

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2018

Jakub Podmanický

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Bakalářský program

Katedra stříhové skladby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**REFERENČNOST A SEBAREFLEXIVITA
V TVORBE EDGARA WRIGHTA**

Jakub Podmanický

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce: MgA. Tomáš Doruška

Datum obhajoby: 13.9. 2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Editing Department

BACHELOR THESIS

**REFERENTIALITY AND SELF-REFLEXIVITY
IN THE WORKS OF EDGAR WRIGHT**

Jakub Podmanický

Advisor: Mgr. Helena Bendová

Referee: MgA. Tomáš Doruška

Date of defence: 13.9. 2018

Academic degree assigned: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Referenčnost a sebareflexivita v tvorbě Edgara Wrighta

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Bakalárska práca sa zaoberá prvkami referenčnosti a sebareflexivity v tvorbe britského režiséra žánrových komédií Edgara Wrighta. Porovnávaním jeho amatérskych filmov, televíznej tvorby a celovečernej filmografie skúma, ako sa premenil Wrightov vzťah k citovaným predlohám a rozsah ich vplyvu na jeho diela. Následne práca analyzuje prostriedky sebareflexie Wrightovej tvorby a ich dopad na komunikáciu s divákom.

Abstract

Bachelor thesis discusses elements of referentiality and self-reflexivity in the works of English comedy director Edgar Wright. By comparing his amateur, television and feature films it explores the transformation of Wright's approach to referenced pretexts and their influence on his own work. The thesis also focuses on self-reflexive techniques of Wright's films and their effect on communication with the spectator.

Obsah

| | |
|--|----|
| 1. Úvod | 1 |
| 2. Tvorba Edgara Wrighta | 2 |
| 2.1. Amatérske začiatky | 2 |
| 2.2. Televízia | 6 |
| 2.3. Filmová tvorba | 8 |
| 3. Referenčnosť | 13 |
| 3.1. Paródia | 13 |
| 3.2. Pastiš | 16 |
| 3.3. Žáner ako referencia | 18 |
| 3.4. Odkazy ako súčasť sveta | 20 |
| 3.5. Zhrnutie - zmena postoja k citovanej predlohe | 21 |
| 4. Sebareflexivita | 24 |
| 4.1. Sebareflexivita diegézy | 25 |
| 4.2. Iluzívnosť filmového obrazu | 27 |
| 4.3. Skladba ako prostriedok sebareflexie | 30 |
| 4.3.1. Strihový refrén | 31 |
| 4.3.2. Porušovanie jednôt | 31 |
| 4.3.3. Mimoszáberový priestor | 32 |
| 4.4. Žánrová zmena | 33 |
| 4.5. Zhrnutie - dielo ako priznaný konštrukt | 35 |
| 5. Záver | 43 |
| 6. Zoznam použitej literatúry a prameňov | 45 |

1. Úvod

Na sociálnej sieti Twitter sleduje Edgara Wrighta cez sedemstotisíc užívateľov, na portáli Reddit rozoberajú jeho dielo fanúškovia z celého sveta v desiatkách diskusných vlákien zvaných subreddits. Na Facebooku majú jeho filmy milióny lajkov a na pirátskych torrentoch patria pravidelne k tým najstáňovanejším. Na stránke YouTube jeho tvorbu analyzujú desiatky videoesejí a ďalšia početná skupina videoamatérov ju napodobňuje. Asi máloktorému inému žijúcemu autorovi je momentálne vo fanúšikovských internetových komunitách venovaná taká pozornosť a obdiv, ako Edgarovi Wrightovi, britskému režisérovi žánrových komédií, ktorý sa preslávil filmami ako *Súmrak mŕtvych* (2004) alebo *Jednotka príliš rýchleho nasadenia* (2007).

Diskusie o Edgarovi Wrightovi vyzdvihujú najmä jeho neotrelý štýl či svojský autorský rukopis. Často rozoberajú Wrightov humor, výrazné skladobné postupy, či dokonca hudbu v jeho filmoch. Autori videoesejí, ani komentujúci užívatelia nešetria superlatívami, považujú Wrighta za výnimočný talent a originálneho tvorca.

Táto práca sa bude zaoberať dvoma prvkami, ktoré sú vo Wrightovej tvorbe prítomné už od jeho amatérskych začiatkov, ale je im venovaná menšia pozornosť. Wrightove diela sa vyznačujú veľkou mierou referenčnosti - ich vzťah k iným filmovým dielam i samotnej kinematografii ako médiu zásadne ovplyvňuje ich výsledný tvar. Práca sa pokúsi analyzovať spôsoby, ako Wrightove filmy citujú alebo komentujú iné filmové predlohy a ako sa tento vzťah v priebehu jeho tvorby vyvíjal. Druhým skúmaným prvkom bude sebareflexivita Wrightových filmov, teda spôsob, akým referujú sami k sebe a upozorňujú diváka na vlastnú umelosť. Sebareflexivita filmov priamo podmieňuje ich obsah, formu a voľbu výrazových prostriedkov.

Keďže je Edgar Wright režisérom s veľmi špecifickým publikom, bude prácu uvádzať obecnejší životopis. Ten by mal čitateľovi priblížiť ako profesionálnu filmografiu autora, tak i formatívne vplyvy a prehľad jeho menej známej amatérskej a televíznej tvorby.

2. Tvorba Edgara Wrighta

2.1. Amatérské začiatky

Edgar Wright sa narodil v roku 1974 a vyrastal v juhozápadnom anglickom mestečku Wells, hrabstvo Somerset. Jeho amatérské začiatky nie sú odlišné od mnohých ďalších filmárov, i jeho priviedlo k prvým filmovým pokusom fanúšikovské nadšenie a snaha napodobniť svoje obľúbené diela. Vzťah k filmu si podľa vlastných slov vybuodoval ešte v detstve, častými celodennými návštevami miestneho kina so svojim bratom.¹ Prvé amatérské filmy začal natáčať po tom, čo dostal od otca na Vianoce kameru formátu Super 8 mm.² Pokusy so stop-motion animáciou neskôr vystriedali hrané prvotiny, v ktorých s pomocou kamarátov napodobňoval svoje obľúbené diela z kina a televízie.³ Dokonca začal natáčať filmy na pokračovanie.

Jeho úplne prvý, 5-minútový film *Rolf Harris Saves the World* natočil, keď mal iba štrnásť rokov. Film parodoval televízneho moderátora a podľa spomienok čiastočne aj Johna McClane z filmu *Smrtonosná pasca*.⁴ Výsledok Wrighta povzbudil a vzniklo pokračovanie *Rolf Harris 2: The Bearded one*, ktoré malo už takmer polhodinovú stopáž. Prvé uznanie jeho amatérskej tvorby nastalo v roku 1991, keď vytvoril animovaný spot o problematike bezbariérového vstupu v kinách, s názvom *I Want to get Into the movies* (obr.1). Hnedá plastelínová kocka sa snaží vojsť do papierového kina, ale má problém vyjsť po schodoch. Bežná populácia fialových guľičiek si jej nešťastie nevšíma, nerušene vchádza dnu a von, medzi guľičkami a kockou tak vzniká množstvo groteskných situácií. Film končí výzvou, aby kiná, reštaurácie aj obchody mysleli na hendikepovaných zákazníkov a umožnili im jednoduchý prístup. Wright s týmto sympatickým apelom vyhral súťaž britskej charitatívnej organizácie Comic Relief a bol pozvaný do štúdia BBC v Londýne. Keď tento film odvysielali v celoštátnej televízii, mal sedemnásť rokov. V relácii *Going Live!* získal okrem červeného nosa aj balíček cien, vrátane videokamery značky Sony.⁵

¹ WTF with Marc Maron. *Episode 445: Edgar Wright* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: http://www.wtfpod.com/podcast/episodes/episode_445_-_edgar_wright?rq=wright

² tamtiež

³ Guerilla Filmmakers Handbook. *Edgar Wright Genesis interview* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <http://www.chrisjonesblog.com/2013/08/edgar-wright-genesis-the-guerilla-filmmakers-handbook-archive-interview-from-2005.html>

⁴ Tamtiež.

⁵ *Edgar Wright on Going Live!* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://youtu.be/6YNT3LH84kU>

V televízii sa ako tínedžer ukázal ešte niekoľkokrát. V detskej relácii *Brill* napríklad malým divákom predstavoval návody, ako v domácich podmienkach zhotoviť umelú krv alebo mozgovú hmotu pre ich amatérske videá.⁶ V tom čase vytvoril Wright viacero filmov rôznych žánrov a dĺžok. Na internete je dodnes k zhliadnutiu krátky, silno sebareflexívny film *Help!*⁷ (1992), kde sa zúfalý hrdina snaží ujsť prenasledovateľovi, ktorým je samotná kamera. Vždy, keď unikne jej dohľadu, objaví ho okamžite v nasledujúcom zábere. V *Help!* sa zaujímavo interpretuje nadužívaný hororový prvok prekvapenia tým, že miesto obete preberá filmový záber perspektívu útočníka. Kamera sa stáva antagonistom filmu, ale k fyzickým útokom na postavu sa uchýľuje aj mikrofón. Keď si hrdina uvedomí, že je uväznený vo filme, neznámy televízny divák ukončí jeho existenciu pomocou diaľkového ovládania (obr.2).

V porovnaní so Super 8mm formátom, umožnila nová videokamera Wrightovi natáčať rýchlejšie, lacnejšie a zjavne ani nešetriť materiálom. Superhrdinovská komédia *Carbolic Soap* (1992), z ktorej sa žiaľ dochoval iba plagát z premiéry (obr.6), mala približne hodinu. „*Ako tínedžer som natočil hromadu amatérskych vecí. Bol som veľký milovník filmov a myslím, že aj ostatní začínali napodobňovaním tých svojich najobľúbenejších. [...] Bavilo ma skúšať si rôzne žánre, opičil som sa po nich. Ale hlavne, všetky filmy, čo som vtedy točil, boli v podstate o veciach, ktoré sa v mojom rodisku nemohli udiť.*“⁸

O niečo kratším, ale stále ambiciózne dlhým filmom, ktorý je možné dodnes nájsť v DVD bonusoch filmu *Jednotka príliš rýchleho nasadenia*, je 40-minútová akčná komédia *Dead Right* (1993), inšpirovaná akčnými policajnými buddy movies. Hlavnej postave inšpektora bez morálnych zásad s prezývkou Dirty Barry (*Dead Right* bol pracovný názov známeho filmu Clintom Eastwoodom) je pridelený ustráchaný kolega Mike Tight. Obaja sú na stope sériovému vrahovi, ktorý vyčíňa v anglickom malomeste a ako v správnom partáckom filme, sa dvojica napriek priepastným protikladom neskôr zblíži, kým tento takmer romantický vzťah náhle neukončí vyvražďovačka s kvalitnou porciou umelej krvi. V zbesile strihaných naháňačkách, prestrelkách a pästných súbojoch možno rozpoznať zárodoky Wrightovho neskoršieho skladobného rukopisu.

⁶ *Edgar Wright on Brill* (1994) [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LQy39DLM4N4>

⁷ *Edgar Wright on Gimme5* (1992) [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iOxBqhvu5Rk>

⁸ The Guardian. *Guardian Interviews at the British Film Institute: Simon Pegg and Edgar Wright* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2007/feb/12/guardianinterviewsatbfisouthbank>

Film často upozorňuje na svoju prostoduchosť. Hneď v úvodnom preslove v štýle Alexandra Hemalu, sa moderátor distingvovane ospravedlňuje: „*Tento film je nevhodný pre maloletých divákov... hoci je extrémne infantilný a blbý, réžia príšerná a herectvo desivé*“ a ktosi za ním drží červenú cedulku s číslom 18 (obr.4). Udalosti a dej filmu komentujú v jeho priebehu aj jednotlivé postavy, aktéri sa snažia predpovedať budúce udalosti filmu a na základe toho konať. Vedú sa časté diskusie o scenáristických konvenciách, bodoch obratu a žánrových pravidlách, ale nikto sa na nich nedokáže zhodnúť.

Edgar Wright mal v čase vzniku tohto filmu 19 rokov a práve začal študoval na Bournemouth and Poole College of Art (dnes Arts University Bournemouth). Na škole sa vyučuje aj filmová réžia, Wrighta na ňu však neprijali, dokonca dvakrát. Prijmacej komisii sa zdal pre štúdium réžie údajne príliš mladý a poslali ho na všeobecný odbor Audio-visual design.⁹ Film *Dead Right* tak natočil počas školských prázdnin a niekoľkých víkendov v jeho rodnom mestečku Wells.

*„Všetci študenti sa škole vyhýbali a miesto vyučovania sa chodili opaľovať na neďalekú pláž. Kampus zostával úplne opustený. Bývala tam knižnica plná filmov na VHS-kách, kabínka s videoprehrávačom a ja som chcel vidieť úplne všetko. Miesto školy som sledoval tri filmy denne. [...] Neskôr som si povedal: naučím sa poriadne strihať. Takže kým sa ostatní poflakovali pri vode, ja som trávil celé dni v školskej strižni a hral sa.“*¹⁰

Wright takto zostrihal niekoľko svojich amatérskych filmov a v rámci sebavýuky vytvoril aj množstvo mashupov a strihových kompilácii z obľúbených akčných filmov. K zhladnutiu sú dostupné koláže filmových prestreliek *Gun Fetish*¹¹ a automobilových naháňačiek *Wheels On Wheels*¹² (oba 1993). V roku 1994 napokon získal vyššie odborné vzdelanie a odišiel zo školy. Na réžiu sa už viac nehlásil, hoci ho neskôr omylom zaradili do klubu absolventov odboru.¹³

⁹ WTF with Marc Maron. *Episode 445: Edgar Wright Interview* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: http://www.wtfpod.com/podcast/episodes/episode_445_-_edgar_wright?rq=wright

¹⁰ Tamtiež.

¹¹ *Gun Fetish (1993)* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2U2Rwbr8OV8>

¹² *Wheels On Wheels (1993)* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vfVD6P2yPLU>

¹³ RogerEbert.com. *Edgar Wright Interview* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/balder-and-dash/edgar-wright-i-am-a-film-school-reject-twice>

Wright chcel po vzore svojich filmárskych idolov ako Sam Raimi, natočiť svoj celovečerný debut čo najskôr.¹⁴ S pomocou priateľov z Wells a kontaktov zo školy tak vznikla nízkorozpočtová westernová paródia filmov Sergia Leoneho s názvom *Fistful of Fingers* (1995), s prvkami humoru, prepožičanými od režisérov ako Mel Brooks (*Blazing Saddles*, 1974) alebo bratov Zuckerovcov (*Airplane!*, 1980, či séria *The Naked Gun*, 1988-1994). V čase natáčania debutu mal Wright dvadsať rokov.

