

Využití vizuálního gagu v „Three Flavours Cornetto“ trilogii Edgara Wrighta

Lukáš Roubíček

Bakalářská práce
2020/2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Lukáš Roubíček**
Osobní číslo: **K18133**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:**
Využití vizuálního gagu v „Three Flavours Cornetto“ trilogii Edgara Wrighta
2. Praktická část:
Střihová skladba audiovizuálního díla, nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12min., nebo projektová část teoretické bakalářské práce.

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

- 1) Střihová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.
- 2) Střihová skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.
- 3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním) stříhového charakteru úzce související s teoretickou částí práce. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

- a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).
- b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).
- c) Anotace (var. 1, 2, 3).
- d) Technický scénář (var. 1).
- e) Štábová listina (var. 1, 2, 3).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

- 1) Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.
- 2) Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.
- 3) Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

KRÁL, Petr. *Groteska čili Morálka šlehačkového dortu*. Vyd. v ČR 1., dopl. a rozš. Praha: Národní filmový archiv, 1998. Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-092-0.

MEADE, Marion. *Buster Keaton: cut to the chase*. New York: Da Capo Press, 1997. ISBN 0306808021.

DUTTON, Julian. *Keeping Quiet: Visual Comedy in the Age of Sound*. Gosport: Chaplin Books, 2015. ISBN 1909183776.

Edgar Wright – MASTERCLASS – VOSTFR. *YouTube* [online]. Francie: Champs-Élysées Film Festival, 2020 [cit. 2020-10-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YaDqdEzRQy0>

Edgar Wright – How to Do Visual Comedy. *YouTube* [online]. USA: Every Frame a Painting, 2020 [cit. 2020-10-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3F0zD4Sfgag&t=19s>

Buster Keaton – The Art of the Gag. *YouTube* [online]. USA: Every Frame a Painting, 2020 [cit. 2020-10-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=AXE8xvrlq6M&t=21s>

How Edgar Wright Uses Sound. *YouTube* [online]. USA: The Discarded Image, 2020 [cit. 2020-10-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hxrjJZNQPjM&t=53s>

Vedoucí teoretické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**

Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**

Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně

.....

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.

3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zaměřuje na využití prvku vizuálního gagu ve filmové komediální trilogii „Three Flavours Cornetto“ režiséra Edgara Wrighta. Trilogie se skládá z filmů Shaun of the Dead, Hot Fuzz a The Worlds End. V první části práce definuje pojem vizuální gag jako celek a následně ho dělí do podkategorií podle způsobu provedení gagu. Tyto informace poté využívá v analytické části, kde zkoumá a porovnává způsoby využití vizuálního gagu v každém dílu trilogie.

Klíčová slova: vizuální gag, komedie, Edgar Wright, Three Flavours Cornetto, Shaun of the Dead, Hot Fuzz, The World's End

ABSTRACT

This bachelor thesis is focused on usage of visual gag in comedy film trilogy „Three Flavours Cornetto“ by Edgar Wright. Trilogy consists of movies called Shaun of the Dead, Hot Fuzz and The Worlds End. The first part of thesis defines visual gag as a whole and then it divides it into subcategories by the way the gag is made. It uses these informations in analytics part where it examines and compares the ways of visual gag usage in every part of the trilogy.

Keywords: visual gag, comedy, Edgar Wright, Three Flavours Cornetto, Shaun of the Dead, Hot Fuzz, The World's End

