloubit prvky muže reflexe či geeka a muže akce neboli jocka, jelikož postava Kal-Ela pochází ze vzdálené planety Krypton.

Postavy geeků, pojímané už více v současném chápání se objevují v osmdesátých letech dvacátého století. Zatímco předchozí typy geeků se vztahovaly především k charakteristice „muže reflexe“, nyní se rozvíjí šířeji. Můžeme jmenovat filmy série *Pomsta šprtů*, *Sixteen Candles*, *Sníd'aňový klub*, *Láska není v ceně*, *Podivná věda*.

Rozvinutí společenské skupiny do subkultury s sebou reprezentaci postav geeků vede jeho rozlišení, které akcentuje také prvky identity fanouškovství a životního stylu. To se pak projevuje v tom, že nyní se už neuvažuje o geekovi pouze jako sociálnímu vyloučení s obskurními zájmy. Nově přijímané charakteristiky ukazují geeka ve skupině dalších geeků. O tomto konkrétním jevu bude pojednáno v následující kapitole, kde bude analyzována konstrukce postav geeků, které se vyskytují právě ve skupině, čili svém typickém prostředí.

4 Geek jako postava sitcomu Teorie velkého třesku

4.1 Sitcom Teorie velkého třesku

Seriál *Teorie velkého třesku* je vlajkovou lodí reprezentace členů subkultury geeků. Ojedinelost *Teorie velkého třesku* spočívá v zobrazení geeka ve skupině přátel, členů téže subkultury, na pozici hlavních postav v seriálu. Je až překvapivé, že zrovna seriál o geecích má tak velký úspěch, že sledovaností poráží pěveckou soutěž *American Idol*⁷² a přestože se momentálně vysílá pátá řada je již televizní stanicí CBS, na které je vysílán od podzimu roku 2007, potvrzeno uvedení dalších dvou sezón⁷³.

Teorie velkého třesku pojednává o životech čtveřice mladých vědců – Leonardu, Rajeshi, Howardovi a Sheldonovi, kteří jsou ve svém poklidném životě konfrontováni s novým členem jejich skupiny – atraktivní sousedkou Leonarda a Sheldona, aspirující herečkou a servírkou Penny. Toto nepravděpodobné protnutí světů dvou zcela odlišných typů lidí je jedním z velkých zdrojů humoru v seriálu.

Tato kapitola práce se zaměří především na analýzu konstrukce postav geeků v sitcomu *Teorie velkého třesku* a přihlédnutím k funkci postav geeků v rámci narativu jednotlivých epizod. Jelikož je konstrukce postav žánrově podmíněna, jsou neprve uvedeny konvence sitcomu.

4.1.1 Konvence žánru sitcom

Jane Feuer ve své studii ve sborníku *Channels of Discourse* k sitcomu uvádí: „*Všichni jsme schopni rozpoznat nevýraznější rysy: půlhodinový formát, princip v humoru, „problém týdne“, který způsobí legrační situaci a bude vyřešen, takovým způsobem, že nová epizoda může příští týden nastoupit na její*

⁷² Je prvním seriálem po pěti letech, kterému se to podařilo. Posledně se to podařilo v roce 2007 nemocničnímu dramatu *Chirurgové*. Viz HIBBERD, James. 2012. *'Big Bang Theory' beats 'American Idol' outright for first time* [online]. Entertainment Weekly [citováno 16. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://insidetv.ew.com/2012/02/24/big-bang-american-idol/>>.

⁷³ HARNICK, Chris. 2011. *The Big Bang Theory' Renewed for 3 More Seasons* [online]. AOL TV [citováno 16. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://www.aoltv.com/2011/01/12/the-big-bang-theory-renewed-for-3-more-seasons/>>.

místo.⁷⁴ Některé tyto zjevné konvence je však ještě třeba rozpracovat pomocí ostatní literatury a ostatní doplnit.

První je třeba poopravit „půlhodinový formát“. V americkém televizním vysílání je sice sitcomům přidělen půlhodinový slot, ve vysílání komerční televize je třeba počítat i s časem na reklamy⁷⁵. Kiristin Thompson vyčítá délku jedné epizody na 24 minut či spíše na 22 minut „čistého času“⁷⁶.

Konvence „problému týdne, který se napraví“ David Marc pojímá jako narativní strukturu epizody, kterou pojímá v abstraktní rovnici:

„*Epizoda* =
známý status quo -> *rituální narušení* -> *rituální lekce* -> *známý status quo*.“⁷⁷

Neměnnost tohoto schématu v průběhu několika desetiletí okamžitě pod touto rovnicí potvrzuje⁷⁸.

Thompsonová ke struktuře vyprávění epizody uvádí, že jedna epizoda sitcomu je rozdělena reklamním blokem na dva či tři akty⁷⁹. Též uvádí, že konce aktů jsou ve vyprávění nejdůležitější. Stahuje se do nich veškerá dramatická akce. Jejím cílem se samozřejmě udržet diváky u sledování pořadu i po skončení reklamy⁸⁰.

Mezi konvence, které již Jane Feuer nevyčítá, je nutné zmínit stálost postav, které se v sitcomech vyskytují. Jak uvádí John Hartley: „*Existují dva hlavní typy – drama rodinného soužití (často kombinován s rivalitou sourozenců) a*

⁷⁴ FEUER, Jane. Genre Study and Television. In ALLEN, Robert C. (ed.). *Channels of Discourse, Reassembled: Television and contemporary criticism*. 2nd ed. London : Routledge, 1992, s. 109. ISBN 0-203-99132-X.

⁷⁵ THOMPSON, Kirstin: *Storytelling in Film and Television*. Harvard : Harvard University Press, 2003. s. 39. ISBN 0-674-01063-9.

⁷⁶ Tamtéž.

⁷⁷ MARC, David. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. 2nd ed. Oxford : Blackwell Publishers, 1997. 219 s. ISBN 1-57718-003-8.

⁷⁸ Tamtéž.

⁷⁹ THOMPSON, Kirstin: *Storytelling in Film and Television*. Harvard : Harvard University Press, 2003. s. 42. ISBN 0-674-01063-9.

⁸⁰ Tamtéž.

drama sexuálního prozkoumávání. První jmenovaný druh se vyskytuje v domácím prostředí, druhý na pracovišti.“⁸¹

Rodinný sitcom se soustředí na zobrazení vnitřních vztahů v rodině, která bývá zpravidla složena z rodičů a dětí. Tato rodina pak může opisovat tradiční zobrazení rodiny nebo může mít podobu metaforickou. Původní přístup zachycující „nukleární“ rodinu⁸² byl nahrazen zobrazováním nekompletních či disfunkčních rodin⁸³.

Situační komedie z pracovního prostředí naproti tomu soustředí na sexuální napětí na pracovišti. Harley uvádí, že je to založeno na banálním sociologickém faktu, že sexuální partneři se nacházejí na společném pracovišti⁸⁴. Sitcom z pracovního prostředí se tak soustředí především na vztahy mezi spolupracovníky namísto zápletek, které by vycházely z oboru jejich zaměstnání⁸⁵.

Hartley dále uvádí, že i tyto dva druhy sitcomů se mohou kombinovat jako v případě pořadů *Přátelé* a *Seinfeld* v rámci společného soužití, které je vlastní rodinnému prostředí, a sexuálním vztahům mezi postavami, což doménou sitcomů z pracoviště. Konvencí sitcomu tedy je zobrazovat postavy ve vztazích opisujících strukturu rodiny.

Jane Feuer ve svém textu píše, že název rodinný sitcom je zbytečný, protože všechny sitcomy zahrnují skupinu postav na půdorysu rodiny⁸⁶. Příkládá také poznámku, že „nukleární“ rodina jakožto konzervativní sociální prostředí, které udržuje status quo „rodinných hodnot“. Namísto zpochybňování tak potvrzuje status quo. Sitcomy, v nichž tradiční rodina nevystupuje, jsou k této instituci kritičtí a poukazují k alternativnímu sociálnímu prostředí ke statusu quo „nukleární“ rodiny.

⁸¹ HARLEY, John. Situation Comedy, Part 1. In: CREEBER, John. *The Television Genre Book*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2001. s. 79. ISBN 0-85170-849-8.

⁸² Čímž se myslí manželský pár doplněný o děti, které z toho vztahu pocházejí.

⁸³ HARLEY, John. Situation Comedy, Part 1. In: CREEBER, John. *The Television Genre Book*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2001. s. 79. ISBN 0-85170-849-8.

⁸⁴ Tamtéž.

⁸⁵ Tamtéž.

⁸⁶ FEUER, Jane. Situation Comedy, Part 2. In: CREEBER, John. *The Television Genre Book*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2001. s. 83. ISBN 0-85170-849-8.