Hrdina filmu, muž Bez mena a jeho nový indiánsky spoločník, sú na stope pištoľníkovi Squintovi, na ktorého je vypísaná vysoká odmena. Svoju púť zjavne nedivokou prírodou anglického Somersetu prekonávajú na maketách koní, za sprievodu umelého zvuku cváľania (obr.5). Cestu kráľa Artuša za svätým grálom z filmu Monty Pythonov pripomína aj samotná cesta plná bizarných zvrátov a stretnutí s ešte bizarnejšími obyvateľmi krajiny. Viac než jasným príbehom postáv je však dej vo *Fistful of Fingers* skôr reťazcom na sebe nezávislých groteskných situácií a verbálnych vtipov. Humor filmu je budovaný zveličovaním žánrových stereotypov westernu a sústavnou hrou s prezrádzaním fikčnosti ukazovaného sveta. Film je plný scudzujúcich rekvizít, ako sú automobily, čokolády Nestlé, a iné predmety zjavne vyčnievajúce z westernového žánru, no opakovane sa objavuje aj samotný štáb, filmová technika a zaznievajú aj komentáre postáv k príbehu filmu, pripomínajúce Wrightov predošlý film *Dead Right*.

Hrubý strih materiálu mal 72 minút, čo hraničilo s minimom pre celovečerný film. Aby Wright tento limit naplnil, nechal si od svojho staršieho brata Oscara vytvoriť dvojminútovú animovanú titulkovú sekvenciu, zároveň predĺžil záverečné titulky pridaním fiktívnych členov štábu. Zoznam filmových lokácií doplnil výčtom turistických atrakcií v ich okolí. „*Keď som dostrihal druhú verziu, film mal aj s tými titulkami 78 minút. Ak by som sa pustil do čistého strihu, mal by sotva 50 minút a to by mi neprešlo.*“¹⁵ Pomalým tempom tohto filmu trpí najmä humor, strih a kamera gagy viac zaznamenávajú, než aby sa priamo podieľali na ich budovaní. Wright sa dodnes netají tým, že s výsledkom nie je spokojný. „*Veľmi som sa na tom poučil, odvtedy to s množstvom materiálu radšej preháňam. Dnes robím omnoho viac záberov, aby tie filmy plynuli rýchlejšie.*“¹⁶ Štylisticky, ale najmä skladobne sa preto *Fistful of Fingers* javí v porovnaní so zbytkom Wrightovej tvorby veľmi konvenčne.

¹⁴ Celovečernú prvotinu *It's Murder!* natočil Raimi ako osemnásťročný.

¹⁵ Empire. *Edgar Wright's A Fistful Of Fingers: once upon a time in the West Country* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.empireonline.com/movies/features/upon-time-west-country/>

¹⁶ Tamtiež

Wright natočil tento amatérsky debut doslova na kolene, obklopený podobne nadšenými kamarátmi, s malou finančnou pomocou od majiteľa miestnych novín. Hoci sa *Fistful of Fingers* nedostal do distribúcie a vo Veľkej Británii ho po dokončení premietalo len jediné kino, pre Wrighta a jeho priateľov sa stal štartovacím bodom v ich neskorších kariérach pri filme a televízii.¹⁷

2.2. Televízia

Fistful of Fingers bol totiž neskôr odvysielaný na satelitnej televíznej stanici Sky Movies, kde si ho všimli začínajúci komici Matt Lucas a David Walliams (u nás je známa ich neskoršia séria *Little Britain*). Dvojicu film nadchol a následne oslovili Wrighta s ponukou režírovať ich vlastnú skeč šou *Mash and Peas* (1996-1997) na stanici Paramount Comedy (dnes Comedy Central). Koncept relácie spočíval v parodovaní rôznych televíznych žánrov, od amerických sitcomov, late night shows až po duchárske programy typu *Verte neverte*, ktoré boli v deväťdesiatych rokoch veľmi populárne. Wright sa vďaka *Mash and Peas* uchytil ako televízny režisér a v roku 1998 začal pracovať aj na projektoch verejnoprávnej BBC2, medzi ktoré patrila aj relácia s dlhoročnou tradíciou dvoch komičiek *French & Saunders*. Pre tieto dámy Wright natočil vianočný špecál s názvom „*The Making of Titanic*“ o fiktívnom natáčaní parodickej verzie Cameronovho megahitu z predošlého roku.¹⁸

Ďalšie skečové programy, ku ktorým sa Wright vďaka týmto spoluprácam dostal boli naopak prehliadkou mladých talentov vtedajšej anglickej alternatívnej komédie, ako napr. *Is It Bill Bailey?* alebo *Alexei Sayle's Merry-Go-Round*. Formáty skečových výstupov boli často natáčané pred živým publikom a režijný vklad ustupoval improvizácii účinkujúceho, prípadne kolektívu scenáristov. V druhej polovici deväťdesiatych rokov sa však vďaka nim spoznal s takmer celou anglickou standupovou scénou. Vychádzajúcimi hviezdami tejto scény boli v tom čase aj Simon Pegg a Jessica Stevenson (dnes Hynes).

Keďže sa Wright v *Mash and Peas* osvedčil, David Walliams ho oslovil s ďalšou ponukou pre kanál Paramount Comedy. Tentoraz išlo už o plnohodnotný seriál, ktorý mal Wright celý zrežírovať a s Walliamsom spolupracovať aj na

¹⁷ Slash Film. 'A Fistful of Fingers': The Delightfully Goofy Beginning of Edgar Wright's Career [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/looking-back-at-a-fistful-of-fingers/>

¹⁸ Krátka ukážka *The Making of Titanic* je dostupná z: <https://www.dailymotion.com/video/x3511a4> [online ku dňu 2018-08-29]

scenáři. Vznikla komediálna séria *Asylum* s prvkami čierneho humoru z prostredia psychiatrickej liečebne. Príbeh pacientov ústavu, medzi ktorými sa ocitne aj náhodný poslíček pizze, sa odvíja okolo bizarných pokusov o útek a vzájomných stretov rôznych mentálnych porúch. Otázkou, ktorá postupne vyvstáva v tejto šesťdielnej sérii, napokon je, či celá klinika nie je len sadistickým experimentom na nevinných ľuďoch.

Nízkorozpočtový seriál *Asylum* slávil v roku 1996 nečakaný úspech a dal šancu prejsť sa mnohým začínajúcim komikom. Podnietil vznik viacerých neskorších spoluprác a projektov, svojím podielom tak ovplyvnil smerovanie britskej komédie v nasledovnej dekáde.¹⁹ V *Asylum* sa zoznámili aj spomínaní Simon Pegg a Jessica Stevensonová. Wrightov štýl a režijné schopnosti túto dvojicu zaujali natoľko, že keď sa o dva roky neskôr pustili do vývoja vlastného seriálu, nenapadol im na pozíciu režiséra nikto vhodnejší.²⁰

Ich spoločný autorský projekt, seriál *Spaced* mal premiéru roku 1999 a stal sa okamžitým hitom. Získal dve ceny British Comedy Awards a obe série boli nominované na cenu BAFTA za najlepšiu situačnú komédiu. Druhá séria dokonca v podobnej kategórii súťažila o medzinárodnú cenu Emmy.

Spaced bol príbehom dvojice kamarátov Tima a Daisy (ktorých stvárnil Pegg a Stevensonová) z londýnskeho predmestia nútených predstierať partnerský vzťah, aby získali do prenájmu bývanie. Amatérsky komiksový grafik a neúspešná spisovateľka zažívajú po nasťahovaní do nového domu spolu s majiteľkou, šialeným susedom a úzkou skupinou priateľov množstvo surreálnych situácií v zvláštnom svete ovplyvneným rôznymi popkultúrnymi odkazmi, filmami a videohrami. Wrightov režijný prístup dokázal zobrazit život mladých ľudí, odpútaných od rodiny a prežívajúcich na hranici chudoby, ako jedno veľké akčné dobrodružstvo a aj vďaka nemu sa časom zo seriálu stalo kultové dielo s počtom nasledovateľov.

Spaced bol zároveň prelomovým bodom vo Wrightovej kariére, pretože tu prvýkrát nadviazal autorskú spoluprácu s hereckým tandemom Simona Pegga a jeho osobného priateľa Nicka Frosta (predstaviteľa vedľajšej role vojaka v zálohe Mikea). Spoločná záľuba v žánrových klasikách a hororoch i neočakávaný úspech seriálu *Spaced* zblížil Edgara Wrighta a Simona Pegga natoľko, že sa rozhodli

¹⁹The Guardian. *Laugh Lines: From Asylum to The Mighty Boosh* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2010/apr/01/laugh-lines-asylum-mighty-boosh>

²⁰VICE. *An Oral History of 'Spaced'* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_us/article/kwk3ga/oral-history-of-spaced-simon-pegg-nick-frost-edgar-wright-jessica-hynes-katy-carmichael

napísať scenár k celovečernému filmu, ktorý by Wright režíroval a Pegg s Frostom by stvárnil titulné úlohy.

2.3. Filmová tvorba

V roku 2004 tak vznikla ich spoločná filmová prvotina, hororová komédia *Súmrak mŕtvych*, v ktorej sa Pegg zhostil hlavnej úlohy, smoliara Shauna a Nick Frost jeho lenivého spolubývajúceho Eda (obr.8). *Súmrak mŕtvych* (Shaun of the Dead)²¹ bol hravou kombináciou britských romantických komédií z prelomu tisícročia, predstavovaných režisérmi ako Richard Curtis, a klasík zombie hororov od George A. Romera či Sama Raimiho. Príbeh neschopného mládenca Shauna, vášnivého hráča počítačových hier s neusporiadaným životom, ktorý sa po prepuknutí zombie apokalypsy snaží zachrániť svoj rozpadajúci vzťah, bol mnohými považovaný za prvého predstaviteľa subžánru romantickej zombie komédie (*Rom-zom-com*²²) a svojím originálnym zapojením žánrových prvkov americkej kinematografie do prostredia typického londýnskeho predmestia sa stal medzinárodným hitom.²³

Úspech *Súmraku mŕtvych* doviedol trojicu Wright-Pegg-Frost k zopakovaniu spolupráce a o tri roky neskôr vznikol na podobnej autorskej schéme ďalší žánrový film v typicky anglických kulisách *Jednotka príliš rýchleho nasadenia* (*Hot Fuzz*, 2007). Wrightov a Peggov scenár v tomto prípade čerpal najmä z amerických akčných buddy filmov, ako napr. séria *Smrtonosná zbraň* či *Bad Boys*. Pegg s Frostom stvárnil ústrednú dvojicu diametrálne odlišných policajtov, ktorí k sebe postupne nachádzajú cestu a spoločne čelia mysterióznym vraždám v malom mestečku Sandford na západoanglickom vidieku. K ich úspešnému vyšetreniu musia obaja prijať netradičné policajné metódy, ktoré poznáme skôr z opulentných hollywoodskych akčných filmov.

²¹ Za účelom zostručnenia budeme v ostatných kapitolách na Wrightove celovečerné filmy odkazovať pôvodnými názvami v angličtine; na film *Scott Pilgrim vs. the World* (slov. názov 'Scott Pilgrim proti zbytku sveta') budeme odkazovať skráteným heslom "*Scott Pilgrim*".

²² MTV News. "*Shaun of the Dead*": *The world's first Rom-zom-com* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1491298/shaun-of-the-dead-the-worlds-first-rom-zom-com-romantic-zombie-comedy/>

²³ Domáce tržby v kinách činili 12 349 489 dolárov, čo z celosvetových tržieb 30 039 392 dolárov činí menej ako polovicu (zdroj: www.boxofficemojo.com/movies/?id=shaunofthedead.htm).

Pre nápadný výskyt zmrzliny Cornetto vo filmoch tejto autorsko-hereckej trojice si vyslúžili ich spolupráce prezývku Blood and Ice Cream Trilogy, teda "trilógia krvi a zmrzliny". Zmrzlinou si postavy liečia kocovinu a stala sa z nej jedna z mála referencií na predošlé diely, medzi ktorými inak nie je dejová následnosť. V jednom z rozhovorov prirovnal Wright s nadsádzkou svoju voľnú trilógiu ku Kieślowského *Trom farbám* a tak sa ustálilo pomenovanie Three Flavours Cornetto Trilogy (trilógia troch príchuťí Cornetta).²⁴ Pod týmto názvom bola neskôr distribuovaná aj špeciálna blu-ray edícia trilógie.

Po dokončení filmu *Súmrak mŕtvych* bol roku 2005 Edgar Wright oslovený americkým štúdiom Universal k adaptácii kanadskej komiksovej série *Scott Pilgrim* ilustrátora Bryana Lee O'Malleyho (obr.9). Šesťzväzková grafická novela, kombinujúca prvky amerického superhrdinovského komiksu a tradičnej japonskej mangy, rozpráva fantazijný príbeh torontského flákača a hudobníka Scotta, ktorý sa zamiluje do američanky Ramony Flowers. Aby s ňou mohol chodiť, musí v sérii súbojov poraziť jej sedem zlých bývalých partnerov, ktorí si hovoria Liga Smrteľných Ex.

Vývoj filmového scenára zabral Wrightovi a scenáristovi Michaelovi Bacalovi takmer štyri roky, počas ktorých O'Malley zároveň dokončoval posledné diely komiksu. Adaptácia i predloha sa vyvíjali súčasne a v mnohom sa vzájomne ovplyvnili. *Scott Pilgrim proti zbytku sveta* vstúpil do kín v roku 2010 a stal sa tak prvým Wrightovým filmom, natočeným v Amerike. Pravdepodobne slabé povedomie o komiksovej predlohe a zrejme aj nedávna finančná kríza však spôsobili veľmi nízku návštevnosť a z filmu sa stal kasový prepadáč.²⁵ Jeho sledovanosť mierne stúpila až s vydaním na domácich nosičoch a kultový status, ktorému sa dnes vo fanúšikovských komunitách teší, prichádzal veľmi postupne.