Rád bych poděkoval doc. MgA. Liboru Nemeškalovi, Ph.D., za vedení, konzultace a velmi cenné rady, které mi poskytl nejen během psaní této bakalářské práce, ale také během celého studia střihové skladby. Dále bych chtěl poděkovat mé rodině a nejbližším za obrovskou podporu a dopřání klidu při psaní práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 VIZUÁLNÍ GAG	12
1.1 ČLENĚNÍ VIZUÁLNÍCH GAGŮ.....	15
1.1.1 Neobvyklé místo	15
1.1.2 Netradiční chování	16
1.1.3 Velikostní disproporce	17
1.1.4 Komický příchod a odchod ze záběru	17
1.1.5 Princip diváckého očekávání.....	18
2 „THREE FLAVOURS CORNETTO“ TRILOGIE	19
3 METODIKA	22
II ANALYTICKÁ ČÁST	23
4 VÝZKUM KONKRÉTNÍHO PROSTŘEDKU	24
4.1 „SHAUN OF THE DEAD“	24
4.1.1 Komický příchod a odchod	24
4.1.2 Netradiční chování	31
4.1.3 Neobvyklé místo	34
4.1.4 Shrnutí	35
4.2 „HOT FUZZ“	36
4.2.1 Komický příchod a odchod	37
4.2.2 Netradiční chování	41
4.2.3 Velikostní disproporce	45
4.2.4 Shrnutí	46
4.3 „THE WORLD‘S END“	47
4.3.1 Komický příchod a odchod	48
4.3.2 Netradiční chování	53
4.3.3 Shrnutí	55
4.4 KOMPARAČNÍ ANALÝZA	57
ZÁVĚR	60
SEZNAM ZDROJŮ	62
SEZNAM POUŽITÝCH A CITOVANÝCH FILMŮ	63
SEZNAM OBRÁZKŮ	64
SEZNAM TABULEK	67
SEZNAM GRAFŮ	68

ÚVOD

V této práci se věnuji filmové trilogii „Three Flavours Cornetto“ režiséra Edgara Wrighta. Na tohoto režiséra jsem přišel skrze jeho snímek „*Scott Pilgrim vs. The World*“, který jsme dostali v prvním ročníku za úkol a následně na něj napsat esej. Tímto snímkem si mě Edgar Wright získal, jakožto svého věrného diváka.

Tento film byl svým pojetím něčím úplně jiný. Zaujalo mě hlavně vizuální zpracování celého příběhu. Film disponuje rozmanitostí vizuálních efektů, precizní prací kamery či perfektním souzněním stříhové skladby a zvukové dramaturgie. Wrightova tvorba, jako taková, se skládá převážně z děl komediálního žánru. Ve svých pozdějších filmech však tvoří komično hlavně za pomoci prvků filmové řeči. V tento moment se mi v hlavě zrodila otázka, zdali je možné v jeho filmech najít principy vizuálního gagu, které byly hojně využívány hlavně v groteskách.

Teoretická část práce se věnuje stručnému představení komediálního žánru jako takového a rozebírá komediální prvek – vizuální gag. Ten poté dělí do pěti podkategorií podle jejich způsobu provedení a demonstruje je na příkladech. Odpovídá tímto na otázku, v čem se daný gag liší od ostatních. V analytické části dále aplikuje předem zadefinované principy gagů na trilogii „Three Flavours Cornetto“ a zkoumá počet a způsoby použití gagů na jednotlivých filmech.

Jedním z mnoha zdrojů, ze kterých jsem vycházel při definování vizuálních gagů jsou pravidla od Rowana Atkinsona, jenž demonstroval v jednom z dílů britského pořadu *Funny Business* od BBC.

Bakalářská práce má za úkol odpovědět na tyto výzkumné otázky:

- Lze v trilogii „Three Flavours Cornetto“ najít princip vizuálního gagu?
- Je mezi gagy v trilogii spojitost?

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VIZUÁLNÍ GAG

„Three Flavours Cornetto“ trilogie jsou filmy komediálního žánru. Tento žánr řadíme podle rozdělení Roberta McKeeho do kategorie megažánry.¹ Pojem megažánry chápeme jako obrovské rodiny žánrů s různými podžánry. McKee do této kategorie, kromě komedie, dále řadí krimi, sociální drama, akční a dobrodružný film. V porovnání s ostatními žánry v dané kategorii se komedie vyznačuje svým hlavním cílem, tedy pobavením diváka jakýmkoliv humorným způsobem. Komedie může pobavit za pomoci verbálního či neverbálního humoru.