4.2 Konstrukce postav

Jednou z konvencí sitcomu, která byla zmíněna v předešlé kapitole je omezený počet odlišných hlavních postav, z jejichž vzájemných konfliktů se odvozuje humor. V seriálu *Teorie velkého třesku* se jedná o pět postav, čtveřici mladých vědců – Leonarda, Raje, Howarda, Sheldona – a atraktivní sousedku Leonarda a Sheldona Penny. Tyto postavy jsou od čtvrté série doplněny o další dvě postavy – Amy a Bernadette, partnerky Sheldona a Howarda. Analýze konstrukce postavy jsou podrobeny pouze postavy mužských geeků. Tyto mediální reprezentace geeků jsou srovnány s prvky identity subkultury geeků, jak je představen v předcházející kapitole.

Analýza konstrukce postav je založena na modelu Richarda Dyera, který konstrukci postavy analyzuje podle devíti znaků – obeznámenost publika, jména, vzhledu, objektivních korelátů, řeči postavy, řeči ostatních, gest, akce, struktury a mizanscény. Tyto znaky postav budou stručně popsány níže.

Obeznámenost publika

Dyer uvádí několik možností obeznámení publika s postavou – podobností příběhu (V případech, kdy děj navazuje na existujících knihách, televizních seriálech, divadelních hrách či jiných známých příběhách.), podobnost postavy (V případech, že postavy jsou publiku dostatečně známy z filmů či jiných médií. Jako příklad uvádí Tarzana, Sherlocka Holmese a Drákulu.), propagace (Míní tím reklamu, plakáty, publicitu, které také mohou v publika vzbudit očekávání o postavách.), žánrová očekávání (Herec může být v určitém žánru zakotven do určitého typu rolí a divák předpokládá, že podobnou roli bude opakovat.), kritika (Recenze vedou diváka opět k určitým očekáváním po roli.)⁸⁷.

V případě postav seriálu *Teorie velkého třesku* se operuje především s propagací a podobností příběhu. Seriál byl v propagačních materiálech anoncovaný heslem „*Smart is new sexy*“ a dále rozveden jako pořad, kde se nesmějeme geekům, ale s nimi. Samotná charakteristika většiny hlavních

⁸⁷ DYER, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. s. 112. ISBN 0-85170-643-6.

postav jako geeků, vede diváka k určitému typu očekávání. Podstata sitcomu spočívající ve stálosti charakterů diváka po předchozím zhlédnutí opět vytváří očekávání.

Jméno postavy

Jméno postavu popisuje a také může označovat osobnost postavy, taktéž může znázorňovat sociální a etnické zázemí⁸⁸.

V *Teorii velkého třesku* jsou dány do vzájemného protikladu jména a akademické tituly postav geeků s atraktivní sousedkou Penny. Zatímco ona v seriálu nazývána pouze svým křestním jménem, ostatní členové skupiny jsou taktéž nazýváni svými akademickými tituly a celým jménem. To znázorňuje i jejich aktuální společenské postavení. Zatímco servírka Penny je divákům představenou pouze jako ze své jmenovky z restauračního řetězce, postavám geeků je dána vyšší společenská prestiž díky tomu, že je divák zná celým jménem a tituly, které mají uvedeno na dveřích svých kanceláří.

Taktéž je u tohoto znaku zmínit fakt, že postavy geeků, jakžto vášniví hráči online počítačových her mají i své přezdívky. Ty vznikly z jejich jmen. V případě Sheldonovy přezdívky Sheldor z křestního, v případě Howardovy přezdívky Wolowizzard z příjmení.

Vzezření postavy

Vzhled charakterizuje osobnost postavy v několika kategoriích – fyziognomie, oblečení a image hvězdy. V této konkrétní aplikaci Deyerova modelu na seriál *Teorie velkého třesku* je vyloučena v rámci tohoto znaku image hvězdy.⁸⁹

Postavy geeků jsou v analyzovaném sitcomu po fyziognomické stránce hubení. Je zajímavé povšimnout si, že tvůrci pro větší rozmanitost postav nekonstruovali fyziognomii jedné z hlavních postav geeka jako obézního. Tato fyziognomická podoba by se u postav geeka z hlediska stereotypní fyziognomie očekávala.

⁸⁸ Tamtéž, s. 109.

⁸⁹ Tamtéž.

Objektivní korelát

Dyer uvádí, že objektivní koreláty vyjadřují postavu. Může se jednat o dekorace, věci, zvířata, prostředí, ve kterém se postava vyskytuje – ať již jeho domov nebo veřejná prostranství. Objekty nemusí pouze reflektovat nebo vyjadřovat postavu, ale také mohou ukázat osobnost postavy postojem k určitým věcem nebo jeho kontrolu nad nimi⁹⁰.

Lokace, ve kterých se postavy geeků pohybují, korespondují s jejich určením jako představitelů geeků. Jejich domovy, popřípadě pokoje jsou plny dekorací symbolizující jejich identitu jako fanouška. Například Leonardův batsignál v pokoji a Howardovy světelné meče vystavené nad postelí. Obchod s komiksy, do kterého pravidelně dochází, poukazují na fanouškovství.

Prostory univerzity zase ukotvují postavy geeků v prvku identity geeků geniality. Taktéž poukazují na uzavřenost jejich sociálního okruhu. Pracují samostatně ve svých vlastních kancelářích či laboratořích⁹¹. To se dá částečně pojmout jako poukaz na prvek identity geek jako vyděděnec. V tom stojí v opozici se servírkou Penny, která se denně setkává ve své práci s širokým okruhem lidí.

Řeč postavy

„To, co o sobě postava říká a způsob jakým to říká, indikuje osobnost jak přímo (co o sobě postava říká) a nepřímo (co o sobě postava prozrazuje).“⁹². Dyer upozorňuje na sledování obou složek promluvy postavy – obsahovou a formální. Dle něj diváka více ovlivňuje druhá zmiňovaná složka⁹³.

Řeč ostatních postav

⁹⁰ DYER, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. s. 112. ISBN 0-85170-643-6.

⁹¹ Při přednášení studentům uvidíme Leonarda a Sheldona pouze ve dvou epizodách – *Cooper-Nowitzki teorém* a *Genialita uspávače hadů*.

⁹² DYER, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. s. 112. ISBN 0-85170-643-6.

⁹³ Tamtéž.

Osobnostní rysy můžeme stejným způsobem indikovat i z promluvy ostatních postav. Dyer uvádí, že tyto dvě poslední jmenované kategorie musí být analyzovány v rámci dialogu a ne na citacích vytržených z kontextu⁹⁴.

V případě analýzy dialogů je nutno podotknout, že autor v této práci primárně pracuje s dabovanou verzí tohoto seriálu, jak byla odvysílána na televizním kanále Prima COOL.

Gesta

Na gestikulaci postavy lze pohlížet v rámci dvou znaků – formálního a neformálního. Oba poukazují na osobnost a temperament postav. První znak gest značí společenský rozměr osobnosti postavy. Druhý zase přistupuje k pravé osobnosti postavy⁹⁵.

Akce

Dyer upozorňuje na problém s rozlišením znaků akce od znaků gest. Akce poukazuje na to, co dělá postava v zápletkce. Uvádí příklad, že zdvižený palec může být pojat jako akce, která posouvá děj, gesto samotné referuje o postavě, ale neposouvá děj.⁹⁶

Struktura

Místo postavy ve struktuře narativu televizního pořadu je otázkou, kterou Dyer popisuje na mnohem delším prostoru než ostatní znaky konstrukce postavy. Poukazuje na dvojí pojetí vztahu narativní struktury a postavy. Pojetí postav jako funkcí narativní struktury, nebo naopak teorie, ve které vychází narativ z postav⁹⁷.

Mizanscéna

Jako poslední ze znaků, které mohou vyjádřit osobnost nebo psychický stav postavy je mizanscéna. Dyer ji vyčítá jako osvětlení, barva, rámování, kompozici a umístění herců v prostoru. Zmiňuje taktéž, že problémem

⁹⁴ Tamtéž.

⁹⁵ Tamtéž, s. 113.

⁹⁶ Tamtéž, s. 113-114.

⁹⁷ Tamtéž, s. 114-117.

v analýze mizanscény je fakt, že všechny ostatní znaky postavy divák vnímá skrze a v mizanscéně⁹⁸.