Po komerčnom neúspechu v zámorí sa Edgar Wright vrátil k spolupráci s dvojicou Pegg-Frost a v roku 2013 spolu natočili sci-fi komédiu *Na konci sveta* (*The World's End*). Hlavným žánrovým motívom sa stala tentokrát skrytá mimozemská invázia v malom anglickom mestečku, ktorého obyvateľstvo bolo kompletne vymenené za robotické klony. Neliečený alkoholik Gary po rokoch vyhladá svojich starých spolužiakov a chce, aby s ním zopakovali pívny maratón,

²⁴ Entertainment Weekly. *3 Blokes. 3 Films. Many, Many Laughs* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z <https://ew.com/article/2013/08/23/3-blokes-3-films-many-many-laughs/>

²⁵ Pri svojom rozpočte 85 miliónov dolárov zarobil v kinách 48 056 764 dolárov. Investície čiastočne vyrovnal predaj domácich nosičov v hodnote ďalších 29 miliónov dolárov (zdroj: <https://www.the-numbers.com/movie/Scott-Pilgrim-vs-The-World>)

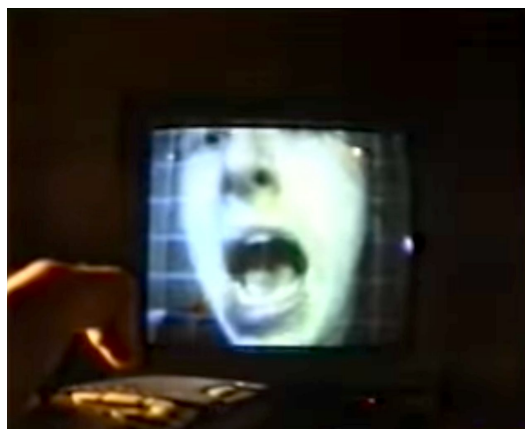
ktorým kedysi oslávili koniec strednej školy. Nesúrodá skupina postarších pánov tak prichádza do miesta svojej mladosti, ale už ho vôbec nespoznáva a všetci obyvatelia sa im zdajú podivní. Medzi partiou a robotmi, ktorí mestečko ovládli sa strhne súboj na život a na smrť, a vyústi do celosvetovej apokalypsy.

Film nadväzuje na sci-fi klasiky ako *Invasion of the Body Snatchers* (r. Don Siegel, 1956) či *Stepfordské paničky* (r. Bryan Forbes, 1975), ale je aj poctou celému spektru blockbusteroz o mimozemskej invázii. Jednou z prítomných tém je tiež nostalgia za minulosťou a potreba sa od nej odpútať - dobré veci nemožno opakovať donekonečna. V tomto posolstve film tak trochu komentuje sám seba. *Na konci sveta* je vlastne aj príbehom o konci univerza Cornetto trilógie. Ide o poslednú spoluprácu so Simonom Peggom a Nickom Frostom.

Zatiaľ najnovším Wrightovým filmom je minuloročný *Baby Driver* (2017), o mladom šoférovi bankových lupičov, ktorý miluje hudbu a celý svoj život podriadiuje jej rytmu. Hudba mu slúži aj ako terapia následkov autonehody, pri ktorej v detstve prišiel o rodičov a pomáha mu sústrediť sa pri jazde autom. Osou príbehu je Babyho snaha oslobodiť sa z područia mafiánskeho bossa a začať nový život so svojou priateľkou Deborahou, čo sa mu však nedarí, pretože podsvetie nechce prísť o jeho služby. Film sa celý odohráva v americkej Atlante a Wright v ňom kombinuje prvky muzikálov, gangsteriek a akčných filmov s rýchlymi pouličnými naháňčkami, ktorými sčasti pripomína napr. sériu *Rýchlo a zbesilo* alebo film *Drive* (r. Nicolas Winding Refn, 2011). Pre Wrighta je *Baby Driver* prvým finančne i autorsky úspešným prienikom do hollywoodskej kinematografie, avšak film vykazuje väčšiu konvenčnosť stredného prúdu, než jeho predchádzajúce filmy.



Obr. 1 - Animovaný spot *I Want to get Into the movies*



Obr. 2 - Záver filmu *Help!*. Ruka s ovláčačom televízie sa chystá ukončiť hrdinov život.



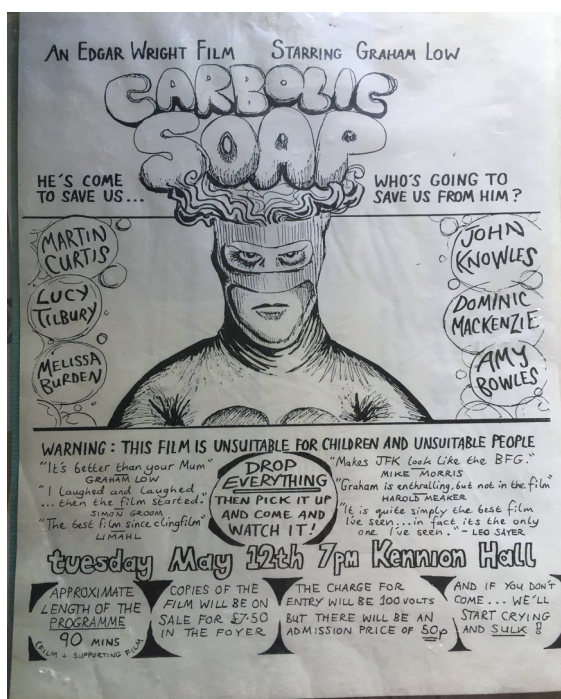
Obr. 3 - Edgar Wright ako hosť v detskej relácii *Brill*



Obr. 4 - Moderátor ospravedľňuje nízku kvalitu filmu (*Dead Right*)



Obr. 5 - Dosiaľ jediný (a tým pádom údajne najlepší) western natočený v Somersete, *Fistful of Fingers*.



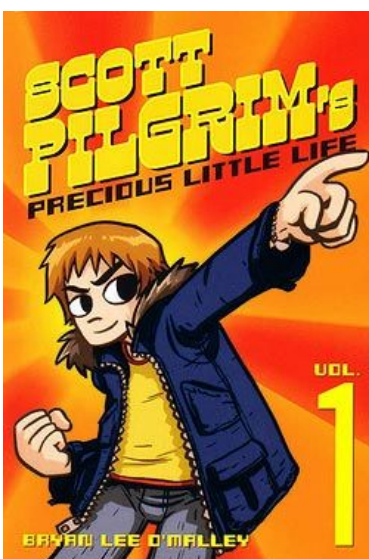
Obr. 6
Plagát *Carbolic Soap*



Obr. 7 - Seriál *Spaced*. Stand-up komici Simon Pegg a Bill Bailey ako pracovníci v obchode s komiksami.



Obr. 8 - Dvojica Nick Frost a Simon Pegg vo Wrightovom prvom celovečernom filme *Shaun of the Dead*. Simon Pegg bol spoluscenáristom i ďalších filmov Cornetto trilógie.



Obr. 9 - Prvý zväzok kanadskej komiksovej série *Scott Pilgrim* z pera Bryana Lee O'Malleyho

3. Referenčnosť

Ako sme mohli vidieť v prehľade Wrightovej tvorby, jeho diela často zaujímajú istý postoj k iným filmovým dielam aj celým žánrom. Čerpajú z nich, nadväzujú na ne alebo ich v sebe kombinujú. Vzťahom textu (textov) k iným textom sa zaoberá intertextualita a tento pojem označuje široké spektrum možných spôsobov, akými sa zrkadlí prítomnosť jedného textu v inom texte²⁶. Edgar Wright vo svojich prácach na iné texty, resp. filmové diela nadväzuje pravidelne najmä referenciami a citáciami. V nasledujúcej kapitole preto budeme skúmať referenčnú povahu jeho filmov vo vzťahu k iným dielam, najmä jej praktické prejavy. Pokúsime sa odhaliť aj jej prípadné premeny v priebehu Wrightovej kariéry.

3.1. Paródia

Pri prvom pohľade na Wrightovu tvorbu - na jeho často opakované témy, komediálne napodobňovanie kultových diel a predvádzanie širokej znalosti kinematografie - sa natíska pojem paródia. Parodovanie je metóda zosmiešnenia pomocou obmeny. Napodobňuje ľudí, ich vzhľad, reč a konanie, a to tak, že niektoré z týchto prvkov pozmeňuje alebo nahradzuje cudzorodými. *„Parodií rozumím literárni nebo vřbec umřleckř dílo, kterř napodobuje jistou řredlohu nebo vzor tak, ře řřejímř jejich specifickř a typickř rysy, ať ideovř či tvřrnř, a novř je uspořřdřvř se zřmřřem komickřm nebo kritickřm.”*²⁷ Hlavnou podmienkou je predpoklad divákovej znalosti parodovanej predlohy. V literatúre, ale aj vo filme platí, že parodovať možno jednotlivé dielo, pričom je zachovaný obsah (základná premisa, príbeh, či postavy), alebo samotný žáner, kedy je zachovaná jeho kánonická forma. Paródia potrebuje vernú zhodu - aby divák poznal parodované osoby (či scénu) a aspoň čiastočne mohol "veriť", že to sú alebo by "mohli" byť ony (musia ich niečím pripomínať); zároveň potrebuje

²⁶ DOLEŽEL, Lubomřr. *Heterocosmica: fikce a mořnř svřty*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2 str.199

²⁷ Jiřr Skalička, cit. HOŠKOVř, Stanislava. *Citace, parafrřze, plagiřt*. Diplomovř prřce. Praha: FAMU, AMU, 2007

nevyhnutne aj prvky, ktoré svojou cudzorodosťou, či znetvorenosťou výrazne kontrastujú s pravdivými prvkami scény.²⁸

Druhá a kľúčová podmienka je preto prítomnosť kontrastu, ktorým sa dielo parodujúce musí odlišovať od diela parodovaného, inak hrozí, že vzťah nového textu k pôvodnému bude považovaný napríklad za plagiátorstvo. Týmto kontrastom a nadhodnotou je nadsádzka alebo zveličenie. „*Pokud se divák dívá na parodii určitého žánru či filmu, může se mu jevit jako nejasná, postavy jako záhadné a motivy jejich jednání nesrozumitelné, narozdíl od diváka, který parodovaný film viděl a potenciální „díry“ si neustále doplňuje předlohou. A netyká se to jen možných nejasností, ale prakticky je na tom postavené celé pochopení významu parodie.*“²⁹

Práve Wrightov amatérsky celovečerný debut *Fistful of Fingers* by sa dal označiť za paródiu. Z pohľadu referenčnosti si za predlohu berie žáner westernu, konkrétne subžáner Spaghetti western, reprezentovaný tvorbou talianskeho režiséra Sergia Leoneho. Už samotný názov filmu je parafrázou Leoneho *Fistful of Dollars*, z ktorého Wright preberá charakteristického protagonistu (cudzinec bez mena je však jeho obvyklá postava) a motív jeho príchodu do mesta, v ktorom vládne strach. Motív putovania lovca odmien, ktorý je na stope miestnemu zločincovi a jeho skupine pomocníkov, si zase prepožičiava z ďalšieho Leoneho filmu *For a Few Dollars More*. Predlohám je prispôsobená aj vizuálna estetika a opakujú sa i mnohé štylistické prvky: používanie veľkých detailov, nástupy výraznej hudby, či rýchle striedanie záberov pred pištoľníckymi duelmi. Všetky tieto i mnohé ďalšie prvky boli nespočetnekrát parodované a recyklované v iných dielach, takže nehrozí, že by ich základne vzdelaný divák nerozpoznal. Výraznou znakovou podobnosťou zároveň Wright jasne určuje, k akým dielam sa jeho vlastný výtvor ironicky vzťahuje (obr.10).

Avšak, čím známejší, alebo zažitejší je parodovaný vzor, tým vyššia musí byť nadsádzka a zveličenie, aby medzi nimi vynikol odlišujúci kontrast. Ak je parodovaným vzorom typický predstaviteľ žánru, alebo žáner ako taký, nemení sa pôvodná téma, ani dramatická situácia, či parametre protagonistu. Kontrast sa dosahuje hyperbolizáciou týchto prvkov alebo ich štylizáciou. Parodické prvky môže obsiahnuť štylizovaná forma (nediegetické zvuky, prehnaná hudba, a pod.),

²⁸ ORLICKÝ, Jan. *Záhady komična: teorie komična, vtipu, gagu a smíchu*. Praha: Futura, 2003. ISBN 80-85523-93-0 str. 92

²⁹ HOŠKOVÁ, Stanislava. *Citace, parafráze, plagiát*. Diplomová práce. Praha: FAMU, AMU, 2007

vyčnievajúce rekvizity, herecký prejav alebo dochádza k narúšaniu dejovej logiky. Dôležitú úlohu má aj schematizovanie a zjednodušovanie. Z vážneho sa stáva humorné, z psychologizácie banálne, z napínavých scén sa stáva gag.

Wrightov Muž bez mena (občianskym menom Walter Marshall) je postava, v ktorej sa zlučuje niekoľko klišé nebojácnych bojovníkov za spravodlivosť. Na druhú stranu, svoj imidž si musí často upevňovať šikanovaním bezbranných, ale v mnohých situáciách pôsobí ako najväčší slaboch. Reč postáv sa v paródii často dostáva do rozporu s ich jednaním, gestá a mimika sú obvykle zveličené. Parodické postavy zároveň často používajú prenesené pojmy, čo vedie k slovným nedorozumeniam, najmä však frázy a klišé.³⁰ Herecký prejav postáv filmu *Fistful of Fingers* je tiež umelo dramatizovaný hlbokým hlasom a dlhými pauzami, ale postavy sú si vedomé, že iba napíňajú predom určený efekt. Z tohto rozporu pramení nadsádzka filmu. Štylizáciou postavy Muža bez mena Wright nabúrava schému, ktorou sa riadi jej vzor v parodovanom zdroji (Leoneho Muž bez mena) a dosahuje onen kontrast, potrebný pre pochopenie parodického prístupu.

V paródii sa uplatňujú aj ďalšie štylizované prvky - okrem kostýmov a rekvizít, ktoré sa do prostredia westernu prirodzene nehodia (ako sú prítomné autá, fotoaparáty, alebo plechovky od Coca-Coly), sú to aj obecné nelogické príbehové zvraty, ako napríklad oživenie ducha Marshallovho otca (ktorý v poslednej chvíli zasiahne do prestrelky, aby sa o chvíľu v stop-triku znovu premenil na vlastný hrob). Podobné zvraty, ani nadsádzku v parodovanom vzore nenájdeme, a preto v parodujúcom diele pôsobia dominantne a sú zdrojom komiky.