Verbální humor je tvořen za pomoci slov, jenž přenášíme na diváky pomocí řečených vtipů postav nebo vtipných dialogů. Například ve filmu *Pulp Fiction* ve scéně, kdy se Jules a Vincent baví o masáži nohou. V jeden moment Vincent převrátí konverzaci na to, zda by mu Jules namasíroval nohy. Julesovi je to nepříjemné, ale Vincent v konverzaci pokračuje dál, tím tedy celý dialog, v rámci situace, působí více komičtěji. Za příklad využití verbálního humoru lze považovat i stand-up. Zde komik primárně využívá mluvené slovo k tomu, aby zaujal a pobavil diváky vyprávěním vymyšlených či už reálných příběhů ze života.

Druhý typ humoru je tvořen za pomoci mimiky či chování postav a objektů, nikoliv slov. Neverbální humor se ve filmech objevil ještě v období před nástupem zvuku, a to hlavně v groteskách, ať už s Charlie Chaplinem, nebo Busterem Keatonem. V tomto období, kdy nebylo možné použít ve filmu kontaktní zvuk, tedy ani mluvené slovo, byla celá humorná stránka postavena na akci herců a situacích, ve kterých účinkovali. Jedním ze základních prvků neverbálního humoru je vizuální gag.

Vizuální gag jako takový existoval v divadle ještě dávno před vznikem filmové tvorby. V rámci filmové tvorby se jeho první využití nachází ve filmu bratří Lumièrů z roku 1895 „*L'Arroseur Arrosé*“ (v překladu „*Pokropený kropič*“).² V tomto velmi krátkém snímku natočeném na jeden záběr vidíme kropiče, který za pomoci hadice kropí vodu zahradu (obr. 1). Do záběru nám přichází mladík, jenž si z kropiče hodlá vystřelit. Přišlápne mu hadici, aby mu z ní netekla voda (obr. 2). Kropič si všimne, že mu voda neteče a zkoumá, kde by mohl být problém. V momentě, kdy se do hadice kropič podívá, dává mladík z hadice nohu

¹ MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. USA: ReganBooks, 1997. ISBN 978-0060391683.

² CARROLL, Noel. *Notes on Sight Gag. Theorizing the Moving Image*. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, s. 146. ISBN 0521466075.

pryč a kropič dostane vodou přímo do obličeje (obr. 3). Humor je zde postaven na neštěstí kropiče, pro nás, jako diváky tedy, cizí neštěstí.



Obrázek 1



Obrázek 2



Obrázek 3

Vizuálním gagem, taktéž nazývaným sight gagem, můžeme označit cokoliv, co nám předává svoji humornou stránku vizuálně, a především bez využití jediného slova. Humor je postavený na nereálnosti možných situací a nečekaných výskytech objektů atd. Vizuální gag občas až porušuje zákony přírody, fyziky a jakékoliv reálnosti.³ Například skok z budovy ve filmu „*Three Ages*“ od Bustera Keatona.

Protagonista se snaží za pomoci dřevěného skokanského můstku přeskocit z jedné budovy na druhou. Skočí, přeskok se mu nepovede a padá směrem dolů (obr. 4). Cestou propadává skrze markýzy, ale náš hrdina se pevně drží kovové konstrukce nad okny, na které před jeho pádem visela markýza (obr. 5). Chytá se okapní roury, jež je připevněna na budově. Roura se s ním ovšem utrhne a zhoupne ho do okna hasičské stanice (obr. 6).



Obrázek 4 – skákající protagonista



Obrázek 5 – protagonista přechytávající se na okapní rouru

³ CARROLL, Noel. Notes on Sight Gag. *Theorizing the Moving Image*. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, s. 146. ISBN 0521466075.

Protagonista proletí skrze okno a sklouzne se až k otvoru v podlaze, kudy vede hasičská tyč do spodního patra (obr. 7). Chytá se tyče a padá dolů. Po pádu vstává a sedá si na hasičské auto, v ten moment se auto rozjíždí a naskakuje na něj hasič (obr 8).