4.2.1 Leonard Hofstadter

Jméno Leonarda Hofstadtera, představovaného hercem Johnem Galeckim, podle vyjádření tvůrců vzniklo po nositeli Nobelovy ceny Robertu Hofstadterovi a po producentovi Sheldonu Leonardovi⁹⁹. Jeho netradiční jméno indikuje status Leonardových rodičů, který je v seriálu rozkryt v epizodách *Mateřská kapacita* a *Mateřská shoda*. Pro Leonarda, jehož jméno asociuje známého renesančního vynálezce, jeho jméno mělo nepříjemné důsledky. Jak přiznává v díle *Topologie váčkového poklopce*, stal se díky svému jménu obětí šikany.

Leonardovo tradiční oblečení – nemódní rozepnutá bunda a mikina s kapucí – poukazuje na ležérnost. Jeho trička s potisky různých „vědeckých“ motivů vypovídají o jeho profesní příslušnosti a pro-vědeckému světonázoru.

Nelze si též nepovšimnout, že Leonard stejně jako ostatní členové skupiny nosí džíny na rozdíl od Penny partnerů či přátel ojedinele. Džíny taktéž můžeme charakterizovat jako ležérní oblečení. Avšak jako standardní oděv širokých skupin lidí, jejich vyloučení symbolizuje exkluzi z většinové společnosti. Leonard jako jediná postava z analyzované skupiny nosí dioptrické brýle – věc, která je s geeky stereotypně vázána.

Leonard bydlí se Sheldonem ve společném bytě. To spolu s ostatním poukazuje na jeho větší schopnost socializace, ukazuje to však i submisivní roli v jeho vztahu se spolubydlícím. Leonard se svým podpisem velice nevýhodné Dohody spolubydlících, která ho váže Sheldonovi sloužit v mnoha ohledech, dostává v několika epizodách do nepříjemných plnění, které mu z ní vyplývají.

⁹⁸ Tamtéž.

⁹⁹Variety. 2009. 'Big Bang Theory': 'We didn't anticipate how protective the audience would feel about our guys'. [online]. [citováno 18. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <http://weblogs.variety.com/season_pass/2009/05/big-bang-theory-we-didnt-anticipate-how-protective-the-audience-would-feel-toward-our-guys.html>.

Navíce je v ní obsažena i formulace, že veškeré nerozhodné spory se rozhodují tak, že je Sheldon rozhodne¹⁰⁰, což značí dominanci v jejich vztahu.

Řeč Leonarda o něm samotném se odvíjí od jeho momentální nálady a situace. Když o sobě hovoří jako o vědci, nenese to s sebou konotace žádné povýšenosti nebo přílišnou snahu o zaujetí, pouze hrdost. Často v dialogích krotí své společníky, když před někým mimo skupinu geeků zacházejí za přípustnou hranici. Jako jediná z postav geeků, tak má osvojenou určitou míru sociálních konvencí v této oblasti. Například iniciuje omluvu aktuálnímu příteli Penny Zackovi v epizodě *Rekombinace Ligy spravedlivých*, po té, co si skupina geeků dělá legraci z jeho intelektuálních schopností.

Z jeho promluvy v epizodách *Mateřská kapacita* a *Mateřská shoda*, kdy k němu na návštěvu přijíždí jeho matka, je rozkryt jeho problematický citový vztah k matce-psycholožce, jež poukazuje na základní zdroj jeho problematického zařazování do společnosti a navazování vztahů, protože se je v rodině nemohl naučit.

Na Leonardovi je z řečí ostatních postav jasný prvek jeho určení jako geeka skrz společenskou bezradnost především ve vztahu se ženami. Jeho pokusy o navázání vztahů se ženami bývají nevybíravě komentovány od ostatních, přestože na rozdíl od nich dá mluvit o pokusech navázat vztah na krátkou dobu. Za čtyři sezony Leonard naváže celkem čtyři různé vztahy různé délky trvání.

Leonard gestikuluje jako plachý člověk. V kontaktu s ženami poukazuje na určitou míru nejistoty a bezradnosti. V momentech hrdosti nadzvedává hlavu¹⁰¹, v opačných případech je její sklon hlavy opačný.

Role Leonarda v narativní struktuře je ovlivněna nebyvalou submitivitou, která se plně ukazuje v jeho nerovnovážně uzavřené Dohodě spolubydlících, z které nemá téměř žádné výhody. Podřízenost Sheldonovi je však platná pro celou skupinu geeků.

¹⁰⁰ To je explicitně zmíněno v epizodě třetí série *Špagetový katalyzátor*.

¹⁰¹ Například v epizodě *Gothowitzova deviace*, kde Sheldonovi chloubavě vysvětluje, že jeho aktuální přítelkyně Penny v jejich bytě přespala, kvůli tomu, že se rozbila postel.

Leonard je jako jediný z postav geeků schopný akce, aby se dostala do kontaktu s ostatními členy společnosti. Přestože je ostatními ponoukán ze své pasivity v oblasti vztahů se ženami, nikdo z ostatních také nevyvíjí efektivní činnost za tímto účelem. V první epizodě je Leonard ten, který pozve sousedku Penny na společnou večeři, v poslední sezóně první řady je to také on, kdo ji pozve na schůzku. Taktéž se ujme akce, když se pokusí navázat sexuální vztah s fyzičkou Leslie Winkle v epizodě *Korolár seržanta Sněhulky*.

Leonardova role narativní struktury souvisí s jeho větší snahou k socializaci, která však nedopadá vždy nejlépe. Snaží se nejaktivněji ze všech navázat trvalý vztah se ženami. Svého vztahu s Penny dosáhne vlastní akcí, podobně, jak vztahu s Leslie, avšak jeho aktivita spočívá především ve využití situace. Sexuálního vztahu s Leslie dosáhne tím, že ona vyslyší jeho nabídku. Stephanie, kterou nejprve zaujme Howard, a skončí v krátkém vztahu s Leonardem, byla očividně „na lovu“. Promiskuitní vědkyně Elizabeth Plimton ho v jeho pokoji svede. Priya zase hledá sexuální povyražení a ve vztahu s Leonardem skončí pouze přes jeho naléhání.

Pro postavu Leonarda je charakteristický vnitřní konflikt „muže akce“ a „muže reflexe“ připomeneme-li Emersonovo dělení. Nejvíce ze všech postav koná, ale ne vždy s pozitivním výsledkem.

4.2.2 Rajesh Koothrappali

Už samotným jménem je napovězeno o „exotickém“ původu této postavy, kterého hraje Kunal Nayyar. To samotné jednoznačně nenaznačuje jeho příslušnost k subkultuře geeků. Prvotní v tomto případě je jeho národnost. Rajesh jakožto Ind žijící v Americe, však dává vodítko. Jak bylo představeno v předcházející kapitole, Indie je tradiční místo, odkud čerpají americké instituce nadějně odborníky.

Rajesh z celé skupiny zaujme opět tím, že je příslušník odlišného etnika. Tím divák může očekávat určité stereotypní zobrazení a charakteristiku v rasové oblasti. Pohodlné oblečení, především široké „kapsáče“, poukazují na jeho ležérní styl, který je v intencích typického stylu oblékání.

Rajesh bydlí sám ve svém malém bytě. To na jednu stranu ukazuje jeho osamělost, avšak soběstačnost a autonomii. Odpovídá to vytržení Raje z jeho původní kultury. Ovšem jeho obliba stejných televizních, programů, komiksů a počítačových her značí zase globální podstatu „amerikanizace“ světa a importem tamní kultury, včetně sociálního typu geeka, jak bylo uvedeno v předcházející části práce.

Jeho lékařsky diagnostikovaná nemoc – selektivní němota, mu zapříčiňuje mluvit se ženami bez toho, aby požil alkohol¹⁰². Tento fakt poukazuje na jeho prvek identity jako geeka. Je však zajímavé, že po to, co Raj požije alkohol, je největším svůdníkem z celé skupiny. Na svůj, nutno dodat, že svůdnickou fantazií přibarvený, původ, v průběhu seriálu na jednu noc svede několik dívek. To ho ovšem třeba v epizodě *Řešení po pirátsku*, kdy přijde o práci, dostane do problému, protože po požití alkoholu není schopen ovládat svůj chťič.

Řeč Raje je výrazně limitována tím, že je postižen selektivním mutismem, který mu zabraňuje mluvit se ženami. To má však své výjimky. Je schopen hovořit s rodinnými příslušnicemi, či pokud jsou ženy v davu, kde splývají s muži. Může s nimi hovořit pouze, když je opilý. To výrazně ovlivňuje jeho účast na dialozích. Ve scénách, ve kterých jsou i postavy žen Rajesh komunikuje se skupinou šeptáním Howardovi do ucha. V pánské společnosti se vyznačuje často nerelevantními poznámkami k diskuzi.