Vzťah *Fistful of Fingers* voči svojmu inšpiračnému zdroju je parodický najmä zjednodušením. Žiadnym spôsobom nepreberá psychológiu postáv, morálne dilemy ani komplikovanosť príbehu. Naopak v maximálnej miere tieto prvky zjednodušuje, aby zostal priestor pre zveličovanie iných. Paródia je typická tým, že voči svojej predlohe viac schematizuje, kvôli jednoduchšiemu rozpoznaní nielen kladných a záporných postáv, ale predovšetkým k rozpoznaní parodovaného žánru alebo konkrétneho diela.

Wrightov starší amatérsky film *Dead Right* v tomto zmysle pristupuje k pretextu rovnako. Svoje predlohy v podobe akčných policajných filmov

³⁰ BARTOŠKOVÁ, Romana. *Parodie v české literatuře, divadle a filmu*. Diplomová práce. Praha: AMU FAMU, 1991 str. 49

schematizuje jednak za účelom ich ľahkého rozpoznania (Dirty Barry je napr. odkaz na Eastwoodovho *Drsného Harryho*), zároveň spája početné žánrové klišé do jedného celku, aby vynikol jasný vzťah k danému parodovanému žánru. Preto tu nájdeme typicky konfliktnú detektívnu dvojicu, prísneho nadriadeného, či teatrálne odovzdávanie policajného odznaku na strane jednej a na strane druhej antagonista psychopata, masového vraha, osamelú sirotu i vodcu zabijáckeho kultu, všetko v jednej osobe. Ironizujúci kontrast voči predlohe tvorí okrem hereckého prejavu, nelogického príbehu aj množstvo vtipných rekvizít a umelých kostýmov, ale stále a predovšetkým - schematizovanie a kontrast.

3.2. Pastiš

Vzťah Wrightovej tvorby k referovanej predlohe sa zmenil počas pôsobenia v televízii. Wright od ironizujúceho komentára postupne upúšťa, ale citovanie a odkazy na iné diela zostali naďalej prítomné - len iným spôsobom. Rozhodujúcou sa pre Wrighta stala možnosť režírovať televízny seriál *Spaced* dvojice Simona Pegga a Jessicy Stevenson. Seriál sa preslávil nielen vďaka kvalitnému situačnému humoru a Wrightovmu svojráznemu filmovému štýlu, ale najmä obrovskou škálou odkazov a referencií na kultové diela kinematografie.

Seriál *Spaced* priniesol na britské obrazovky koncom deväťdesiatych rokov netypický portrét súdobej generácie mladých mestských ľudí, odchovaných na populárnej kultúre, televízii, komiksoch a videohrách. Základným motívom je ich neschopnosť adaptovať sa v pracovnom prostredí, medziľudských vzťahoch a vôbec dospeláckom svete. Hrdinovia trpia pravidelným nedostatkom financií, majú problém si udržať partnerov a zvädzajú márnym boj s vlastnou lenivosťou. Ak však tejto ľahkovážnej generácii k sporiadanému životu niečo chýba, kompenzujú to bohatým vnútorným svetom, únikmi do fantázie - a najmä - neustálym konzumovaním výdobytkov popkultúry, čo je pri ich individualizme jednou z mála vecí, ktoré robia radi kolektívne. Práve fakt, že ich rozhľad v kultových dielach kinematografie, marvelovských superhrdinoch alebo počítačových hrách je ďaleko väčší, než schopnosť udržiavať štandardné medziľudské vzťahy, z nich svojím spôsobom robí sympatických asociálov a zanietených milovníkov svojho hobby. *Spaced* vystihol podstatu fenoménu geekov a nerdov dávno predtým, než túto subkultúru priniesli do hlavného prúdu seriály ako *IT Crowd* alebo *Big Bang Theory*.

O zmene Wrightovho vzťahu k predlohám v seriáli *Spaced* nám okrem nového typu postavy môže napovedať samotná premisa seriálu. Protagonisti, mladí ľudia z predmestia severného Londýna, vnímajú svoj vlastný život ako hollywoodsky film - tak, ako ich k tomu vychovala televízia. Citácie jednotlivých predlôh majú formu neustáleho napodobňovania známych filmových scén postavami seriálu a toto prehrávanie splýva s ich každodenným životom.

Výber referencií je motivovaný situačným humorom a trio Wright, Pegg a Stevenson využíva každú príbehovú situáciu ako príležitosť vtipne parafrázovať notoricky známe scény. Nevychádzajú pritom ale z dejovej logiky svojho seriálu. V epizóde *Mettle* sa Tim a Mike zúčastňujú turnaja robotov na diaľkové ovládanie. Zapletú sa však do potýčky s konkurenčným tímom a rozhodujúci zápas sa odohrá v ilegálnom ringu. Dvatsiatke polovyzlečených mužov tu v podzemí predčítajú pravidlá zápasu - prvým pravidlom je nikdy nehovoriť o Robo-klube. Druhým pravidlom je... zákaz fajčenia. Nemusíme nahlas hovoriť, ktorý film je v tejto scéne citovaný. Keď sa Daisy v prvom dieli druhej série vráti z dovolenky, zisťuje, že medzičasom sa do bytu nasťahoval Mike, mimochodom vojak v zálohe. Daisy nachádza prázdny byt, zapína toaster a v momente, keď si všíma samopal položený na kuchynskej linke, na záchode sa práve spláchne... Tu ide o jasnú parafrázu scény z filmu *Pulp Fiction* (obr.11).

Podobných narážok nájdeme mnoho, od *2001: Vesmírna odysea* po *Pomádu*. Nikdy ale nie je cieľom zosmiešnenie citovaného zdroja. Naopak, Wright a scenáristi Pegg a Stevensonová pristupujú k predlohám s úplne rovnakým rešpektom, aký k popkultúre pociťujú protagonisti *Spaced*. DVD edícia seriálu ostatne obsahuje bonus, v ktorom je každá filmová referencia sprevádzaná titulkom, o akú predlohu sa práve jedná. Tento bonusový materiál má názov *Homage-o-Meter*, teda akýsi Merač pocty.

Zmena povahy citácie voči paródii typu *Fistful of Fingers* spočíva v tom, že štruktúra, forma a ani príbeh seriálu *Spaced* nemajú žiadny jednotný vzor, voči ktorému by sa museli odlišovať kontrastnou nadsádzkou. Naopak, všetky prítomné narážky sa vzťahujú k desiatkam rôznych diel a žiadna z epizód nie je vedome postavená na konkrétnej predlohe, ani nedochádza k žiadnemu prvoplánovému schematizovaniu pôvodných diel. *Spaced* by sme tak mohli označiť za typický príklad pastišu - pozitívne ladenenej parafrázy alebo pocty za účelom hry.³¹

³¹ JOST, François. *Realita - fikce: říše klamu*. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-056-2 str. 71

Zásadný rozdiel medzi paródiou a pastišom je, že kým cieľom paródie je zosmiešnenie citovanej predlohy, pastiš je naopak dielom autonómny. Divák nepotrebuje podrobne poznať predlohy, aby pochopil hlavný odkaz alebo príbeh. Zároveň je prítomný prvok autorovej úcty. „*Pastiš se svou podstatou blíží parodii jen s tím rozdílem, že k pretextu nepřistupuje s cílem se od něho (ironicky) distancovat a dosáhnout tak komického účinku. Pastiš může někdy plnit úlohu stylistického cvičení, někdy chce vzdát hold autorovi pretextu.*“³²

3.3. Žáner ako referencia

Vo svojich celovečerných filmoch sa však Wright od kolážovitého kombinovania širokého spektra referencii odvracia. Naproti tomu, citovanou predlohou sa stáva celý filmový žáner. Žáner chápeme ako súbor formálnych a obsahových prvkov, spoločný pre viaceré umelecké diela. Je nepísanou dohodou medzi divákom a autorom o naplnení určitých očakávaní, ktoré si so sebou divák prináša z predchádzajúcej skúsenosti. Žánrom môžeme nazvať zabehnutú konvenciu aj autorov komunikačný nástroj.

Špecifikum Wrightovej filmovej tvorby spočíva v tom, že každý film pozostáva z kombinácie dvoch žánrov. Vždy je tu prítomná niektorá variácia vzťahovej komédie (romantická komédia, coming-of-age komédia atď). S výnimkou *The World's End*, ktorého osou sú vzťahy starých priateľov, je v každom Wrightovom filme základom aj romantický príbeh, alebo nejaká forma partnerských vzťahov, vrátane "bromance" medzi Nicholasom a Dannym vo filme *Hot Fuzz*.³³ Žáner vzťahovej komédie je východiskom dejovej zápletky a udáva základnú dramatickú situáciu príbehu.

Je tu však ešte druhý žáner, ktorý svojimi konvenciami dominuje väčšine stopáže filmu a Wright ho v každom diele obmieňa. Tento druhý žáner je vo Wrightových filmoch hlavným prvkom ich referenčnosti, pomocou neho parafrázuje celé skupiny filmov so vzájomne podobnými vlastnosťami. Wrightove filmy v tomto druhom žánri čerpajú z konvencií hollywoodskeho filmu, pričom každému dielu (a zvlášť v britskej "Cornetto" trilógii, čiastočne aj v americkom *Baby Driver*) tento prebraný žáner potom dominuje.

³² HOŠKOVÁ, Stanislava. *Citace, parafráze, plagiát*. Diplomová práce. Praha: FAMU, AMU, 2007

³³ Intímne dialógy medzi Nicholasom a Dannym boli pôvodne napísané pre postavu ženy, tá bola neskôr zo scenára vyškrtnutá.

Film *Shaun of the Dead* čerpá z tradície zombie horroru, najmä tvorby George A. Romera a jeho filmom *Night of the Living Dead* a *Dawn of the Dead*, či *The Evil Dead* Sama Raimiho. *Hot Fuzz* je parafrázou amerických policajných buddy movies osemdesiatych a deväťdesiatych rokov, a tvorby Tonyho Scotta. *The World's End* reinterpretuje širšiu škálu filmov o mimozemskej invázii, ktorej tradícia siaha až do päťdesiatych rokov a dnes ju zastupujú filmy ako *Deň nezávislosti* alebo *Vojna svetov*. *Baby Driver* zasa parafrázuje konvencie gangsterky (zjavná je inšpirácia filmami *Heat*, či *Italian Job*) a filmového muzikálu. Výčet konkrétnych filmových inšpirácií by mohol byť omnoho dlhší, ale dôležitá je ich príslušnosť k žánru - ten je vo svojich typických prvkoch parafrázovaný ako celok.

Vo všetkých prípadoch hovoríme o parafráze, pretože ani jeden z filmov nemožno svojou komediálnosťou považovať za priameho zástupcu žánru, zároveň sa menším množstvom podobností s konkrétnymi dielami nejaví ako pastiš. Wright skladá mnohé žánrové kliše do jednotného celku v oslavnom duchu, nie kritickom, ako je to bežné v paródii. Humornosť tu nevyplýva zo zosmiešňovania, ale napríklad len z jednoduchého zasadenia hollywoodskeho príbehu do prostredia anglického malomesta a obyčajných nehrdinských postáv. K iným hyperbolizáciám nedochádza, pretože Wright komunikuje s divákom priamym jazykom referovaného žánru, jeho prvky dominujú zápletke a aj spôsobu zobrazenia. Očakávaná, ktoré vyvoláva, sú napíňané prevažnú časť filmu.

Z malých odkazov na množstvo nesúvisiacich diel v *Spaced* sa vo Wrightovej celovečernej filmografii stáva parafrázovaným subjektom celý filmový žánr a citovanie žánrového filmu sa časom vžilo ako charakteristický prvok jeho tvorby. V niektorých prípadoch sa prísľub podobnosti s žánrovými klasikami stal lákadlom v propagačných stratégiách. Plagáty k filmu *Hot Fuzz* priamo upozorňujú na inšpiráciu so žánrovými reprezentantmi ich grafickou podobnosťou (obr.12) a v traileri k filmu dokonca zaznie: „*Od chlapíkov, čo videli každý akčný film na svete a natočili Súmrak mŕtvych.*“³⁴

³⁴ *Hot Fuzz Official Trailer (Universal Pictures)* [online] [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=674Ka18uFuA>

3.4. Odkazy ako súčasť sveta

Okrem citovania celých žánrov nachádzame vo Wrightových celovečerných filmoch aj jednotlivé referencie na konkrétne diela, ale priamo v ich fikčnom svete. Wrightove postavy sa často potýkajú s textami, ktoré poznáme aj z našej skúsenosti a interagujú s nimi. Jeho hrdinovia sa pohybujú v rovnakom kultúrnom prostredí, ako samotný divák.

Metódou, akou k takejto citácii dochádza, je ukázanie referovaného diela ako subjektu vo svete postáv. Vo filme sa citovaný zdroj buď priamo ukáže, alebo sa o ňom aspoň hovorí. Aby citácia nepôsobila rušivo, Wright ju komponuje do príbehu - jeho postavy poznajú citované filmy, neraz o nich vedú dialógy a radia sa nimi vo svojich rozhodnutiach. Sú rovnakými konzumentmi popkultúry, ako sme pri sledovaní daného filmu my sami.

Pripomeňme scénu z filmu *Hot Fuzz*, v ktorej Danny púšťa Nicholasovi svoje srdcové akčňáky *Point Break* a *Bad Boys II*. Na obrazovke televízie sú priamo ukázané dve scény z týchto filmov. Ich obsah je neskôr zrecyklovaný priamo v záverečnej tretine filmu, kde hrdinovia bojujú s členmi susedskej hliadky. Opakuje sa krúžiaci záber na hláškujúcu dvojicu i strieľanie do vzduchu, keď Danny nedokáže zastaviť hlavného zloducha, ktorým je jeho otec (obr.13). Záverečnú transformáciu na drsných mužov tak možno interpretovať ako dôsledok vplyvu filmov na samotné postavy. Na príklade referencii filmov *Bad Boys II* a *Point Break* môžeme vidieť, že Wright pomocou nich ukazuje filmové médium ako súčasť našich životov a materiál z ktorého môžu čerpať naše rozhodnutia aj v skutočnom svete.