Obrázek 6 – protagonista houpající se na okapní rouře



Obrázek 7



Obrázek 8

V této scéně je hned několik nereálností. Začneme u první situace, přeskok na druhou budovu. Už podle vzdálenosti mezi budovami je nám, jako divákům, jasné, že skok na takovou vzdálenost není reálný. Protagonista se i tak stačí přeskočit, ale místo úspěšného skoku padá dolů skrze markýzy a vidíme, že si přitom ubližuje o rámy markýz. Po této sérii otřesů by se v reálném světě protagonista minimálně velmi ošklivě poranil, či dokonce zemřel. Okapová roura by se s největší pravděpodobností utrhla celá, než že by protagonistu vymrštila do okna hasičské stanice. Po pádu dírou v podlaze by se protagonista pravděpodobně nepostavil na vlastní nohy, natož aby se dokázal přemístit na poblíž stojící hasičské auto. Stejně tak je minimální pravděpodobnost, že by se hasičské auto rozjelo přesně v momentě, když si na něj protagonista dosedne a naskakující hasič by si nevšiml, že na hasičském autě sedí někdo, kdo by tam být neměl.

1.1 Členění vizuálních gagů

Vizuální gagy jako takové se dají rozlišit dle svého způsobu provedení. Rowan Atkinson uvádí ve své lekci „*Laughing Matters*“ v jednom z dílů britského pořadu „*Funny Business*“ tři základní pravidla pro docílení komičnosti objektu či postavy. Kromě tohoto členění dále Atkinson v pořadu uvádí komické opouštění a objevování se v záběru, či uklouznutí na banánové slupce, které lze nazvat princip diváckého očekávání.

1.1.1 Neobvyklé místo

Rowan Atkinson uvádí jako první pravidlo to, že se osoba nebo objekt nachází na neobvyklém místě.⁴ Objekt či postava se nachází na místě, které pro něj není obvyklé. Atkinson v pořadu uvádí jako příklad banán položený na hlavě. Pro detailnější ukázání principu na příkladě použiji druhou část dílu Mr. Beana „*The Trouble with Mr. Bean.*“

Beana během noci vyruší hluk z vedlejšího hotelového pokoje. Vychází proto na chodbu, aby ztišil vedlejší pokoj, poté se spokojeně vrací do svého pokoje. Celá situace by nebyla natolik komická, kdyby si nezabouchl dveře a nebyl v ten moment na chodbě úplně nahý (obr. 9). Potřebuje se dostat pryč z hotelu, aniž by ho někdo viděl. (obr. 10). A zde nastává první případ. Bean zalézá pod koberec a plazí se směrem k výtahu (obr. 11).



Obrázek 9



Obrázek 10



Obrázek 11

⁴ HINTON, David. Rowan Atkinson – Laughing Matters. *DailyMotion* [online]. Velká Británie: BBC, 1992 [cit. 2020-12-22]. Dostupné z: <https://www.dailymotion.com/video/x5epole>

1.1.2 Netradiční chování

Jako druhý případ uvádí to, že se osoba či objekt chová netradičně. Podle Atkinsona dělá objekt či postava pro ni nepřírozené věci, jako například ohýbající se a narovnávací se banán.⁵ Pro detailnější příklad netradičního chování lze použít první část stejného dílu Mr. Beana, jako u předchozího typu gagu.

Bean po ranním vstávání zjišťuje, že je objednaný na devátou hodinu ráno k zubaři. Nestíhá a začne zmatkovat (obr. 12). Už v této části můžeme vidět projev netradičního chování, kdy Bean zmateně a komicky pobíhá po místnosti a balí si věci. Po odchodu z místnosti se ještě vrátí a peřinou přikryje plyšového medvídku. V dalším obraze jde k autu, v pyžamu. Odemyká ho, hází do něj věci a chystá se nastoupit (obr. 13). V tom se ale zarazí a bere z přilehlé zídky cihlu (obr. 14), se kterou pak nasedá do auta. Divákovi je v tento moment ještě zatajeno, proč toto udělal. Později se však odhaluje, že má cihlu k zatížení plynového pedálu (obr. 15), aby se během cesty mohl převléknout z pyžama do každodenního oblečení (obr. 16). Tyto situace nám připadají komické z toho důvodu, že jsou, jak už jsem dříve avizoval, nereálné – žádného řidiče by nenapadlo se během řízení převlékat.