Přestože Raj ironizuje svoji rodnou zemi a její kulturu, v několika epizodách se dostává do konfliktu se Sheldonem, který oplývá dostatečnou znalostí o indické kultuře, který mu jeho ironizaci nabourává vlastním výkladem. V epizodě *Řešení po pirátsku* bylo jednou z Rajových podmínek přijetí nabízené práce od Sheldona, že jej Sheldon nebude poučovat o vlastní kultuře.

Zcela jinak Raj komunikuje, když se baví se ženami po požití alkoholu. Jeho sebejistot a šarm stojí v ostrém kontrastu s typicky plachým projevem. Využívá samozřejmě při svých promluvách svého exotického vzezření a šarmu. V případě epizod *Setkání s Terminátorem* a *Okulní klany* využívá svého původu, a porovnává se s hlavním hrdinou filmu *Milionář z chatrče*.

¹⁰² Tato informace se prvně objeví v šesté epizodě první série *Koktejlův experiment*.

Řeč ostatních postav o Rajeshovi bývá motivována z části taktéž tím, že je to Ind. Setkává se tedy z promluv ostatních s vyřčením rasových a kulturních stereotypů, které v některých případech potvrzuje, přestože v dialogu vystupuje proti nim. Dalším čilým tématem ostatních postav o Rajeshovi souvisí s jeho diagnostikovaným selektivním mutismem.

Gestikulace Rajeshe se liší opět podle „komunikačního“ stavu, ve kterém se nachází. Zatímco ve střízlivém stavu je stydlivý a zatažený, když se v okolí nachází žena, bez ní je schopen normální komunikace ve skupině. Naopak, když ve scéně požije alkohol, mění se v exotického svůdníka.

Rajesh jako nevýrazná postava má taktéž nevýrazné umístění ve struktuře narativu. Jeho neschopnost navázat vztah se ženou kvůli selektivnímu mutismu jej předurčuje k samotě, která v několika epizodách je centrem humoru a nečekaných zápletek. Například, když v díle *Okultní klany* uplatí Sheldona, aby s ním šel na večírek za účelem seznámení se ženami.

V jádru je postava Raje konstruována na konfliktu jeho diagnostikované nemoci – selektivní němotě zabraňujícímu mu s nimi komunikovat a oblibou u žen, která se podpořena tím, že po požití alkoholu se mění v neodolatelného svůdníka.

4.2.3 Howard Wolowitz

Jméno Howard poukazuje opět na odlišnost tím, že se nejedná o běžné jméno, jako zkráceniny jako u Penny a jejích nápadníků (Zack, Kurt, Mike). Příjmení zase poukazuje na židovský původ této postavy ztvárněné Simonem Helbergem.

Vyzáblost a malý vzrůst Howarda u něj poukazuje na nejmenší podíl „maskulinního“ vzhledu ze všech postav geeků. Podobně ze všech geeckých postav nosí nejvíce svérázní oblečení. Zatímco ostatní postavy nejsou svým oděním příliš výrazní a upřednostňují pohodlnost, Howardovo oblečení sestávající s upnutých kalhot nejrůznějších barev, triček a košil napasovaných do kalhot, aby vynikly jeho spony na opascích s tematikou science fiction a počítačových her, a neméně charakteristického roláku Kompenzuje si svou tělesnou nevýraznost právě tímto výstředním oblečením. Svými určitými

výstřelky, kterými se snaží pozdvihnout své šviháctví, ho sráží k postavení geeka jako všechny ostatní. Jeho módní hravost v rámci módního stylu geeků se neseťkává s dostatečnou odezvou u ostatních lidí.

Důležitým bodem ke konstrukci postavy Howarda je v rámci objektivního korelátu jeho obydlí. Tím, že bydlí s matkou, se poukazuje na jeho nedospělost a zakotvuje ho to jakožto nedospělého člověka. Jeho ambivalentní vztah s matkou – zajišťuje mu komfort, který však jeho matka často přehání, z čehož pramení i konfliktní složka jejich vztahu. Jako další objektivní korelát lze jmenovat i jeho skútr Vespa. Ten podobně jako jeho oblečení poukazuje na jeho image, která je však podrývána nedostatečným maskulinním projevem.

Howard sám sebe charakterizuje jakožto svůdníka a vtipného člověka. Většina jeho témat, když pomíneme témata vědecká a vycházející fanouškovství, jakožto spočívá právě ve snaze zaujmout ženy a obecně výrazně akcentuje právě sex. Vzhledem k jeho nedostatku maskulinity jeho jediná objektivní výhoda ve svádění žen spočívající v tom, že na rozdíl od ostatních vědců má jeho práce reálný výsledek. V epizodě *Cooper-Nowitzski teorém* se mu snaha o zaujetí dívky přes to, že zkonstruoval toaletu na Mezinárodní vesmírné stanici, nepovede. Ovšem v epizodě *Rozšíření o tapír-Spock* se mu již slečnu zaujmout díky nabídce projížďky s vozítkem Mars Rover na jiné planetě podaří.

Podle řeči ostatních postav bývá prezentována nedostatečností ve směru jeho akademického vzdělání. Především díky tomu, že jako jediný ze skupiny nemá doktorský titul. Howard se obhazuje náročností tohoto studia.

Howard se charakterizuje jako svůdník, ale jeho snaha má v této oblasti minimální výsledky. Z jeho konstrukce sledujeme další individuální podobu reprezentace geeka. Jeho image, která vychází ze snahy zaujmout jej skrze svůj šarm, který však má podobu nemaskulinní, poukazuje na konflikt kolem kterého je konstruována tato postava.

Gestikulace Howarda, především jeho naučené svůdnické gesta zpravidla se míjející účinkem konstrukci postavy do mylného přesvědčení o vlastních schopnostech. Jeho gesta jsou jednou ze složek, kterými prezentuje svou image. Například rozmáchlé gesto, když se v první epizodě snaží zaujmout

Penny. Obecně širší paleta gestikulace prezentuje Howarda jako extrovertního člověka, ale jak už bylo zopakováno několikrát, ve svých projevech mimo skupinu geeků selhává.

Postava Howarda, svůdníka, který se paradoxně stylizuje v intencích podřízené maskulinity má v obecně pojaté narativní struktuře epizod roli mezi geeky ve skupině, kdy participuje na jejích aktivitách. Ovšem při rozdělení skupiny v epizodě *Hofstadterův izotop*, po té, co Leonard učiní rozhodnutí vyrazit do společnosti, nejen následuje, ale díky své teoretické obeznámenosti s navazování vztahů se ženami se ujímá vůdčí role v organizaci večera.

Jeho mužnost je podkopávána i ve vztahu s Bernadette. V poslední epizodě čtvrté série *Výměna spolubylicích* Bernadette obdrží doktorský titul a dostane nabídku z farmaceutické společnosti s větším platem než Howard, což umožní tím, že Howardovi dá jako dárek luxusní hodinky. Tím se opakuje zápleтка z epizody *Polštářové stigma*, kde si ho vydržuje dárky od své tehdejší sexuální partnerky Leslie Winkle.

Situace, z kterých je v rámci epizod odvozena dějová linie vycházejících od postavy Howarda, jsou založeny na střetu jeho dvou poloh. Image a sebe přesvědčení, že je neodolatelným svůdníkem a neutěšeným realitou, ve které si to vše jen namlouvá. To můžeme sledovat v epizodě *Labilita robobabijáka*, kdy ho nelichotivou charakteristikou jeho osoby dostane do deprese Penny. Stejně tak se těžce vyrovnává s tím, že mu Leonard „přebere“ v epizodě *Rozšíření o tapír-Spock* Stephanii.

4.2.4 Sheldon Cooper

Sheldonovo jméno, jak již bylo popsáno u charakteristiky konstrukce Leonarda, pochází dílem od producenta seriálu a taktéž držitele Nobelovy ceny.

Sheldon, jehož představuje herec Jim Parsons, na rozdíl od ostatních členů skupiny přátel vyniká svojí výškou. Jeho oblečení spočívá v nošení trik s různým potiskem. Od vizuálních paradoxů, přes různé retro zařízení, roboty

po trička s jeho oblíbenými komikovými superhrdiny¹⁰³ pod kterými má barevná trička s dlouhým rukávem. To přisuzuje jeho fanouškovství, které je podstatnou součástí geeka. Naproti tomu výstřední formální oblečení napovídá o jeho nekompatibilitě s lidmi mimo jeho zaběhnutý sociální okruh.

Sheldon bydlí spolu s Leonardem, ovšem jeho motivace pro spolubydlení je konkrétnější než Leonardova potřeba po společnosti. Sheldon díky Dohodě spolubydlících, shodnému objektivnímu korelátu obou dvou postav, ve vztahu nad Leonardem „mocensky“ dominuje.