Zároveň platí, že takto vplyvným zdrojom nemusí byť nutne filmové dielo, ale prakticky akýkoľvek artefakt populárnej kultúry. Život Scotta Pilgrima výrazne ovplyvňujú videohry (ako *Zelda* alebo *Super Mario*) a ich pravidlá sa uplatňujú priamym zásahom do logiky jeho sveta - keď Scott v záverečnom súboji zahynie, je mu umožnené využiť videoherný "život", vrátiť sa v deji naspäť a poraziť antagonistu v druhom pokuse. Babyho sprevádza všadeprítomná hudba a skladby ako *Brighton Rock* skupiny *Queen*, ktoré si dookola púšťa na svojom iPod-e mu napomáhajú prekonávať ťažké situácie.

Shaun, Scott Pilgrim, Baby, či Danny - všetci majú spoločnú lásku ku popkultúre a disponujú ohromnou znalosťou filmov, hudby, počítačových hier alebo komiksov. Všetci sú v podstate geekovia, podobne ako samotný Wright, zároveň zosobňujú ideálneho diváka týchto filmov, ktorý by sa s nimi mohol identifikovať.

Tento druh citácie, teda priamy výskyt iných textov vo svete filmu, je obzvlášť zaujímavý, pretože asi najviac napovedá o pozitívnej povahe Wrightovho vzťahu k iným dielam. Nielenže voľbou daného odkazu skladá úctu konkrétnemu dielu a jeho autorom, ale jasný je dejotvorný vplyv týchto diel na jeho postavy, ich konanie a teda samotný príbeh.

3.5. Zhrnutie - zmena postoja k citovanej predlohe

Edgara Wrighta ovplyvňoval vlastný pozitívny vzťah ku kinematografii už od jeho raných filmov. Každé jeho dielo si je tak akosi vedomé svojho miesta v nekonečnom filmovom univerze a čerpá z neho. Všetky Wrightove práce budujú nejaký postoj k existujúcim textom a tento postoj zásadne tvaruje ich podobu. Referenčnosť, parafrázovanie a citovanie je základom. Dalo by sa dokonca uvažovať, či potreba nadväzovania nestojí za ich samotným vznikom.

Postoj Wrightových filmov k svojim predlohám sa v priebehu jeho kariéry menil, rovnako ako aj miera ich vzájomného vplyvu. Wrightove amatérske filmy sa voči svojim vzorom vymedzovali ironickou nadsádzkou, jeho profesionálna tvorba je však už dôvtipnejšou reinterpretáciou svojich predchodcov. Parodický postoj Wright počas svojho pôsobenia v televízii, najmä pri seriáli *Spaced*, opustil a svojim obľúbeným filmom začal skladať pozitívnu poctu. A nielen filmom samotným ale aj ich autorom a najmä celým žánrom. Kým *Spaced* bol pastišom, citáciou mnohých nesúvisiacich diel, jeho celovečerná tvorba si kladie ako svoj princíp referovanie presne vybranej konvencie.



Obr. 10 - Walter Marshall (*Fistful of Fingers*) a jeho predloha v podobe Muža bez mena (*Dobrý, zlý a škaredý*)



Obr. 11a - Narozdiel od Vincenta Vegu, to s Mikeom dopadne dobre. *Spaced* a *Pulp Fiction*.

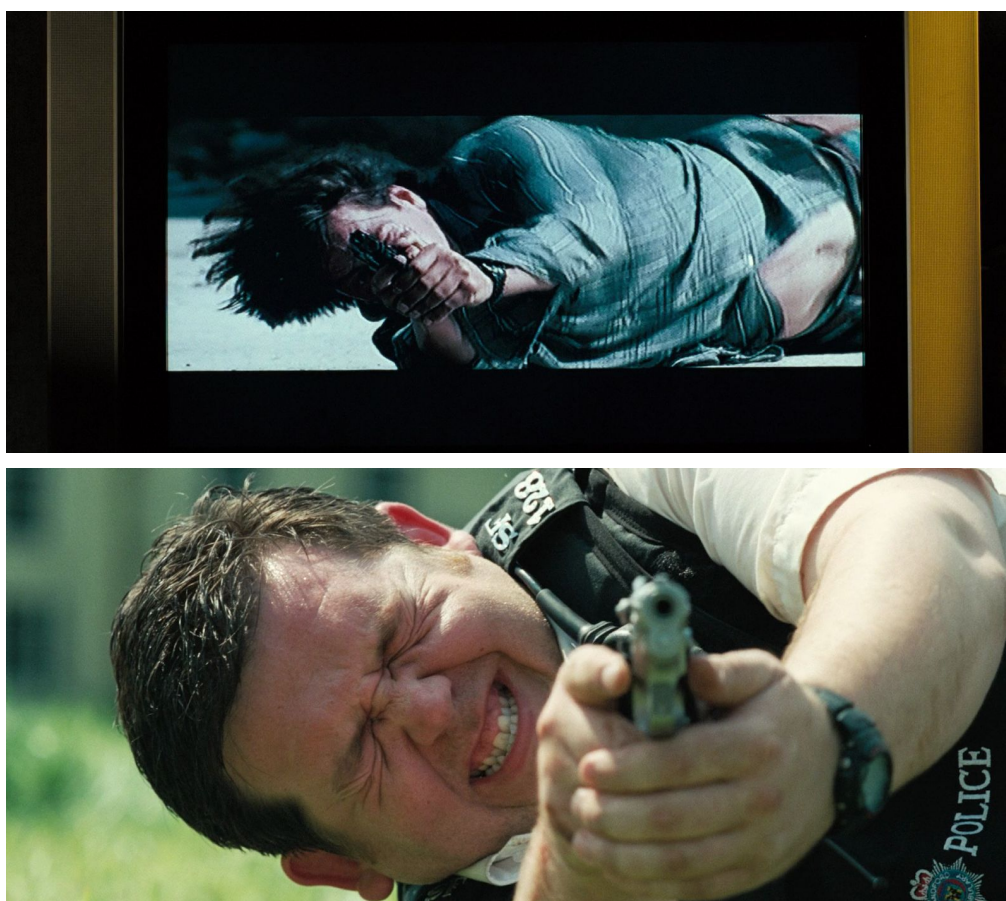


Obr. 11b - Klub má len dve pravidlá. *Spaced* a *Fight Club*





Obr. 12 - Porovnanie plagátov filmu *Hot Fuzz* s žánrovými klasikami *Bad Boys II* a *Magnum Force*.



Obr. 13 - Scéna z Dannyho obľúbeného filmu *Point Break* sa preňho stane realitou. Tak ako Johny Utah, ani Danny nedokáže zasiahnúť svojho blízkeho a od zlosti preto vystrieľa zásobník do vzduchu

4. Sebareflexivita

Pojem sebareflexie sa často používa v spojitosti so sebareferenciou a dochádza k ich zamieňaniu - preto by sme ich mali na úvod tejto kapitoly odlíšiť. Sebareferenciu chápeme v umeleckom diele ako autorovo citovanie svojej predošlej tvorby.

Ide v podstate o rovnaký jav, akému sme sa venovali v predošlej kapitole, s tým rozdielom, že citácia nemá predlohu v cudzích dielach. Je to zároveň spôsob, akým môže autor na svoje minulé dielo nadviazať, ďalej ho doplniť alebo rozvíjať. Sebareferencia sa vo Wrightových filmoch vyskytuje najmä v Cornetto trilógii. Na jednej strane sú prítomné priame narážky na predošlé filmy (napr. DVD filmu *Shaun of the Dead* je na predaj v supermarkete v filme *Hot Fuzz*), alebo opakujúce repliky (rozhodnutie postavy v druhom bode obratu je často sprevádzané variáciou vety: „*Toto je niečo, čomu musím čeliť ja sám*“), gagy (v každom filme protagonista preskakuje záhradné ploty), alebo rekvizity (trilógia získala neformálnu prezývku vďaka výskytu zmrzliny Cornetto, vid' obr.14). Nepriamo sebareferenčné je aj zjavné recyklovanie schém: podobná ústredná dvojica, vytrhnutie zo stereotypného života, členie nástrahám vyplývajúcim z žánru.

Robert Stam v knihe *Reflexivity in Film and Literature* píše: „*Všetko umenie bolo odjakživa v rozpore medzi iluzionizmom a reflexivitou. Akékoľvek umelecké stvárnenie sa môže tváriť ako ‚realita‘, alebo priznať svoj status reprezentácie.*“³⁵ Sebareflexívne dielo je teda také, ktoré si je, v prenesenom zmysle slova, vedomé vlastnej existencie a priznáva svoju textovú konštrukciu. Dáva všemožne najavo, že je výtvorom umelým a na tento fakt upozorňuje aj svojho diváka. Vo filme má sebareflexia mnoho foriem - film môže reflektovať samotnú tvorbu, proces natáčania, či upozorňovať na klamlivosť, ilúziu alebo zdôrazňovať limity filmového záberu; zahŕňať komentáre seba samého, uplatňovať nespoľahlivé alebo sebauvedomelé rozprávanie. Sebareflexia je príznačná vo filmoch, kde je film alebo jeho vznik samotnou témou. Sebareferenčnosť môže aj nemusí byť súčasťou sebareflexivity. Rozdiel medzi termínmi by sme mohli zjednodušene zhrnúť takto: referencia je spomenutie niečoho, reflexia podnecuje k uvažovaniu o niečom.

³⁵ STAM, Robert. *Reflexivity in film and literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. UMI Research Press, 1985. ISBN 0-8357-1607-4 str. 1

Sprievodným javom sebareflexivity v umeleckom diele je tiež scudzzenie. Ak si má divák uvedomiť vlastný divácky proces, získava od diela odstup. Scudzovací efekt (Verfremdungseffekt) predstavil Bertolt Brecht vo svojej koncepcii epického divadla. Vysvetľuje ho na príklade klasického čínskeho predstavenia: „Čínsky umělec především nehraje tak, jako by kromě tří stěn, které ho obklopují, existovala ještě i čtvrtá. Dává najevo, že ví, že se lidé na něho dívají [...] Publikum už se nemůže oddávat iluzi, že je neviděným divákem události, která se skutečně právě odehrává. [...] Divák se vciťuje do herce jako do pozorovatele: tak se kultivuje jeho pozorovací, divácký postoj.“³⁶ Brecht nebol ale prvým, kto scudzovací efekt objavil, ten sa v divadle vyskytoval už od čias antickej drámy a je neodmysliteľným základom komédie. Scudzzenie je prostriedkom, ako zrušiť ilúziu, vyvolať u diváka odstup a priviesť ho ku kritickému postoj. Divák sa nemá vciťovať do osudu dramatickej postavy, ani s ňou prežívať príbeh, naopak má si jeho existenciu uvedomovať a kriticky ju hodnotiť.

4.1. Sebareflexivita diegézy

Ak má podľa Stama autor umeleckého diela na výber medzi iluzionizmom a reflexivitou, Wright vo svojich dielach volí druhú možnosť. Jeho filmy priznávajú svoj status reprezentácie už od samých počiatkov a upozorňujú diváka na vlastnú konštrukciu rôznymi spôsobmi. Wrightove amatérske filmy nepracujú s klasickým rozprávačom, ktorý by eventuálne podvratne komentoval dianie alebo príbeh. Zato silnou mierou sebareflexie sa v týchto raných filmoch riadi diegetický svet - teda to, čo filmy ukazujú, priestor, ktorý je „jistým přebytkem, světem, který vyprávěné příběhy obklopuje a přechnívá [...] univerzum, kde se příběh odehrává.“³⁷ Diegézou v tomto prípade myslíme svet postáv a príbehu, nie divácku vieru v ilúziivnosť, ktorá je východiskovým bodom vnímania narácie a fikcie (túto vieru sebareflexivita v podstate narušuje).

Sebareflexívne prvky v diegéze filmu sú vo Wrightovej amatérskej tvorbe prítomné už v jednom z raných krátkych filmov *Help!*, kde je hrdina prenasledovaný filmovou kamerou, ktorej záberu nemôže ujsť. Vždy, keď unikne, čaká naňho po strihu ďalší záber, skrývajúci sa kdesi za rohom. Divák je

³⁶ BRECHT, Bertolt. *Myšlenky*. 1.vyd. Praha: Československý spisovatel, 1958 str. 40-41

³⁷ KUČERA, Jakub. *Diegeze*. Cinepur [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=57>

posadený do úlohy "útočníka" a postava mu svojimi neustálymi osloveniami a reakciami pripomína, že o ňom vie. Motív sa opakuje a graduje, kamera a mikrofón sú s postupujúcou agresiou čoraz častejšie prítomné v obraze, kde neskôr viditeľne fyzicky napádajú hrdinu (obr.15). Ten sa v závere filmu ocitá uväznený v televíznej obrazovke, prosí svojho diváka o milosť, ale ten mu ju nedožičí. Z pohľadu sebareflexivity je tento krátky film zaujímavý, pretože stavia diegetický, filmovaný svet do opozície s médiom filmu. Pohľady do kamery a reagovanie na ňu sú typickým prejavom fikčného sveta, ktorý si je vedomý svojej prítomnosti vo filme. Podobné prvky sebareflexivity diegézy však nájdeme aj v ďalších Wrightových amatérskych filmoch.

V akčnom filme *Dead Right* postavy v niekoľkých situáciach vystúpia zo svojich rolí a doslova komentujú priebeh filmu, vyjadrujú sa k scenáru (protagonista z neho číta a preto vie, ako sa zachová hľadaný zločinec) alebo na základe znalosti žánru predpovedajú, v ktorej minúte filmu nastane policajná naháňačka, či smrť detektívovho partnera. Vedomie, že sa nachádzajú vo filme je tu jedným z najvýraznejších motívov (obr.16). Vo finálnej prestrelke zločinec dokonca preberie za rukojemníka samotného režiséra Edgara Wrighta a pred kamerou ho zabije. Protagonista Dirty Barry preto musí prerušiť akciu, aby uprosil okoloidúcu dámu, či by sa na chvíľu neujala pozície kameramana. Veľmi časté je aj ukazovanie klapiek, či ruchovéch mikrofónov.

