

# OBSAH

ÚVODEM: PROLEGOMENA K DALŠÍ ESTETICE INFORMACE .....	7
I..... 13	
OBLITERAČNÍ EFEKTY HRY .....	24
FIGURÁLNÍ ŘEČ .....	29
ARBITRÁRNOST INFORMACE .....	34
VĚDOMÍ: NĚCO JAKO OSCILUJÍCÍ SVĚTELNÝ KUŽEL .....	40
APROXIMATIVNÍ VĚDOMÍ A FANERON .....	45
STRUKTURA PEIRCEHO FANERONU .....	47
DIPLASTIE: PO DEZABSURDIZACI ABSURDNA A ZPĚT .....	50
ESTETIKA INFORMACE A MAGIE SÍTĚ .....	55
II..... 61	
PRIMÁTY A PRIMÁTI .....	65
MEDIÁLNÍ VERSUS BEHAVIORÁLNÍ .....	68
III..... 71	
SELEKTIVNÍ PERCEPCIE .....	78
MÉDIA JAKO BIOLOGICKÝ PROGRAM .....	80
NADREALISMUS PRSU TIRESIOVA .....	84
IV..... 87	
PSYCHICKÝ ÚTVAR, EPIFENOMÉN A EMERGENTNÍ „GEOMETRIE“ .....	91
STABILITA A VARIABILITY PREDIKACE .....	98
JÁKOBŮV ŽEBŘÍK FABULACE .....	106

V.	109
NARATIVITA JAKO PROJEKCE HODNOT	114
SLUŽČINO PUKLÉ ZRCÁTKO	119
VI.	121
PARADIGMATICKÁ/SYNTAGMATICKÁ REMINISCENCE	124
SÍŤOVÁ AUCTORITAS – ZÓNA INTOXIKACE	127
LEGENDA JAKO INSTRUKCE A SÉMIOTICKÝ GENERÁTOR IDENTITY	129
IDEOLOGIE JAKO DYNAMIKA VEŘEJNÉHO MÍNĚNÍ	131
MÝTUS – MEZI IDEOLOGIÍ, LEGENDOU A OBCOVÁNÍM	134
MÍSTO ZÁVĚRU	137
LITERATURA	139
REJSTŘÍK JMENNÝ	145
SEZNAM SCHÉMAT	149
RESUMÉ	151
RESUMÉ	153
ENGLISH SUMMARY	157
RESUME AUF DEUTSCH	161
RÉSUMÉ EN FRANÇAIS	165
RESUME EN ESPAÑOL	169
PYCCKOE PE3IOME	173