Obrázek 14



Obrázek 15



Obrázek 16



Obrázek 12



Obrázek 13

⁵ HINTON, David. Rowan Atkinson – Laughing Matters. *DailyMotion* [online]. Velká Británie: BBC, 1992 [cit. 2020-12-22]. Dostupné z: <https://www.dailymotion.com/video/x5epole>

1.1.3 Velikostní disproporce

Jako poslední případ Atkinson uvádí to, že má osoba či objekt určitou velikostní disproporci. Člověk či osoba mají jinou velikost, než by měli mít, jako například vysoký člověk v nízkém prostoru, objekt za normálních okolností velikých rozměrů v miniaturním provedení atd.⁶ Pro lepší představu lze uvést scénu z animovaného filmu „*Monsters, Inc.*“

Ve scéně, kdy se Mike se Sullym rozhodnou jít do práce pěšky potkávají na přechodu přerostlé monstrum. Mike a Sully mu v této scéně sahají sotva po kotníky (obr. 17). V porovnání s prostředím a našimi hrdiny má postava monstra obří rozměry, čímž dochází k velikostní disproporci.



Obrázek 17

1.1.4 Komický příchod a odchod ze záběru

Rowan Atkinson uvádí komické přicházení a odcházení jako jeden ze základních principů slapstick komedie. Princip tohoto gagu popisuje jeho samotný název. Postava či objekt do obrazu vstupuje, nebo obraz opouští jakýmkoliv komickým způsobem.⁷ V tomto případě lze jako příklad použít již dříve zmiňovaný film „*Three Ages*“ od Bustera Keatona.

Protagonista po nepovedeném přeskočení na druhou budovu padá mezerou mezi domy směrem dolů (viz obr. 1). Chytá se konstrukce a přechytává se na okapovou rouru, ta se s ním ovšem utrhne a on se zhoupne do otevřeného okna (viz obr. 3), opouští tak komicky

⁶ HINTON, David. Rowan Atkinson – Laughing Matters. *DailyMotion* [online]. Velká Británie: BBC, 1992 [cit. 2020-12-22]. Dostupné z: <https://www.dailymotion.com/video/x5epole>

⁷ Tamtéž

záběr. Stříhem se přesouváme do vrchního patra hasičské stanice, které patří právě to otevřené okno, do něhož se protagonista zhoupnul (viz obr. 4). Toto je opět případ komického příchodu do záběru. Protagonista prolétává oknem, dopadá na podlahu a klouže se po ní.

1.1.5 Princip diváckého očekávání

Tento typ vizuálního gagu je v principu velmi jednoduchý a ve filmech dosti často viditelný. Spočívá v tom, že divákovi dopředu naznačíme, co se stane. Tento typ gagu se dá nazvat jako „princip banánové slupky“⁸. Příklad demonstrujeme na filmu Harolda Lloydů „*For Heaven's Sake*“.

Cestující v autobuse odhodí banánovou slupku přes okraj autobusu, ta dopadá na kapotu autobusu. Vidíme jí v detailu, čímž dopředu divákovi autor říká, že se s ní bude ještě pracovat (obr. 18). To se stává hned v dalších dvou záběrech, kde protagonista leze na kapotu autobusu a v detailu můžeme spatřit, jak mu noha na banánové slupce podjíždí a zaklíní se tak mezi kolo a kryt motoru jedoucího autobusu (obr. 19, 20).