V celovečernej amatérskej paródii *Fistful of Fingers* je prítomnosť štábu ešte extrémnejšia. Ústredná dvojica hrdinov pri svojom putovaní konfrontuje filmárov, napr. zvukár im vysvetľuje cestu, postavy si vyžadujú detailnejšie zábery a režisér ich necháva opakovať akciu. Dochádza aj k istému zdvojeniu filmu, kedy po strihu z prvého záberu nasleduje ďalší, ukazujúci kameramana ako predmetný záber natáčal (obr.18). Subjektívny pohľad hrdinu sa opakovane prezrádza ako filmová manipulácia. Diegetický svet si je sústavne vedomý svojej prítomnosti vo filme a interaguje s ním, nemusí však nutne ísť len o postavy. Scéna, v ktorej hrdina Walter príde o svoju milovanú kobyľu Easy (stvárnenu handrovou maketou koňa), pretože spadla z vysokého útesu, sa končí záberom na drevenú tabuľu s upozornením "Edge of cliff". V rámci klasických žánrových klišé začína kamera za sprievodu hudby a bezmocného volania smutného protagonistu švenkovať po panoráme krajiny. Vo švenku však odhalí ďalšiu tabuľu, tentoraz s nápisom "Edge of frame", okraj záberu. Kamera teda musí švenknúť naspäť na prvú tabuľu.

Spomeňme však aj ďalšie nepatričné rekvizity evokujúce parodickosť diela (spomínané plechovky od Coca-coly, autá alebo Nestlé tyčinky). Všetky tieto prvky diegetického sveta majú scudzujúci efekt. V uvedení klamlivosti zobrazovanej akcie a falošnosti filmového natáčania spočíva najmä komika Wrightových amatérskych filmov. Vďaka získanému odstupu sa môže divák nachvíľku stať svedkom vzniku samotného filmu a baviť sa na vlastnom procese sledovania diela.

Vo Wrightovej amatérskej tvorbe spočíva sebareflexivita v prvkoch diegetického sveta. Ako ale uvidíme, v jeho neskoršej tvorbe k explicitnému pripomínaniu štábu, ani uvedomelosti postáv o fikčnosti svojho sveta nedochádza.

4.2. Iluzívnosť filmového obrazu

Vo Wrightovej celovečernej filmografii sa sebareflexívne prvky koncentrujú v rovine diskurzu. Oproti jeho amatérskej tvorbe, kde scudzujúci efekt vyvolával samotný zaznamenávaný diegetický svet (zjednodušene - situácia pred kamerou), sa tu sebareflexívnou stáva samotná forma - spôsob, akým je nám svet sprostredkovaný, filmový diskurz. V tejto kapitole sa zameriame na vizuálne prvky, ktorými Wright štylizuje základnú zložku formy, filmový záber a to na príklade filmu *Scott Pilgrim*, kde dochádza azda k najvýraznejšej a najviac scudzujúcej manipulácii filmového obrazu. Wright v tomto filme vkladá do záberov množstvo grafických doplnkov, textov a kompozícií, často pripomínajúcich komiksovú predlohu filmu a estetiku videohier. Pre filmové dielo sú však takéto prvky neobvyklé a vytrhávajú diváka z prirodzenej viery v ilúziu obrazu.

Prvú kategóriu vizuálnych doplnkov, ktorými *Scott Pilgrim* upozorňuje na vlastnú formálnu nespoľahlivosť, tvoria obrazové prvky priamo komentujúce dianie na plátne (obr.19). Sem môžeme zaradiť rôzne textové oznamy, tabuľky a diagramy alebo dvojexpozície. Z bežných komiksových konvencii sú prebrané napríklad citoslovčia a zvukomalebné texty (whoosh! bang! kroow!) doanimované do záberu, sprevádzajúce údery, pády a nárazy v mizanscéne. Pre väčšiu plastickosť sú často fixované na priestor, rešpektujú pohyby kamery a dokonca aj pole ostrosti.

O niečo nápadnejšie a formálne scudzujúcejšie sú textové komentáre ukotvené v samotnom ráme obrazu. Čierne rámčeky s osobnými údajmi zobrazenej postavy uvedomelým spôsobom uvádzajú jej vstup do príbehu, a zastupujú zdĺhavú expozíciu, ktorá by musela prebehnúť v dialógoch (niekedy tieto údaje zaznejú dodatočne aj verbálne, ako malý vtip). Podvratný komentár diania tvoria ďalšie jednoriadkové slogany - odhaľujú rozpaky postáv, dovysvetľujú situáciu alebo uvádzajú čas a deň, čím nápadne zastupujú neprítomného rozprávača.

Grafické doplnky prevzaté z videoherného sveta uvádzajú vo filme jednotlivé súboje, ilustrujú rôzne úrovne náročnosti protivníkov, počty bodov alebo zdravotný status. Videohry sú vo filmovej adaptácii *Scotta Pilgrima* opakujúcim sa motívom a príbeh sa čiastočne riadi videohernou logikou. Majú svoje významové opodstatnenie - Scott svoj život vníma ako počítačovú hru a divákovi je nimi neustále pripomínané že je svedkom hry filmu.

Druhý súbor vizuálnych manipulácií sa týka práce so zadným plánom . Odkazuje viac na komiksový pôvod filmu, než plní funkciu sebareflexie, ale uvedieme ho pre úplnosť. Tradičným prvkom japonského manga komiksu je znázornenie rýchleho pohybu. Ak postava útočí, beží, či lieta, obvykle sa daný panel kreslí s rozmazaným jednofarebným pozadím plným súbežných línií, voči ktorému je objekt v kontraste. V *Scottovi Pilgrimovi* sa také pozadie vyskytuje v scénach súbojov.

Iným príkladom práce s pozadím je jeho úplné zmiznutie. Ak chce Wright vypichnúť konkrétnu repliku alebo upriamiť pozornosť na jedinú postavu, zhasína uprostred záberu osvietenie celej scény s výnimkou postavy, ktorá je v prvom pláne, prípadne pozadie záberu stmaví postprodukcne. Zatmavenie obrazu často sprevádza výrazný zvuk, aby na seba upriamilo väčšiu pozornosť. Tento prvok je možné prirovnáť ku kruhovej maske, známej z filmov nemej éry. V komixe je jeho paralelou umiestnenie nakreslenej postavy mimo alebo "ponad" jednotlivé panely, aby sa zdôraznila jej reakcia alebo výraz.

Z pohľadu sebareflexívnosti obrazu sa vo filme *Scott Pilgrim* javí najvýraznejšou manipulácia s rámom filmového záberu. Prvky manipulácie rámu nijak nekomentujú dej, ani nevytvárajú komický podtext, sú čistým zdôraznením iluzívnosti, ktorú by inak nepozmenený filmový obraz prirodzene obnášal.

V *Scottovi Pilgrimovi* je často využívaný zmnožený záber³⁸, alebo splitscreen, v ktorom sú vedľa seba položené dve, alebo viac rôznych snímok (obr.20). Rozdelením plátna možno zobrazíť viacero priestorov súčasne a vo filmoch sa táto technika používala najmä v šesťdesiatych rokoch, v scénach, kedy dve vzdialené postavy spolu telefonujú. Okrem scén telefonátov delí Wright obraz aj v hudobných sekvenciách, keď chce ukázať jednotlivých členov kapely v súzvuku a vzájomných interakciách, alebo ho používa pri rýchlom rozzáberovaní akcie na jednotlivé detaily prebiehajúce súčasne. Ešte častejšie ňou však nahrádza figúru záberu/protizáberu, ak chce zdôrazniť naviazanie očného kontaktu medzi postavami, obvykle súpermi.

Zmnoženým záberom Wright odkazuje na komiksovú predlohu filmu - deliace hrany záberov pretínajú rám rôznymi smermi (horizontálne, vertikálne, diagonálne) a pripomínajú rozloženie panelov v komikse. Zároveň ale narušuje chápanie obrazu ako "výrezu" z predkamerovej reality a neraz podkopáva dôveryhodnosť priestoru. Postavy vzdialené, zobrazené v jednotlivých segmentoch záberu na seba totiž reagujú, akoby stáli tesne vedľa seba. Zmnožený záber je tiež hojne používaný v bojových scénach, kde však v kontexte iných efektov trochu zaniká jeho neprirodzenosť.

Inou metódou upozorňovania na limity obrazu je zmena pomeru strán. V televízii, či v dokumentárnych filmoch, ktoré pracujú s archívnym materiálom je striedanie formátov také časté, že si ich zmenu ani nevšimneme. V *Scottovi Pilgrimovi* sa však okraje rámu viditeľne pohybujú a pomer strán sa mení pred očami diváka. Pôvodný pomer 1,85:1 sa zmení na 2,35:1 (či dokonca viac) aj behom jediného záberu. K zúženiu formátu dochádza pri Scottových snoch a v bojových scénach (obr.21). Scott je nesympatická postava s veľkým egom a tým je silne poznačené jeho vnímanie seba samého ako užasného človeka, bojovníka a lámača srdc. Komiksová predloha s nedôveryhodnosťou jeho predstáv úmyselne pracovala a túto rovinu odlišovala čiernym pozadím panelov. Wrightova adaptácia sa pokúša o podobné. Zmenou formátu a čiernymi okrajmi obrazu tak ironicky zobrazuje Scotta, ako by on rád videl sám seba - ako filmového hrdinu. Rozširovaním čiernych okrajov sa zároveň divákovi neustále pripomína, že to, čo sleduje, je len obmedzený dvojrozmerný obraz a nie skutočnosť.

³⁸ KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9 str. 156

4.3. Skladba ako prostriedok sebareflexie

Strih je vo Wrightových celovečerných filmoch tou zložkou formy, ktorá na svoju prítomnosť upozorňuje zo všetkých najvýraznejšie. Oproti jeho amatérskej tvorbe, kde prevažuje konvenčnejšie záberovanie a sebareflexivita diela spočíva najmä v priznávaní fikčnosti diegetického sveta, vo Wrightových celovečerných filmoch sa sebauvedomelosťou vyznačujú najmä jeho typické skladobné postupy. Wrightov strihový rukopis je výrazný, užíva niekoľko veľmi distinkívnych skladobných postupov, z ktorých sa časom stala takpovediac jeho ochranná známka.

Stieračky, strihy vo švenku alebo ostré skoky v čase, výrazné druhy interpunkcie, ktoré na seba viažu divákovu pozornosť a vyskytujú sa v každom z jeho filmov, sú štylistické figúry v bežnej mainstreamovej kinematografii, založenej na ničím nerušenom sledovaní, opomínané (obr. 22). Typickými sú tiež rýchle montáže "postupov práce" - najrôznejších mechanických činností často banálneho charakteru, ale zato zobrazené s veľkou mierou dynamiky a akčnosti, vždy v detailoch a s transfokáciou. Wright sa nevyhýba zobrazovaniu každodenných rutín, ktoré by boli v iných filmoch ako nedejové vystrihnuté, naopak, vytvára z nich pútavé mikroscény s extrémnou kondenzáciou času, kde niektoré zábery majú rádovo len niekoľko políčok (obr.23).

Wrightove typické skladobné postupy pútajú divácku pozornosť do takej miery, že sa stávajú predmetom diskusii, interpretovania a napodobňovania aj medzi laickým obecnstvom a amatérskymi filmármi.³⁹ Wright zámerne využíva dramatizujúce efekty strihu ako kontrast ku komediálnej povahe svojich filmov a tam, kde iní budujú komiku verbálne, hereckou improvizáciou, alebo napodobňovaním, Wright buduje humor strihom. Nás však zaujímajú viac postupy, ktoré sa podieľajú na sebareflexivite filmovej formy, upozorňujú na jej neobjektívnosť, alebo svojou povahou vyvolávajú efekt scudzenia.

4.3.1. Strihový refrén

Wright často opakuje celé sekvencie s takmer totožnými zábermi, akciou i replikami, pričom gradácia a kvalitatívny nárast opakovaného motívu sú základom vtipu. Refrén sa charakterizuje ako systematicky sa objavujúci motív,

³⁹ Obzvlášť v prostredí videoesejí, tutoriálov a nadšeneckých napodobení sa Wrightova tvorba teší veľkej obľube. Sledovanosť youtubových videí ako napr. "Edgar Wright - How to Do Visual Comedy", "Edgar Wright's Style Explained", "Edgar Wright - How To Edit To The Beat" či "Scott Pilgrim: Make Your Transitions Count" dosahuje neraz miliónové čísla.

ktorého ťažiskom je rytmizovanie dejovej línie.⁴⁰ "Strihovým refrénom" by sme však mohli nazvať opakovanie jednej záberovej rady so zachovaním jej vnútornej skladby. Zároveň však ide o veľmi reflexívny prvok, nakoľko každé zopakovanie danej sekvencie (s obmenami) vykresľuje jej predošlé zobrazenie ako nedôveryhodné a nespoľahlivé.

Príkladom takejto figúry je scéna z filmu *Shaun of the Dead* (obr.24), kde ústredná dvojica vymýšľa plán záchrany svojich blízkych. Každý Shaunov návrh je zobrazený ako stručná sekvencia budúcich udalostí s prvkami postupu práce a Shaunovým komentárom, popisujúcim jednotlivé kroky záchrany. „*Vezmeme si Peteho auto; odvezieme sa ním k mame; vojdeme dnu; postaráme sa o Philipa (pozn.: v tom čase už zombie); potom schmatneme mamu a odvezieme sa s ňou k Liz; tam sa zabarikádujeme, dáme si čaj a počkáme, kým toto všetko prehrmí.*” Komentár je presne načasovaný na zábery jednotlivých činností (auto, šoférovanie, zabitie Filipa, šálka čaju...). Ed však skladá k plánu námietky, Shaun prichádza s rovnakým návrhom, ktorý ale končí u nich doma. Zábery, ktoré ho ilustrujú sú totožné, no komentár úsečnejší a tempo minisekvencie vyššie - dochádza k väčšej skratke. V pláne sa zmenili len záverečné dva zábery. Shaun aj Ed sa ale zhodnú, že doma už nie je bezpečne a je tam neporiadok. Plánovacia sekvencia sa opakuje tretíkrát, Shaunov popis už vynecháva každé druhé slovo, zábery sú rýchlejšie, a celý postup je zhrnutý za 12 sekúnd.

Vtipnosť tu vyplýva z nečakaného znovuzobrazenia totožnej sekvencie s malým rozdielom v závere, ale filmová skladba sa tak opakovane ukazuje ako zavádzajúca. Recyklovanie totožných záberov v rovnakom poradí, v zrýchľujúcom sa tempe, viaže pozornosť diváka na prítomnosť strihovej manipulácie (v tomto prípade zjavná kondenzácia času), zároveň ho postupne učí, že so skladbou môže byť narábané kreatívne a nemal by plne dôverovať pravdivosti toho, čo vidí.