Je na něm však také závislý, protože kromě částí Dohody spolubydlících obsahující pasáže o tom, že když jeden z nich získá superschopnosti, druhý mu bude dělat pomocníka, zavazuje Leonarda, aby Sheldona vozil do práce, obchodu s komiksy a obstarával večeře. Tedy aktivity, jejichž obstaráváním by samotný Sheldon měl problém. Nemá totiž řidičský průkaz, a navíc je ještě odpůrcem cestování městskou hromadnou dopravou.

Kromě vzájemné závislosti a dominance Leonarda a Sheldona, koreluje Dohoda spolubydlících se Sheldonovou posedlostí po pořádku. Jelikož jsou v ní uspořádány i tématické zábavné večery, získává Sheldon na začátku seriálu hegemonii nad celou skupinou geeků

Dalším objektivním korelátem postavy Sheldona Coopera je jeho místo na gauči, jež s postavou koreluje ve více rovinách. Neschopnost opustit toto místo značí bezradnost mimo svůj zaběhnutý společenský okruh svých přátel a Howarda. Výběr a zdůvodnění výběru místa koreluje s vysokou inteligencí Sheldona¹⁰⁴. Umístění ve středu mizanscény, které mu toto místo přináší při scénách, kdy se postavy setkávají na večeři, poukazuje na jeho dominanci ve skupině úzkého okruhu svých přátel.

¹⁰³ Je zajímavé povšimnout si, že přestože je Sheldon velkým fanouškem legendárního komiksového tvůrce Stana Leeho, jak se dozvídáme v epizodě *Kauza Excelsior*, v celých čtyřech sezonách nosí zásadně trička komiksových superhrdinů z nakladatelství DC Comics. Stan Lee a nakladatelství Marvel Comics, kterému vytvořil jejich nejznámější komiksové hrdiny, paradoxně vycházejí v rámci Sheldonových triček naprázdno.

¹⁰⁴ Jeho inteligenční koeficient činí 187, přesto nás může o své schopnosti racionálně přemýšlet, při vysvětlení Penny v první epizodě seriálu, proč je tamto místo na gauči nejlepší k sezení v celém pokoji.

Logičnost Sheldonovy řeči poukazuje na jeho intelekt a také na nedostatek sociálních dovedností. Často se však můžeme v Sheldonově promluvě setkat s logikou poněkud zvrácenější nebo rovnou s vytváření logicky koncipovaných nesmyslných konstruktů, kterými se snaží vymluvit z nějaké aktivity¹⁰⁵.

V průběhu seriálu akceptuje mnohé hovorové termíny, které jsou v jeho případě kromě toho, že jsou zdrojem humoru, jsou minimální mírou, kterou se snaží postihnout společnost a její vyjadřování. Ovšem i v tomto případě, jelikož byl vychován v křesťanské rodině, což v seriálu několikrát zmiňuje, má problém s vulgaritami¹⁰⁶.

Řeč ostatních postav. Ostatní postavy v seriálu Sheldonem buď na základě jeho nedostatku skromnosti buď opovrhují jako Barry Kripke a Leslie Winkle, nebo naopak poukazují na jeho nedostatky při sociální interakci, nedostatku humoru, či absenci všeobecného rozhledu. Sheldon se stává oblíbeným terčem humoru i v případech absence zájmu o partnerské či sexuální vztahy. Ty až do zařazení postavy Amy Farrah Fowler, vedly ostatní postavy k formulování nejrůznějších teorií.

Gestikulace Sheldona je při jeho projevu značně expresivní, patrunizující a nezřídká arogantní, jde-li o témata jemu vlastní. V případech poučování mimo svoji skupinu, jako například při interakci s Penny, je však schopen stáhnout se do nesmělé podoby.

Výraznost postavy Sheldona má za následek to, že okupuje velký prostor v zápletkách jednotlivých epizod. Sheldonovo místo ve struktuře narativu má nejrozmanitější podobu, přestože je nejpasivnější ze všech postav seriálu. Když jako akci nepočítáme porušení etiky, což je postavě Sheldona vlastní. Narušení jeho zaběhnutého pořádku může mít nejrůznější podobu, i absolutní zbytečnosti a díky Sheldonově povaze dokáže zabrat prostor celé epizody.

Ve čtvrté sezoně se jeho neschopnost fungování v rámci konvencí sociálních vztahů přesouvá do jeho vztahu s Amy. Ta přestože nejprve vypadá jako jeho

¹⁰⁵ Například v díle *Euklidovská alternativa* vytváří hypotézu, že je na vyšším evolučním stupni a není pro to uzpůsoben řízení motorového vozidla.

¹⁰⁶ V epizodě *Robotická manipulace* projevuje svůj odpor ke slovu „jalovej“, jak zmínil vyjádření Leonarda, ale přesto mu i tak přišel vulgární.

ideální partnerka, která stejně jako on nepotřebuje sexuální vztah a v ani přímý kontakt¹⁰⁷. Ovšem její chůvě je silnější než Sheldonův, jehož existenci není na prostoru prvních čtyř sezón čím dokázat. Jeho absolutní nezájem o společnost a přátelé mimo přínos, který mu objektivně přináší, je tedy demonstrován i v této intimní rovině. Postava Amy mu přináší intelektuálního společníka a formální vztah, který může těšit jeho matku.

Postava Sheldona Coopera je v jádru konstruována na konfliktu jeho sebe přesvědčení a dominance, a zároveň totální závislosti na ostatních a latentní potřeby být opečováván.

Právě postava Sheldona Coopera svádí k hypotézám, zda nereprezentuje člověka s Aspergerovým syndromem¹⁰⁸. Podle vyjádření herce Jima Parsonse, nebylo záměrem jejich záměrem vytvořit Sheldona jako postiženého Aspergerovým syndromem¹⁰⁹.

4.3 Analýza postavy geeka v narativu

Cílem této části práce je identifikovat roli geeka v narativu v sitcomu *Teorie velkého třesku*. Seriál se v průběhu čtyř sezón znatelně proměnil. Z tohoto důvodu bude analyzována role geek po jednotlivých sezónách. Cílem je u každé sezóny zanalyzovat roli geeka v narativu v závislosti na jeho proměnu. Vedle toho také bude zanalyzována narativní struktura typické epizody každé sezóny.

4.3.1 První sezóna

Status quo, kterým je v expozici jednotlivých epizod první sezóny konformní zóna čtyřčlenné skupiny mužských geeků, je v úvodu každé epizody prezentován dialogem či aktivitou vycházejícím z jednoho či kombinací tří prvků identity geeků, jak identifikuje ve své disertační práci Jason Tocci –

¹⁰⁷ Na začátku čtvrté série, je Penny vzhledem k tomu, že uvažují o zplazení dítěte, ponouká i k jinému kontaktu než pomocí internetu a mobilního telefonu. Po té se začnou společně scházet častěji, ale přesto udržují kontakt i přes monitor počítače.

¹⁰⁸ COLLINS, Paul. 2009. Must-Geek TV [online]. Slate [citováno 18. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <http://www.slate.com/articles/arts/television/2009/02/mustgeek_tv.html>.

¹⁰⁹ MURRAY, Noel. 2009. Interview: Jim Parsons [online]. The A. V. Club [citováno 26. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.avclub.com/articles/jim-parsons,27415/>>.

prvky identity geeka jako génia, fanouška a životního stylu¹¹⁰. Je důležité si povšimnout, že jeden ze zmíněných Toccioho prvků identity zde chybí – geek jako vyděděnec. Tento prvek je určen samotnou povahou expozice tím, že postavy geeků jsou v úvodu epizod samotní bez účasti někoho jiného mimo okruh čtveřice přátel¹¹¹.

Status quo je v mnoha epizodách první řady narušen sociální interakcí z vnějšku skupiny čtyř přátel. Postavou, která zpravidla naruší jejich klidný život, je sousedka Penny. Právě střet dvou odlišných „světů“ je zdrojem zápletek řady epizod. Expozice, která by ukazovala status quo u Penny není ani v jednom z dílů sezóny¹¹². Příchod Penny do bytu či setkání jí v chodbě, nezřídka kdy značí, že sociální konfrontace bude probíhat v situacích mimo zaběhnuté životy geeků.

Celkově je role geeků v narušení statutu quo pasivní. Jejich aktivita spočívá zpravidla v drobném kroku, který učiní, když je jim celá situace „naservírována“. Například, když Howard v epizodě *Knedlíčkový paradox* svede promiskuitní známou Penny, co je u ní na návštěvě. Aktivně jednal, ale stačilo mu k dosažení svého cíle minimálního úsilí.