Obrázek 18



Obrázek 20



Obrázek 19

Jak již bylo řečeno, vizuální gag je jedním ze základních prvků neverbální komedie. Jako takový nás provází od samotného začátku kinematografie až do dnešních dní. Ačkoliv se to tak nezdá, vizuální gag se dá najít i v dnešních filmech v různých podobách. Některé jsou více výrazné, některé méně. Otázkou této práce je však zjistit, zdali tomu tak je i v případě „*Three Flavours Cornetto*“ trilogie.

⁸ HINTON, David. Rowan Atkinson – Laughing Matters. *DailyMotion* [online]. Velká Británie: BBC, 1992 [cit. 2020-12-22]. Dostupné z: <https://www.dailymotion.com/video/x5epole>

2 „THREE FLAVOURS CORNETTO“ TRILOGIE

„Three Flavours Cornetto“, nebo jen zkráceně „Cornetto trilogy“ či dokonce „Blood and Ice Cream trilogy“, je filmová série britského režiséra Edgara Wrighta s hlavním hereckým obsazením v podobě Simona Pegga a Nicka Frosta. Trilogie se skládá z filmů „*Shaun of the Dead*“, „*Hot Fuzz*“ a „*The World's End*.“ Všechny filmy z trilogie jsou scénářistickou prací samotného režiséra Edgara Wrighta ve spolupráci s hlavním hrdinou všech tří příběhů – Simonem Peggem. Avšak tyto 3 filmy původně nebyly vytvořeny se záměrem tvořit sérii. Poslední film ze série (*The World's End*) byl upraven a přepsán tak, aby mohla vzniknout tato trilogie, přičemž její název není jen tak náhodně zvolený a má svůj význam.

Už první film „*Shaun of the Dead*“ s Cornettem pracoval. Podle rozhovoru s Edgarem Wrightem, Simonem Peggem a Nickem Frostem v internetovém magazínu Entertainment Weekly při příležitosti promo tour k filmu „*Hot Fuzz*“ režisér prohlásil, že se v prvním filmu Cornetto objevuje jako pouhý vtip. Hned na začátku filmu se protagonista Shaun vydává do obchodu, kde kromě dalších věcí kupuje jahodové Cornetto, jež po příchodu domů podává svému spolubydlícímu Edovi jako lék na kocovinu po poslední probdělé noci. Edgar Wright v rozhovoru tvrdí, že tato situace vychází z jeho vlastní zkušenosti, jelikož během studia na vysoké škole používal Cornetto jako lék na kocovinu a dost možná ho tak používá dodnes. Na otázku ohledně přítomnosti Cornetta ve filmu „*Hot Fuzz*“ Wright reagoval jednoduchou odpovědí – přišlo jim to jako „vtipná opakující se věc.“ Během tour zároveň již probíhala produkce třetího filmu ze série, přičemž jeden z novinářů vznesl dotaz ohledně použití Cornett v prvních dvou filmech a zdali bude použito i ve třetím filmu. Dostalo se mu žertovné odpovědi, že ano, načež zmrzlinovou trilogii přirovnal ke trilogii „*Three Colours film*“ od Krzysztofa Kieślowskiego. Podobnost s touto sérií je ovšem jen ve využití barev v názvu.⁹

⁹ COLLIS, Clark. 3 Blokes. 3 Films. Many, Many Laughs. Entertainment Weekly [online]. 2013 [cit. 2020-12-15]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20140821084553/http://www.ew.com/ew/article/0,,20727392,00.html>

Trilogii spojuje primárně zmrzlinový dezert Cornetto. Každý z těchto filmů je spojený s určitou příchutí, která se ve filmu objevuje. „*Shaun of the Dead*“ obsahuje jahodovou příchutí jako symbol pro krev a brutální prvky objevující se ve filmu. To můžeme vidět ve scéně, kdy se Shaun a Ed potýkají s prvním nemrtvým, kdy ještě netuší, že se jedná o nemrtvého. Po chvíli zápasení padá nemrtvý na tyč, která mu projede skrz tělo a objevuje se spousta krve.