4.3.2. Porušovanie jednôt

Iným postupom s podobným efektom je Wrightova manipulácia s pravidlami predsnímacích a snímacích jednôt, ktoré v iných prípadoch striktné zachováva pre dosiahnutie plynulého vnímania scény. V jednej zo sekvencií z úvodu filmu, kedy Scott Pilgrim ešte randí s mladou Knives Chau, prebieha medzi postavami banálny rozhovor o kapelách. Dvojica sa prechádza obchodom s

⁴⁰ VALUŠIAK, Josef. *Základy strihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2 str. 39

hudobninami, keď sa dialóg zvrtné na tému bývalých partnerov. Dialóg je snímaný bežnou formou záberu a protizáberu po ose, pričom obe postavy kráčajú vpred a kamera pred nimi cúva. Rytmus striedania záberov je prísne viazaný na repliky postáv - strihá sa na polodetail tej, ktorá práve hovorí. Táto figúra sa zakrátko ustáli a opakuje sa. Scottovi ale začína byť rozhovor nepríjemný a otáča tému rozhovoru na seba. V nasledujúcom protizábere, kde zvykom očakávame reakciu Knives, sa však ocitáme v úplne inom prostredí a čase, na zasneženej ulici. K prekvapeniu, plynulosť dialógu i pravidelné striedanie replík zostáva zachované. Dojem kontinuity sa navyše posilňuje prísny držaním pravidiel orientácie - zachovaním osi, jednotou pohľadov, jednotou hlavného smeru aj pohybu, preto zmena pozadia a svetelnej atmosféry pôsobí šokovo a dištancujúco (obr.25).

Nie je teda jasné, či rozprávanie poskočilo v čase a posunulo sa do ďalšej scény, alebo ide o štylizáciu tej stávajúcej. Zachovaním niekoľkých jednôt a súčasne porušovaním iných dochádza v tomto príklade k odklonu od objektívneho zobrazenia času a priestoru, a to veľmi viditeľným a scudzujúcim spôsobom.

4.3.3. Mimoszáberový priestor

Tretím typickým prejavom reflexivity skladby je spôsob, akým Wright svojou voľbou záberov často skrýva okolité prostredie, ktoré však zásadne zasahuje do priebehu akcie.

V úplne prvej scéne filmu *Shaun of the Dead* sme svedkami vážneho a intímneho rozhovoru Shauna s jeho priateľkou Liz. Dvojicu ešte vôbec nepoznáme, rovnako ani prostredie a čas, v ktorom sa akcia odohráva. Rozhovor je snímaný v dvoch striedajúcich sa polodetailoch, pričom striedanie prebieha s výmenou replík. Tieto protizábery poskytujú istý limitovaný výrez z priestoru, na základe ktorého možno súdiť, že sedia v nejakej krčme za stolom a sú osamote. Dojem intimity posilňuje zvuková izolácia z okolitého prostredia a očný kontakt dvojice, obsahovo ho podporuje fakt, že subjektom ich rozhovoru je nejaká tretia osoba, Shaunov spolubývajúci, o ktorom sa Liz nevyjadruje zvlášť lichotivo. Nepredpokladáme jeho prítomnosť. Po tom, čo sa opakovaním protizáberov znormalizuje skladobný princíp a divák prestáva vnímať okolie, sa zrazu strihá na záber muža - Shaunovho spolubývajúceho, teda subjekt rozhovoru. Stál zrejme po celú dobu vedľa dvojice. Jeho dovtedajšia prítomnosť v mimoszáberovom poli ale nebola nijako naznačovaná (do okamihu odhalenia absentoval aj zvuk automatu, pri ktorom stojí) a stala sa nepredpokladateľnou pointou gagu.

V malej obmene sa tento vtip opakuje o niekoľko záberových výmen neskôr, keď sa scéna, teraz už o troch postavách, znovu zautomatizuje a téma rozhovoru sa zmení na spolubývajúcich Liz. Nečakane prichádza záber odhaľujúci, že sedeli celý čas za tým istým stolom, hneď vedľa ústrednej dvojice.

V tejto scéne ide samozrejme o budovanie situačného gagu. Ale vychádza tiež najavo, že pôvodný prehľad o scéne, ktorý si divák vytvoril vďaka skladbe záberov ešte v úvode, bol mylný a zobrazenie scény je nespoľahlivé. Wright tak hneď v začiatku filmu *Shaun of the Dead* upriamuje pozornosť diváka na neúplnosť rozzáberovania scény a pripravuje ho na možnosť, že zobrazenie priestoru nebude vždy celkom objektívne.

4.4. Žánrová zmena

Pre charakteristiku posledného dôležitého prvku sebareflexie Wrightových celovečerných filmov sa musíme vrátiť k filmovému žánru. V predchádzajúcich kapitolách sme si definovali žáner ako komunikačný nástroj a vo Wrightovom prípade určili pravidelnú prítomnosť dvoch: vzťahovej komédie ako východiska príbehu daného filmu; a druhého, prebraného žánra, ktorý sa vyznačuje akčnosťou a dynamikou a je primárny zdroj referenčnosti filmu. Sebareflexivita filmu sa viaže práve k okamihu zmeny jedného dominujúceho žánra v druhý, pretože sa taká náhla zmena prejavuje ako silný scudzovací prostriedok.

Žáner vzťahovej komédie vždy určuje základnú dramatickú situáciu a zároveň ako komunikačný nástroj dominuje v expozícii a približne celej prvej tretine filmov. Prvky referenčného žánru sú vtedy úplne potlačené, alebo sa vyskytujú len na pozadí a v náznakoch (zombie nákaza v *Shaun of the Dead* prebieha od začiatku, ale je nepovšimnutá). Vzťahová komédia má dostatok času aby nastavila mód diváckej recepcie a očakávaní, v jej duchu sa dokonca začína pozvoľna rozvíjať dej. Pre Wrighta je však charakteristické, že práve vo chvíli, keď sa mód diváckeho vnímania ustaluje, mení náhle komunikáciu filmu na akčný parafrázovaný žáner.

Zmena je náhla a nastáva bez upozornenia, obvykle uprostred konkrétnej scény, ktorú tým naruší. Okamih žánrovej zmeny napr. v *Shaun of the Dead* nastáva v scéne, keď Shaun a Ed konfrontujú neznámu postavu v záhrade ich domu. Dôsledkom fyzickej potýčky sa táto podivná slečna napichne na kôl, ale to jej nebráni znovu vstať a zaútočiť na dvojicu. Až vtedy si hrdinovia uvedomia, že

ide o ožvlú mŕtvolu a od tohto momentu film začína naplno uplatňovať konvencie referovaného žánru - zombie hororu. V *Shaun of the Dead* zmenu predpovedajú narážky na prebiehajúcu epidémiu, preto zmena žánru nepôsobí takým šokom na diváka, ako na protagonistu.

V nasledujúcich troch Wrightových filmoch to ale neplatí. Prvá vražda v *Hot Fuzz* sa objavuje celkom nečakane po takmer 40-tich minútach filmu a svojou masakrálnosťou vybočuje z dovedty uplatňovaných vzorcov vzťahovej komédie z malomesta. Vrah s kosou, zahalený v čiernom plášti pripomína Smrtku a zobrazenie celej scény evokuje vyvražďovacie horory typu *Vreskot*. Rám obrazu dokonca postupne zaplní červená farba krvi. Od tej chvíle film komunikuje jazykom referovaných žánrov - policajných akčných filmov a čiastočne aj slasher horrorov. K ešte razantnejšej zmene dochádza vo filme *The World's End*. Zo vzťahovej komédie o partii mužov stredného veku sa film mení na akčné sci-fi v krátkom okamihu, kedy Gary pri štandardnej krčmovej bitke urazí neznámemu maldíkovi hlavu a v šoku zisťuje, že išlo o androida. Zmena žánru prichádza vždy na konci prvého dejstva, tesne pred prvým bodom obratu (obr.26).

Asi najviac scudzujúca sa javí žánrová zmena vo filme *Scott Pilgrim*. Zdanlivo len jemne štylizovaná tínedžerská komédia o banálnom živote torontského povalača sa uprostred scény z miestnej súťaže kapiel, keď sa počas vystúpenia Scottovej skupiny Sex Bob-Omb preborí strecha koncertnej sály a na scénu prilieta Ramonin prvý smrteľný expriateľ Mathew Patel, premieňa na superhrdinský akčný film. Následný súboj so Scottom sa vymyká akýmkoľvek očakávaniam, budovaným v predošlej polhodine filmu a uvádza do príbehu nadprirodzené schopnosti, bojové umenia a elementy počítačových hier, ktoré dovedty neboli nijak akcentované.

Wright okamžitou zmenou žánru uvádza svojho diváka do šoku. Ten musí veľmi rýchlo zmeniť mód vnímania, nakoľko sa zmenil aj súbor komunikačných prostriedkov, akým k nemu dielo prehovára. Zároveň je nútený prehodnocovať povahu sledovaného diela a s odstupom sa rozhodnúť, ako ho bude ďalej sledovať. Film mu dáva na výber, či pristúpi na hru, alebo ho bude naďalej vnímať ako ilúziu reality.

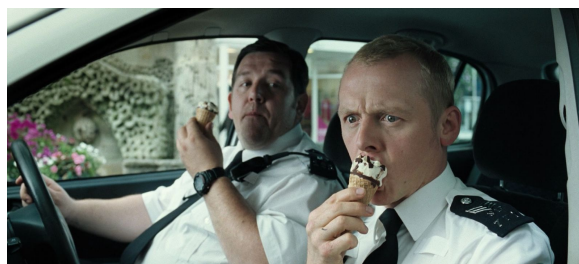
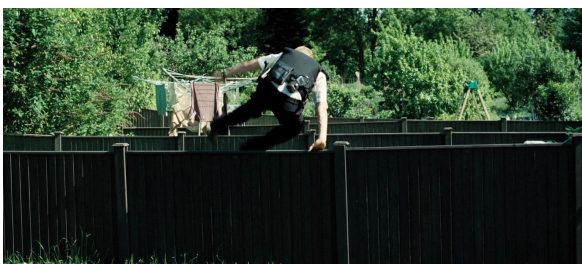
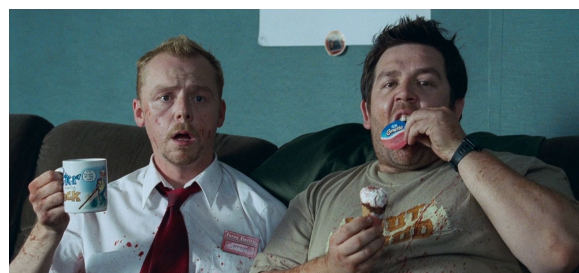
4.5. Zhrnutie - dielo ako priznaný konštrukt

Wrightove diela upozorňujú diváka na vlastnú umelosť a priznávajú svoj status reprezentácie. Nútia ho, aby ich sledoval s odstupom - ako hru na iluzívnosť, nie ako realitu samotnú. Nabádajú ho zaujať kritický odstup a umožňujú mu skúmať ich vnútorné mechanizmy. „*Sebareflexívne dielo odhaluje vlastnú masku a pozýva divákov, aby si prehliadli jeho tvar a štruktúru.*“⁴¹

Predstavili sme niekoľko spôsobov, akými Wrightove celovečerné filmy dosahujú svoj reflexívny charakter odhalením nespoľahlivosti formy - štylizáciou obrazu, výrazným strihom a neobjektívnym zobrazením sveta fikcie pomocou záberovej skladby. Divácke očakávania boria momentom prekvapenia, náhlou zmenou žánru, ktorou ďalej upozorňujú na svoju nestálosť.

Sebareflexivita je ale vo Wrightovej tvorbe prítomná už od jeho amatérskych začiatkov. Z explicitného odhaľovania procesu vzniku filmu sa jej prejavy v neskorších filmoch postupne premenili do manipulácie s filmovou formou. Z diegézy, sveta fikcie, sa s počiatkom profesionálnej kariéry presunula sebareflexivita do diskurzu, teda spôsobu, akým je svet ukazovaný.

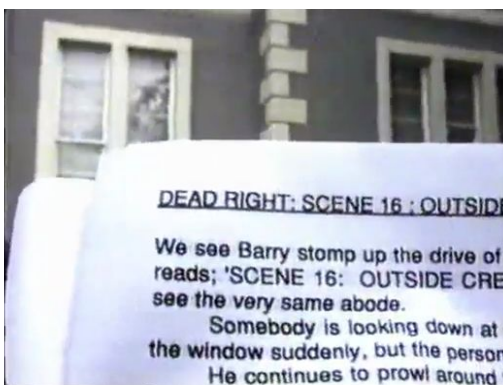
⁴¹ STAM, Robert. *Reflexivity in film and literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. UMI Research Press, 1985. ISBN 0-8357-1607-4 str. 1



Obr. 14 - Vzájomné referencie vo filmoch Cornetto trilógie. Vľavo tzv. *Fence gag*, opakovaný vtíp s preskakovaním plotu. Vpravo výskyt zmrzliny, ktorá dala trojici filmov svoju prezývku.



Obr. 15
Útok mikrofónu vo filme *Help!*



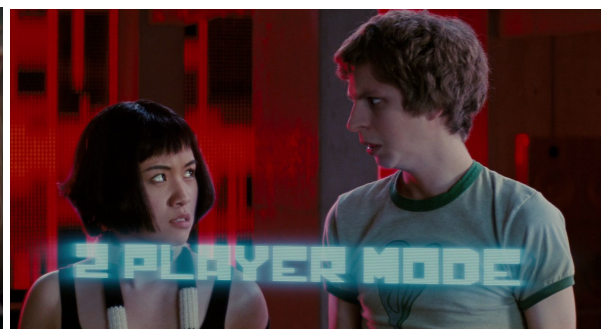
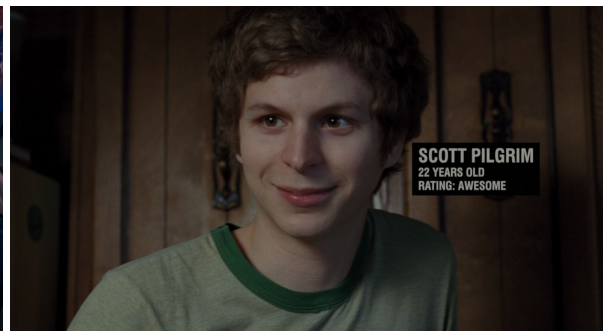
Obr. 16 - Dva prejavy sebareflexívneho sveta vo filme *Dead Right*. List scenára uvádza začiatok novej scény; vpravo režisér Edgar Wright, pár okamihov pred svojou filmovou smrťou.