Geekové jako aktivní rozehrávači děje fungují pouze v epizodách *Pilot*, *Korolár seržanta Sněhulky* a *Mandarinkový faktor*. Za tím stojí postava Leonarda. Zde se hodí připomenout Emersonovo dělení na „muže akce“ a „muže reflexe“. Leonard v první sezóně vyvíjí nejvíce aktivity v rámci navázání sociálních kontaktů z postav čtveřice geek a tím i rozvíjí zápletky jednotlivých epizod.

Téměř ve všech epizodách první sezóny *Teorie velkého třesku* je pouze jedna dějová linie, případně dvě vycházející ze stejné situace. Převažují dva typy zápletky v jednotlivých epizodách. Jeden v rámci konfrontace „světů“ geeků a

¹¹⁰ Status quo je prezentován například v epizodě *Cooper-Hofstadterova polarizace* tím, že geekové skrze internet zapínají domácí spotřebiče nebo v epizodě *Jeruzalémská dualita*, kdy Sheldon líčí Leonardovi svůj nepříznivý vztah k teleportování.

¹¹¹ Mimo epizody *Hamburgerový postulát* a *Reakce na arašídý*, kde je v expozici přítomna i Penny, ale pouze z toho důvodu, že skupina geeků je přítomna v jejím pracovišti, restauraci Tvarohový ráj.

¹¹² Penny se poprvé v rámci expozice než dojde k narušení statutu quo objevuje ve skupině postav geeků objevuje poprvé ve čtvrté epizodě druhé sezóny *Griffinova ekvivalence*.

Penny¹¹³ a druhý vycházející ze zápletky, kterou vytvoří postava Sheldona Coopera¹¹⁴.

K analýze za první sezónu je vybrána druhý díl *Hypotéza otrubové vlákniny*:

Poklidný večer čtveřice geeků – maraton filmů se Supermanem, přeruší zaklepání Penny. Přichází s prosbou, zda by jí následujícího dne Leonard se Sheldonem přebrali zásilku nábytku. Pozvou ji k sobě na večeři a sledování filmů, avšak začnou se hádat kvůli obskurní logické chybě ve filmu, v čemž je Penny opustí. Souhlas Leonarda na tuto prosbu je dle Chatmanova přístupu jádro příběhu. V satelitech pak v další scéně sledujeme, jak Leonard se Sheldonem táhnou do bytu Penny krabicí s televizním stolečkem. V bytě Penny je Sheldon šokován mírou nepořádku. Chvilí po nich přijde do bytu i Penny. V noci následuje další jádro příběhu, ve kterém se Leonard přidá k Sheldonovi a pomůže mu uklidit pokoj. Následujícího rána příběhne se vztekem Penny k nim do bytu a ohlašuje ukončení přátelství. Posledním jádrem příběhu v epizodě je odpuštění Penny, které sdělí Rajovi, a divák již očekává, kdy se všechno zase dá přes omluvu do pořádku. Čtveřice přátel jako omluvu za narušení jejího soukromí navrhnou složení stolku, který ji nesl Leonard se Sheldonem do bytu. Epizoda končí, když sledujeme čtveřici vědců dohadujících se, jak technicky využít prostor na stolečku na televizi.

Je patrné, že zatímco děj epizody spočívá v neschopnosti Sheldona tolerovat osobní hranice kvůli svojí obsesi po pořádku, satelity příběhu rozvíjejí konstrukci postav geeků v rámci prvků identity geeka jako fanouška a génia. To je vlastní celé první sezóně.

4.3.2 Druhá sezóna

Druhá sezóna přináší proti první sezóně obrat v posunutí role Penny. S ní byl v rámci první sezóny asociován konflikt „světa geeků“ s většinovou

¹¹³ Pronikání těchto dvou „světů“ probíhá v rámci epizod *Paradigma Pána Prstenů*, kde je Penny pozve na haloweenský večírek, nebo v epizodě *Loobenfeldův rozpad*, když je pozve na své muzikálové vystoupení přes svůj nelíbezný pěvecký projev.

¹¹⁴ Zápletky vycházející od postavy Sheldona jsou různorodé. V epizodě *Efekt světélkující rybky* je vyhozen z práce, protože urazil nového děkana a snaží se obohatit svět o nejrůznější vynálezy. Svůj výzkum opouští i v epizodě *Jeruzalémská dualita*, když se objeví mladší a nadějnější vědec než on. V epizodě *Batnádoba a chybný překlad* je zase kvůli své samolibosti a neschopnosti spolupráce vyloučen svými přáteli z týmu ve vědomostní soutěži fyziků.

společností. Více se také rozvíjí využití dvou dějových linií vycházející ze stejné situace. Raj, Leonard a Howard se snaží v průběhu sezóny socializovat, což logicky vylučuje Sheldona¹¹⁵. Povšimněme si, že je oproti první sezóně oslabena pasivita geeků. Druhá dějová linie v těchto epizodách spočívá ve vzájemné konfrontaci dvou největších protikladů seriálu Penny a Sheldona, který supluje celou skupinu geeků, která se v této situaci objevovala kompletní nebo ve dvojici v první sezóně.

Nejen v samostatné dějové linii se Sheldonem se Penny vyskytuje. Po jedné epizodě je dána i do protikladu s Rajem a Howardem¹¹⁶. Zde druhá dějová linie nemá charakter socializace, protože skupina geeků zahrnuje Sheldona, a tak participují pouze na činnostech, které jim dovoluje tato postava. V této sezóně je typická epizoda s jednou dějovou linií zaměřující se na geeky a konfrontaci Penny s jedním ze skupiny.

Analyzována z narativního hlediska je epizoda *Lasvegaský reset*.

Status quo je prezentován hrou čtveřice geeků při večeři na poznávání postav ze science fiction filmů a seriálů. Howardovi zatelefonuje Leslie a ukončí s ním nezávazný sexuální vztah – „přátelství s výhodami“. Sheldon pro odreagování Howarda, propadávajícího se do deprese, navrhne výlet do Las Vegas. Všichni kromě Sheldona se rozhodnou jet. Zde můžeme vidět první jádro příběhu, které ovlivní další směr. Sheldon se těší, že si užije klidný večer absolutně bez společnosti, avšak když se vrací z restaurace s porcí oblíbeného jídla, zjistí, že zapomněl klíče. Mezitím se v Las Vegas skupina ubytovává v hotelu. Raj s Leonardem se vydají k baru, Howard sleduje na Facebooku profil Leslie. Dalším jádrem, které se v příběhu vyskytuje je snaha rozhodnutí Leonarda a Raje zoufalému Howardovi zaplatit styk s prostitutkou, a to ještě tak aby nevěděl, že je to prostitutka. Mezi tím se snaží Sheldon participovat na společenských konvencích s Penny v jejím bytě a obeznamuje se s konceptem „přátel s výhodami“. Howard jejich plán prokoukne, ale přesto se rozhodne jejich služeb využít. V závěru epizody se Sheldon ve dvousmyslném sdělení

¹¹⁵ Například v epizodě *Setkání s Terminátorem* Raj, Leonard a Howard se snaží zaujmout herečku Summer Glau, Sheldon naviguje s Penny po telefonu, aby mu zaslala sřeženou vědeckou práci.

¹¹⁶ S Rajem v epizodě *Griffinova ekvivalence*, s Howardem v *Labilitě robozabijáka*.

pochlubí vracejícímu se Leonardovi, že konečně pochopil koncept „přátel s výhodami“.

Opět je status quo reprezentován zábavou hodnou geeků, ale není narušen Penny. Zatímco v předcházející analyzované epizodě se postavy geeků v satelitech prezentovali prvky z identity geeků, v této analyzované epizodě je to u skupiny geeků minimalizováno. Počítáme-li tedy ty, co vyrazili do Las Vegas. Sheldon naopak, když zůstává doma s Penny a hraje s ní hru na hádání sci-fi postav, jakou hrála celá skupina na začátku. Hlavní zápletka se ke geekům z jejich identity podle Tocchioho dělení nedá přiřadit vůbec. Nejinak je tomu i u více epizod na tomto půdorysu.

4.3.3 Třetí sezóna

Třetí sezóna je v rámci děje ovlivněn vztahem Leonarda s Penny, ke kterému se dopracovali již v prvním díle sezóny. Jejich vztah však trvá „pouze“ devatenáct dílů. Řada zápletek pochází z této situace. Tento fakt se dá ve vývoji protínání dvou odlišných „světů“ brát jako finální prolnutí těchto dvou světů. Konflikty v rámci vztahu této dvojice jsou již pak pouze výsledkem tohoto splynutí. Vztah Leonarda s Penny není jediným, který v této sezóně existuje. Tuto „párovou modulaci“ zápletek podporuje i druhý pár – Howard a Bernadette, kteří byli seznámeni díky dávné úmluvě Howarda s Leonardem.