Obrázek 21 – Cornetto ve filmu „*Shaun of the Dead*“

Film „*Hot Fuzz*“ obsahuje klasické modře zbarvené Cornetto. Má díky své barvě filmu dodat policejní nádech.



Obrázek 22 – Cornetto ve filmu „*Hot Fuzz*“

„*The World's End*“ obsahuje Cornetto zbarvené do zelena s mátovou příchutí a čokoládovými kousky. Barva odkazuje na „malého zeleného mužička“, což je anglický

výraz pro imaginární bytost z jiného vesmíru, a science fiction.¹⁰ Oproti předchozím filmům se zde Cornetto neobjevuje jako takové, nýbrž jen jako útržek obalu, který proletí kolem Nicka Frosta a zasekne se v plotě, přibližně ke konci poslední čtvrtiny filmu.



Obrázek 23 – Cornetto ve filmu „The Worlds End“

Kromě Cornett se dají najít i jiné spojitosti. Edgar Wright na tuto otázku odpověděl v rozhovoru pro magazín Timeout:

„Všechno to jsou vztahové komedie a jsou o věčném dospívání. V „Shaun of the Dead“, Simon je zaseknutý mezi svými kolegy jako vzor mladého profesionála a Nick Frost jako hulič na gauči. V „Hot Fuzz“ máte profesionála, který obětoval jeho život kvůli práci a naivního idiota. Musí najít zlatou střední cestu – jeden z nich se stane hloupější, ten druhý se stane chytrějším a potkají se uprostřed. Pro „The World’s End“, jakožto finální akt – a je to opravdu finální – máme pět mužů, z nichž čtyři jsou dospělí se zaměstnáním, manželkami a dětmi, ale duch jejich teenagerských let je vtáhne zpátky do jejich dospívání.“

11

¹⁰ Collins English Dictionary. England: HarperCollins, 2011. ISBN 0007437862.

¹¹ HUDDLESTON, Tom. Edgar Wright: 'I can't watch zombie movies'. TimeOut [online]. Londýn: TimeOut, 2013 [cit. 2020-12-15]. Dostupné z: <https://www.timeout.com/london/film/edgar-wright-i-cant-watch-zombie-movies>, přeložil Lukáš Roubíček

3 METODIKA

Ve své práci bych chtěl k rozborům v analytické části přistupovat dvěma způsoby. Zaprvé bych chtěl provést rozbor filmu na základě definovaných kategorií a najít v něm tak vizuální gagy. Tento rozbor provádím na všech třech filmech trilogie. Po provedení tohoto rozboru aplikuji komparační analýzu a gagy porovnávám.

V práci se nehodlám zaměřovat na analýzu filmu jako celku, pouze jen na jeho určitou vymezenou část, což jsou v tomto případě vizuální gagy. Z tohoto důvodu jsem zvolil analýzu konkrétního prostředku. V „The Cornetto Trilogy“ takto zkoumám principy vizuálních gagů, které jsem definoval v teoretické části bakalářské práce. Zkoumáním získám kvantitu určitých typů gagů a jejich provedení daného filmu. Každý gag poté samostatně detailněji analyzuji a kontextualizuji situace, proč je to zrovna daný typ gagu. Na časové ose poté uvádím jejich výskyt ve filmu. Tato metoda mě ovšem omezuje pouze na zkoumání prvků v rámci jednoho filmu z trilogie.

Tímto se dostávám ke komparační analýze. „The Cornetto Trilogy“ drží v mnoha směrech stejný styl, ale je tomu tak i při využití vizuálního gagu? Komparační analýza mi dovolí vizuální gagy ze všech tří filmů mezi sebou porovnat, zda byly použité stejné, zda byly modifikovány či bylo od nějakých upuštěno. Pokud by se gagy shodovaly, bylo by cílem najít mezi nimi různé spojitosti apod. K tomu chci využít Kokešova nástroje tzv. vytepávání okének¹², jenž mi umožní porovnávat vizuální gagy mezi sebou. K vytápávání okének využívám stříhového programu Adobe Premiere Pro.