Obr. 17 - *Fistful of Fingers*. Tabuľa oznamujúca okraj záberu. Vpravo zvukár ukazuje ústrednej dvojici cestu.



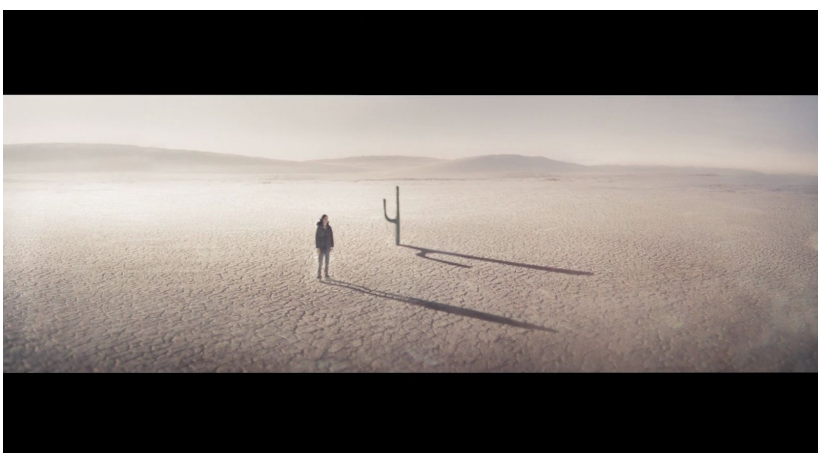
Obr. 18 - Ako vzniká film. Záberová dvojica vo filme *Fistful of Fingers*.



Obr. 19 - Grafické a textové doplnky obrazu vo filme *Scott Pilgrim*. Hore: zvkomalebné komiksovú citoslovčia; osobné údaje postavy pri jej prvom výskyte vo filme. V dolnom riadku: ironizujúci komentár s povahou rozprávača; prvky videohernej estetiky, vyskytujúce sa v súbojoch.



Obr. 20
Príklady použitia zmnôženého záberu
vo filme *Scott Pilgrim*.



Obr. 21 - Zmena obrazového formátu sa objavuje pri Scottových predstavách a snoch, tiež v bojových scénach. Vždy ide o situácie, v ktorých by sa rád vnímal ako hrdina.

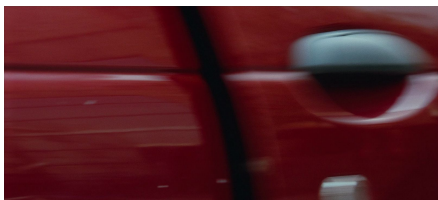


Obr. 22 - Typický príklad Wrightovej stieračky (*Hot Fuzz*). Prvý záber je snímaný dlhým objektívom, do neostrosti predného plánu opakovane vstupujú siluety chodcov z ulice, napokon jeden z objektov zatemní celý záber. Ide však o Dannyho helmu z nasledujúcej scény v obchode. Spoločný prvok dvoch záberov simuluje jednotnosť odlišných priestorov a spája ich v jeden.

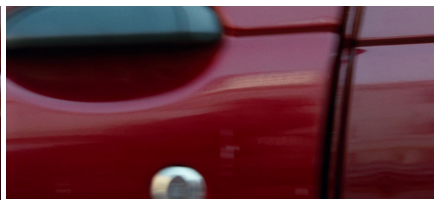


Obr. 23 - Každodenné banality ako vrchol akcie (*Shaun of the Dead*). Každý záber v tejto krátkej sekvencii o osobnej hygiene je výrazne transfokovaný a sprevádzaný dramatickým zvukovým efektom. Sekvencia trvá približne 3 sekundy. Podobné sekvencie slúžia ako dynamizujúci predel medzi pokojnejšími scénami, čím na seba púta okamžitú pozornosť.

Ob. 24 - Tri variácie plánu záchrany. Záver každého variantu je síce iný, ale vedie k nemu rovnaký sled záberov (1-15) a vzniká refrén. V každom opakovaní sekvencie dochádza k zrýchleniu tempa a k výraznejšej časovej výpustke.



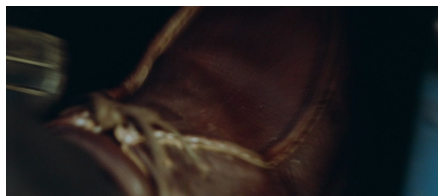
1. Vezmeme auto...



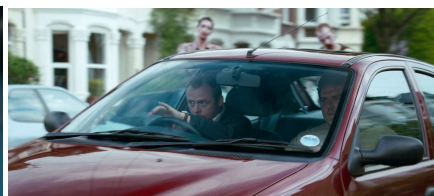
2.



3.



4.



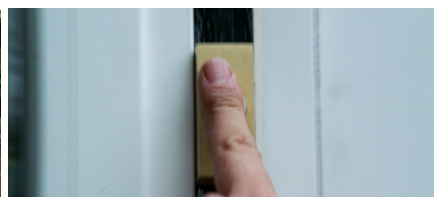
5.



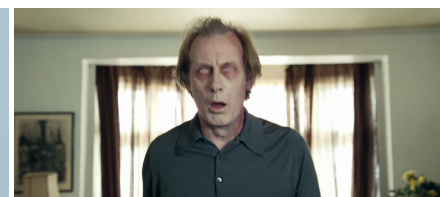
6. odvezieme sa k mame,



7.



8.



9. postaráme sa o Philipa,



10.



11. ...vezmeme mamu,



12.



13.



14.



15.

Variant 1 - záver doma u Liz (celkové trvanie sekvencie 19 s)



16. prídeme k Liz...



17. ...a s šálkou čaju...



18. prečkáme u nej doma.

Variant 2 - záver doma u Shauna (celkové trvanie 14 s)



16. vezmeme Liz...



17. a s šálkou čaju...

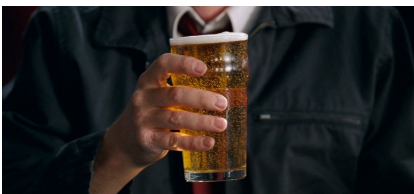


18. prečkáme u nás doma.

Variant 3 - záver vo Winchesteri (celkové trvanie 12 s)



16. vezmeme všetkých...



17. a prečkáme s pivom



18. ...v krčme Winchester.



1.



2.



3.



4.

Obr. 25 - Scudzujúca zmena prostredia počas plynulého dialógu Scotta a Knives.



Obr. 26 - S výnimkou filmu *Baby Driver* dochádza k zmene žánru vo Wrightových filmoch náhle, v priebehu jednej scény a v samostatnom zábere. Po takom zábere už film komunikuje výhradne prvkami referovaného žánru.

5. Záver

Táto práca sa pokúsila analyzovať dve špecifiká tvorby Edgara Wrighta - referenčnosť jeho diel, ktorá určuje ich vzťah k iným filmovým predlohám a sebareflexívnosť, teda spôsob akým jeho diela komentujú samé seba. Práca došla k zisteniu, že referencie, rôzne formy odkazov a parafráz sú základom, na ktorých Wrightove filmy stáli už od jeho amatérskej tvorby. Predlohy ilustrujú Wrightov osobný vzťah ku kinematografii a dodnes majú kľúčový vplyv na jeho výber tém a žánrov. Od svojich raných začiatkov priznávala Wrightova tvorba vlastnú fiktívnosť a odhaľovanie svojich vnútorných mechanizmov, či proces vzniku je v nej prirodzene prítomné doteraz, často i scudzujúcim spôsobom. Sebareflexívna povaha Wrightových diel dnes určuje najmä zvolené formálne a výrazové prostriedky a zvlášť skladobné postupy.

Ďalším zistením bolo, ako sa povaha oboch skúmaných aspektov zmenila s Wrightovým vstupom do profesionálnej kariéry. Kým v jeho amatérskych filmoch dominoval k filmovým predlohám parodický, zosmiešňujúci prístup, v televíznej tvorbe sa parafrázovanie stalo nástrojom vzdania pocty. Z ironickej exploatacie jedného či dvoch filmov, cez citovanie rozsiahleho spektra populárnych diel dospel Wright vo svojich celovečerných filmoch k parafrázovaniu celých žánrov. Premenu prešiel aj spôsob, akým Wrightova tvorba v jej priebehu priznávala umelosť a fikciu. Kým reflexivitou sa v jeho raných dielach prejavoval najmä absurdný diegetický svet, vedomý svojej prítomnosti vo filme, vo Wrightovej celovečernej filmografii sa svet príbehu a postáv začal javiť skutočnejším, v mnohom podobný nášmu. Reflexívnym sa naopak stal diskurz, forma, ktorou nám je svet Wrightových príbehov sprostredkovaný. Zo zobrazovaného sa reflexívnym stal spôsob zobrazenia.

Citácie a odkazy aktivizujú divákovu snahu ich rozpoznať a podnecujú ho k porovnávaniu so svojou predošlou filmovou skúsenosťou. Niektoré referencie sú rozpoznateľné už na prvý pohľad, k dešifrovaniu tých skrytejších musí divák vyvinúť dodatočnú pozornosť alebo zapojiť široký kultúrny rozhľad. Úspešné odhalenie predlohy pôsobí satisfakčne, odmenou je pocit spoločne zdieľaného kultúrneho povedomia. K pochopeniu Wrightových komédií encyklopedická

znalosť kinematografie nie je nutná, no v jej referenčnosti sa skrýva nadhodnota. Dielo, ktoré divákovi odhaľuje vlastné princípy a vzťahuje k nim pozornosť, mu umožňuje zaujať voči sebe kritický odstup. Wrightove filmy tak vďaka svojej reflexívnosti pôsobia ako prístupné, otvorené diela, ktoré je pre pozorovateľa atraktívne analyzovať. Divák, čo zaujal kritický odstup, nadobúda pocit, že môže ľahšie porozumieť, ako dielo funguje.

Možno toto sú dôvody, prečo Wrightova tvorba láka množstvo ašpirujúcich filmárov a je predmetom toľkých laických analýz a videoesejí. Odkrývanie referencií je zase obľúbeným predmetom fanúšikovských debát, v ktorých si môžu vymieňať vzájomné postrehy a spoločne budovať kladný vzťah k dielu. Ak teda existuje nejaká spojitosť medzi Wrightovou popularitou a tým, ako jeho filmy interagujú so svojim divákom, mohla by to byť práve ich referenčnosť a sebareflexivita. Wrightove diela sú hrou, na ktorú len stačí pristúpiť.

6. Zoznam použitej literatúry a prameňov

HOŠKOVÁ, Stanislava. *Citace, parafráze, plagiát*. Diplomová práce. Praha: FAMU, AMU, 2007

ORLICKÝ, Jan. *Záhady komična: teorie komična, vtipu, gagu a smíchu*. Praha: Futura, 2003. ISBN 80-85523-93-0

BARTOŠKOVÁ, Romana. *Parodie v české literatuře, divadle a filmu*. Diplomová práce. Praha: AMU FAMU, 1991

JOST, François. *Realita - fikce: říše klamu*. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-056-2

STAM, Robert. *Reflexivity in film and literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. UMI Research Press, 1985. ISBN 0-8357-1607-4

BRECHT, Bertolt. *Myšlenky*. 1.vyd. Praha: Československý spisovatel, 1958

KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2

KUČERA, Jakub. *Diegeze*. Cinepur [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=57>

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.

Ostatná literatúra:

RAUŠOVÁ, Petra Berkovičová. *Film jako téma: Jak vidí médium samo sebe*. Diplomová práce. Praha: FAMU, AMU, 2006

RUDOLFOVÁ, Jitka. *Zcizovací efekt ve filmu*. Bakalářská práce. Praha: FAMU, AMU 2006

MALÍČEK, Juraj. *Vademecum popkultúry*. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2008. ISBN 978-80-8094-287-8

Internetové pramene:

WTF with Marc Maron. *Episode 445: Edgar Wright* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: http://www.wtfpod.com/podcast/episodes/episode_445_-_edgar_wright?rq=wright

Guerilla Filmmakers Handbook. *Edgar Wright Genesis interview* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <http://www.chrisjonesblog.com/2013/08/edgar-wright-genesis-the-guerilla-filmmakers-handbook-archive-interview-from-2005.html>

The Guardian. *Guardian Interviews at the British Film Institute: Simon Pegg and Edgar Wright* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2007/feb/12/guardianinterviewsatbfisouthbank>

RogerEbert.com. *Edgar Wright Interview* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/balder-and-dash/edgar-wright-i-am-a-film-school-reject-twice>

Empire. *Edgar Wright's A Fistful Of Fingers: once upon a time in the West Country* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.empireonline.com/movies/features/upon-time-west-country/>

Slash Film. *'A Fistful of Fingers': The Delightfully Goofy Beginning of Edgar Wright's Career* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/looking-back-at-a-fistful-of-fingers/>

The Guardian. *Laugh Lines: From Asylum to The Mighty Boosh* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2010/apr/01/laugh-lines-asylum-mighty-boosh>

VICE. An Oral History of 'Spaced' [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_us/article/kwk3ga/oral-history-of-spaced-simon-pegg-nick-frost-edgar-wright-jessica-hynes-katy-carmichael

MTV News. "*Shaun of the Dead*": The world's first Rom-zom-com [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1491298/shaun-of-the-dead-the-worlds-first-rom-zom-com-romantic-zombie-comedy/>

Entertainment Weekly. *3 Blokes. 3 Films. Many, Many Laughs* [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://ew.com/article/2013/08/23/3-blokes-3-films-many-many-laughs/>

www.boxofficemojo.com

www.the-numbers.com

Audiovizuálne záznamy:

Edgar Wright on Brill (1994) [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LQy39DLM4N4>

Edgar Wright on Gimme5 (1992) [online]. [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iOxBqhvu5Rk>

Gun Fetish (1993) [online]. [cit. 2018-08-29].
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2U2Rwbr8OV8>

Wheels On Wheels (1993) [online]. [cit. 2018-08-29].
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vfVD6P2yPLU>

Ukážka The Making of Titanic [online]. [cit. 2018-08-29] dostupná z: <https://www.dailymotion.com/video/x3511a4>

Hot Fuzz Official Trailer (Universal Pictures) [online] [cit. 2018-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=674Ka18uFuA>