Ve většině epizod seriálu se vyskytuje druhá dějová linie, na které se v ději podílejí zbývající postavy. Ovšem tyto dějové linie nemají žádný společný nosný prvek, podle kterého by se daly charakterizovat. Jako u předcházejících sezón, i zde nalezneme epizody s jedinou dějovou linií, při které buď participuje čtveřice geeků¹¹⁷ nebo si ji osobuje postava Sheldona Coopera¹¹⁸.

Epizoda, která je analyzována v rámci třetí série, jsou *Okultní klamy*.

Howard, Bernadette, Penny a Leonard vyráží na společnou večeři. To zanechá Raje samotného se Sheldonem, kterému na rozdíl od Raje společnost nechybí. V jádru příběhu této dějové linky uplatí Raj Sheldona sběratelskou lampou

¹¹⁷ Například v epizodě *Porcování miláška*, kde se čtveřice přetahuje o to, kde si nechá „originální“ Prsten moci z natáčení filmové trilogie *Pán Prstenů*.

¹¹⁸ Například v epizodě *Alternativní sundávání kalhot*.

komixového hrdiny Green Laterna, aby s ním vyrazil na večírek. Jádrem příběhu u společné večeře dvou párů je Leonardův výsměch Penny, své přítelkyně, za to, že šla ke kartárce. To zapříčiňuje napjatou atmosféra při jejich večeři. Penny je na svého partnera rozzlobená a po příjezdu se domů se s ním nebaví. Leonard doma najde Raje a Sheldona se slečnami, které se jim podařilo na večírku zaujmout, jak hrají hru Rock Band. Další den Howard vysvětluje Leonardovi, když laserem v laboratoři zapaluje postavičky Cylonů, že jestli si chce udržet sexuální partnerku, musí se vzdát otevřených projevů nepřátelství k jejímu přesvědčení. Raj chce vyrazit na schůzku se slečnami, ale musí vzít i Sheldona. Ten se zrovna učí finsky. Opět ho uplatí, tentokrát dalším sběratelským kouskem – rukama Neuvěřitelného Hulka podepsanými Stanem Lee. Leonard se rozhodne udělat krok edukaci Penny v oblasti šarlatánství tím, že jí koupí knížku pojednávající o těchto věcech. Upřednostní však sexuální vztah, jak mu radil Howard, hodí knihu do koše a slíbí Penny, že s ní půjde za kartárkou. Jedna ze slečen, na konci jejich schůzky nadbíhá Sheldonovi, ale ten ji nakonec v nepochopení jejich očekávání zklame.

V této epizodě vidíme zajímavé využití geeckých prvků, které se nevztahují do centra zápletky. Leonard si léčí svou frustraci z hádky na sběratelských figuráčkách a Rajesh směňuje své sběratelské předměty za rande. Tato epizoda navíc zcela obrušuje hrany geekům, kteří v prvních sezónách byli zcela společensky bezradní a ani se snahou vyhledat společnost se nevyznačovali. A v této epizodě mají všichni geekové rande. Nutno samozřejmě dodat, že Sheldon tímto sleduje určité cíle, které je možno charakterizovat jako geecké.

4.3.4 Čtvrtá sezóna

Zvýšení počtu ženských postav v seriálu o dvě hlavní Amy a Bernadette. V druhé polovině sezóny zmnožení i o Priyu, sestru Raje, se kterou chodí Leonard, snižuje prostor věnovaný postavám mužských geeků v rámci jednotlivých epizod. Zvláště, když trojice Amy, Bernadette a Penny od epizody *Jednadvacetisekundové vzrušení* utvoří dívčí skupinku, která se pravidelně schází.

Expozice tedy již není přísně geecká jako v začátku seriálu. Míra bezradnosti v oblasti sociální interakce však zůstává částečně zachována. Divák očekává,

jakou chybu ve vztahu někdo ze skupiny geeků učiní. V rámci poukazu na pasivitu geeků je však třeba připomenout, že partnerky těchto postav jsou svým geeckým parnetům opět zpravidla zprostředkovány někým jiným.

Amy, Bernadette a Pryia však nevystupují ve všech epizodách čtvrté sezóny, tudíž v některých epizodách přetrvávají narativní vzorce na stejných základech jako v předcházejících sezónách.

Potenciálu, který nabízí větší počet osob, tvůrci naplno využívají v epizodě *Kontrolní drb o krásné zahradě*, kde Amy a Sheldon obeznámeni s teorií memů testují rychlost šíření drbů.

Analyzovanou epizodou ze čtvrté sezóny je *Hypotéza o cizím parazitovi*.

V expozici jsou uvedeny skupiny mužských geeků a dívčí části skupiny odděleně. Zatímco Sheldon se zabývá otázkou, jaké je jeho nejoblíbenější číslo, ženské skupince diskuzi o původu tvaru srdce přeruší příchod bývalého partnera Penny Zacka, který v Amy probudí sexuální vzrušení doprovázené hýkáním. Druhá dějová linie epizody se rozvine, když se Raj a Howard nemůžou shodnout na tom, kdo z nich by při získání superschopností byl hrdina a kdo pomocníkem. Amy mezitím obědvá se Sheldonem a svěřá se mu se svými podezřelými příznaky, jaké zažila den před tím. Sheldon jí nabídne pomoc při výzkumu. Howard navrhne Rajovi konečný souboj o to, kdo by z nich byl hrdina a kdo pomocník spočívající v tom, že mají dát ruce do kádě s pavoukem. Než souboj začne, vyšplhá Howardovi pavouk na ruce a on začne křičet. Sheldon nabízí Amy pomoc od sexuálních vzruchů tím, že ji zasvětil do Kolinahru, vulkánského způsobu, jak se zbavit emocí. V prádelně Penny Sheldonovi poradí, že nejsnazší způsob, jak Amy pomoci je udělat něco s jejími potřebami. Sheldon si to vyloží po svém a obvolá všechny Zacky Johnsony v telefonním seznamu, dokud se nedovolá tomu pravému. Nabídne mu uspokojení jejich potřeb. Sejdou se, ale Amy před Zackem upřednostní metodu Kolinahr. Mezitím se Howard a Raj v tělocvičně při řeckořímském zápase nedovedou porvat, aby se rozhodli, kdo z nich by byl hrdina a kdo pomocník.

Zmnožení postav žen dává překvapivě prostor k rozvíjení zápletek, které by se daly očekávat v sitcomu, který se zabývá postavami geeků častěji a doposud byly podobné spory doménou satelitů ve vyprávění. Jako například výše zmíněný boj Howarda s Rajem o to, kdo z nich by byl při jejich náhodném získání superschopností hrdinou a kdo pomocníkem. Vedle toho kooperace dvou geniálních, ať už v případě této epizody nebo výše zmíněném *Kontrolním drbu a krásné zahradě* demonstruje velké možnosti vyprávění ve vyšším počtu postav, přestože, sitcom od první série pozbývá roviny kontrastu společensky nesmělých geeků a atraktivní ženy.

5 Závěr

Hlavním cílem této práce byla analýza postavy mužského geeka v současném americkém televizním seriálu a určení jeho role v narativu struktury seriálu. Předmětem této analýzy byly postavy mužského geeka v sitcomu *Teorie velkého třesku* v první až čtvrté sezóně tohoto pořadu.

Zpracování tohoto tématu vyžadovalo obeznámení se geekem na poli terminologie, subkultury a stereotypu. První část této práce se soustředí na tyto povětšinou problematické aspekty. Samotné obeznámení se s některou ze slovníkových definicí slova geek by v rámci postihnoutí této subkultury nebylo dostačující. Proto je úvod této práce zaměřen na problematiku terminologie.

Pokus nalézt dostatečně autoritativní definici v kapitole *Definice pojmů geek* se ukázal být neúspěšný a snaha přeložit termín geek do českého jazyka jako zbytečná. Proto bylo v této práci přistoupeno k širšímu výkladu o subkultuře geeků, tak je dosud zpracována v několika málo anglicky psaných akademických publikacích.

Ambicí kapitoly *Charakteristika stereotypu a subkultury geeka* je uvést výklad o geecích v českém jazyce. Kromě toho se zformulování této kapitoly ukázalo být prospěšným i v rámci analýzy konstrukce postavy geeka pro vysledování vzájemností reprezentací geeků v televizním seriálu se skutečností.

Samotná analýza konstrukce postavy geeka, při níž bylo použito modelu Richarda Dyera, se ukázala být vhodným přístupem k identifikaci prvků identity geeků v jednotlivých složkách, které Dyer ve svém přístupu k postavám používá. Samozřejmě i ke konkrétní analýze jednotlivých postav seriálu byl tento přístup užitečný. Fakt, jak přísně jsou postavy geeků konstruovány podle Tocchiho prvků identity geeků bylo, poukazuje na to, že jeho model prvků identity je vhodným vodítkem ke zkoumání geeků.

Analýza narativu v seriálu která byla koncipována k odhalení rolí postav geeků v narativu, odhalila pro geeky ne příliš lichotivou zprávu. Postava geeka je převážně v ději pasivní. To bylo překvapující především v tom, že postavy

geeků zůstávají pasivní v rámci hledání si partnerek, ale jsou schopni si k nim navzájem schopni dopomoci, přestože jsou ve své vlastní oblasti pasivní.

Proměna narativu v rámci srovnání čtyř sezón zajímavě prezentovala, jak výrazně se seriál *Teorie velkého třesku* změnil od první sezóny, kdy klíčovou roli v zápletkách epizod mělo zaklepání Penny na dveře bytu Leonarda a Sheldona po seriál s větším množstvím ústředních postav, kde dostávají výrazné místo v ději i dříve pouze konverzačně rozvíjená témata.

6 Seznam použité literatury

6.1 Použitá literatura

- ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 s. ISBN 978-1-58542-590-7.
- ATTWOOD, Tony: *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2005. 208 s. ISBN 80-7178-979-8.
- CASEY, Bernadette, et al.: *Television studies: The Key Concepts*. 2nd ed. New York : Routledge, 2008. 345 s. ISBN 978-0-415-37149-0.
- CONNELL, R. W. *Masculinities*. 2nd ed. Berkeley : University of California Press, 2005. 324 s. ISBN 978-0-520-24698-0.
- CREEBER, Glen. *The Television Genre Book*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2001. 240 s. ISBN 0-85170-849-8.
- DYER, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. 218 s. ISBN 0-85170-643-6.
- FEUER, Jane. Genre Study and Television. In ALLEN, Robert C. (ed.). *Channels of Discourse, Reassembled: Television and contemporary criticism*. 2nd ed. London : Routledge, 1992, s 104-120. ISBN 0-203-99132-X.
- HUGO, Jan (ed.). *Slovník nespisovné češtiny*. 3. vyd. Praha : Maxdorf. 2009. 501 s. ISBN 978-80-7345-198-1.
- CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurz: Narativní struktura ve filmu a literatuře*. Brno : Host, 2008. 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.
- KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, č. 2, s. 260-283. ISSN 1367-8779.

MARC, David. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. 2nd ed. Oxford : Blackwell Publishers, 1997. 219 s. ISBN 1-57718-003-8.

MILNER, Murray: *Freaks, geeks and cool kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*. 1st ed. New York : Routledge, 2004. 305 s. ISBN 0-415-94830-4.

NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 s. ISBN 0-7432-8801-9.

PETRUSEK, Miloslav – VODÁKOVÁ, Alena. *Velký sociologický slovník, svazek 2*. Praha : Karolinum, 1996. 1627 s. ISBN 80-7184-310-51.

THOMPSON, Kirstin: *Storytelling in Film and Television*. Harvard : Harvard University Press, 2003. 172 s. ISBN 0-674-01063-9.

TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. 449 s.

6.2 Internetové zdroje

COLLINS, Paul. 2009. Must-Geek TV [online]. Slate [citováno 18. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <http://www.slate.com/articles/arts/television/2009/02/mustgeek_tv.html>.

FRANZ, Lukáš. 2010. *Je dobré býti geekem* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/je-dobre-byti-geekem/>>.

GOLDSBOROUGH, Reid. 2010. *Which are you? A nerd, or a geek?* [online]. Information Today, Inc. [citováno 16. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://www.infotoday.com/linkup/lud020110-goldsborough.shtml>>.

Google Ngram. 2011. *geek, nerd 1800-2008* [online]. [citováno 13. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://ngrams.googlelabs.com/graph?content=nerd%2Cgeek&year_start=1800&year_end=2010&corpus=0&smoothing=3>.

HAJDÁKOVÁ, Iveta – DĚD, Michal. 2010. *Technomolky* [online]. Prostor [citováno 10. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<<http://www.novyprostor.cz/clanky/348/technomolky.html>>.

HARNICK, Chris. 2011. *The Big Bang Theory' Renewed for 3 More Seasons* [online]. AOL TV [citováno 16. 4. 2012]. Dostupné z WWW:

<<http://www.aoltv.com/2011/01/12/the-big-bang-theory-renewed-for-3-more-seasons/>>.

HIBBERD, James. 2012. *'Big Bang Theory' beats 'American Idol' outright for first time* [online]. Entertainment Weekly [citováno 16. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <<http://insidetv.ew.com/2012/02/24/big-bang-american-idol/>>.

JEDLIČKOVÁ, Jana. 2010. *Postavy nerdů a geeků v americké a britské televizní produkci* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/postavy-nerdu-a-geeku-v-americke-a-britske-televizni-produkci/>>.

KELLY, Kevin. 1995. *Gossip is philosophy* [online]. Wired [citováno 17. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno_pr.html>.

MURRAY, Noel. 2009. *Interview: Jim Parsons* [online]. The A. V. Club [citováno 26. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<<http://www.avclub.com/articles/jim-parsons,27415/>>.

Oxford Dictionaries. 2010. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://oxforddictionaries.com/definition/geek?rskey=CN52II&result=1#m_en_gb0330070>.

Oxford Dictionaries. 2010. *nerd* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://oxforddictionaries.com/view/entry/m_en_gb0553780#m_en_gb0553780>.

SILBERMAN, Steve. 2002. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>.

Urban Dictionary. 2011. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=geek>>.

Urban Dictionary. 2011. *nerd* [online]. [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=nerd>>.

Variety. 2009. *'Big Bang Theory': 'We didn't anticipate how protective the audience would feel about our guys'*. [online]. [citováno 18. 4. 2012]. Dostupné z WWW: <http://weblogs.variety.com/season_pass/2009/05/big-bang-theory-we-didnt-anticipate-how-protective-the-audience-would-feel-toward-our-guys.html>.

7 Seznam citovaných audiovizuálních děl

7.1 Seznam citovaných filmů

Láska není v ceně (r. Steve Rush, 1987)

On zázračným studentem (r. Sam Taylor, 1925)

Podivná věda (r. John Hughes, 1985)

Pomsta šprtů (r. Jeff Kanew, 1984)

Pomsta šprtů 3: Nová generace (r. Roland Mensa, 1992)

Sex ve městě (r. Michael Patrick King, 2008)

Sixteen candles (r. John Hughes, 1984)

Snídaňový klub (r. John Hughes, 1985)

7.2 Seznam citovaných seriálů

Hvězdná brána (1997 – 2007)

Jericho (2006 – 2008)

Machři a špti (1999 – 2000)

Teorie velkého třesku (2007 – dosud)

8 Anotace

. Příjmení a jméno autora: Moskalík Ondřej

Název katedry a fakulty: Katedra divadelních, filmových a mediálních studií
Filozofické fakulty

Název diplomové práce: Postava mužského „geeka“ v současném americkém fikčním televizním seriálu – Teorie velkého třesku

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jakub Korda

Počet znaku: 90 800

Počet příloh: 0

Počet titulu použité literatury: 16 + 16 internetových zdrojů

Klíčová slova: geek, nerd, konstrukce postav, seriál, sitcom, Teorie velkého třesku, televize

Tato práce se zaměřuje na konstrukci postavy mužského geeka v současném americkém seriálu. Zaměřuje se na postavy geeků v seriálu Teorie velkého třesku. Vedle konstrukce postavy je pozornost zaměřena na roli geeka v narativní struktuře televizního seriálu. Postavy mužského geeka je srovnána se skutečnou subkulturou.

9 Annotation

Author's name: Moskalík Ondřej

Institution: Department of theater, film and media studies of Philosophical faculty

Name of the thesis: The character of a male "geek" in present American fictional series –The Big Bang Theory

Supervisor of the thesis: Mgr. Jakub Korda

Character count: 90 800

Supplement count: 0

Source count: 16+16 internet sources

Keywords: geek, nerd, character construction, television, sitcom, series, The Big Bang Theory

This thesis focuses on a character construction of a male „geek“ in a contemporary U. S. series. In particular, it deals with the characters of „geeks“ in The Big Bang Theory. Also it focuses on the role of the male geek in a narrative structure of a TV series. Character of a male „geek“ is compared to the real subculture of geeks.