¹² KOKEŠ, Radomír D. *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu*. Brno, 2013. Manuál. Masarykova univerzita.

II. ANALYTICKÁ ČÁST

4 VÝZKUM KONKRÉTNÍHO PROSTŘEDKU

4.1 „Shaun of the Dead“

Prvním analyzovaným filmem je „*Shaun of the Dead*“. Jedná se o hororovou komedii z roku 2004 a také první díl Cornetto trilogie. Shaun, hraný Simonem Peggem, je devět a dvacetiletý muž, který ve svém životě nemá příliš vysoké ambice. Má nudnou práci, kde ho kolegové nerespektují, rozpadající se vztah s jeho přítelkyní Liz a žije s jeho nejlepším přítelem Edem, hraný Nickem Frostem. Život se mu ale změní v momentě, kdy se většina obyvatelstva města Londýn změní v masožravé zombie. Shaunovi takto nastává jeho první velká životní výzva. Kromě záchrany svého života musí také zachránit Eda, Liz a svoji matku Barbaru. Bok po boku se skupina hrdinů vydává do boje s nemrtvým zlem za vidinou lepších zítřků.¹³

4.1.1 Komický příchod a odchod

Prvně tento prvek vidíme v druhé minutě filmu, kde po Shaunovi jeho nejlepší kamarád Ed hodí pytlík s prasečími škvarky. Shaun je zrovna v nepříjemné situaci, kdy řeší vztahový problém se svojí přítelkyní Liz. Během rozhovoru se mimo záběr ozve Ed a hází po něm škvarky. Informace o hodě je nám, jako divákům, v tomto případě zatajena. Shaun se otáčí směrem na Eda a škvarky mu přistanou přímo v obličeji.



Obrázek 24 – Shaun dostává pytlíkem škvarků do obličeje

¹³ Shaun of the Dead – Plot Summary. *IMDb* [online]. USA: IMDb, 2021 [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0365748/plotsummary?ref_=tt_stry_pl

Druhé využití se objevuje v deváté minutě filmu ve scéně u Shauna v práci. Shaun v ten den, jakožto nejstarší ve funkci, přebírá vedení směny v obchodě a dává ranní brief dalším zaměstnancům. Jeden ze zaměstnanců Shauna nevnímá a během briefu začne telefonovat, což Shauna znervózní a začne si hrát s propiskou, ze které mu uletí víčko, pro něž se následně ohýbá. Místo přirozeného vrácení se do obrazu se Shaun vynoří ze spodní části obrazu v úplně jiném směru, než ze kterého odešel. Rychlost objevení se je jiná oproti rychlosti odchodu z obrazu. Přitom Shaun dle hereckého výrazu předstírá, že se nic nestalo. Z diváckého hlediska scéna působí komicky a ukazuje nejistého Shauna, jenž nemá situaci pod kontrolou.



Obrázek 25 – Shaun po zvednutí víčka ze země

V této scéně ještě zůstaneme, jelikož se zde objevuje další příklad. Gag se nachází na jedenácté minutě a je nejjasnějším příkladem tohoto typu gagu. Shaun při debatě s tím samým zaměstnancem, který nedává při briefu pozor, vede rozhovor o oddělování práce od osobního života a dává mu kázání, že by si v práci neměl vyřizovat soukromé telefonáty. V ten moment se v levé části obrazovky objevuje z ničeho nic ruka se sluchátkem v ruce, s příchozím hovorem od Liz.



Obrázek 26 – v záběru se objevuje telefon

Další gag tohoto typu se ve filmu objevuje až za delší časový úsek (ve třicáté čtvrté minutě). Nákaza ve městě již propukla a Shaun s Edem se poprvé setkávají s infikovanými. Najdou je na zahradě svého domu a snaží se je zneškodnit pomocí všeho možného, co na pozemku naleznou. Bohužel ani jedna z variant nezafunguje a infikovaní jsou stále na nohou.

Na zahradě se nachází zamčená kůlna, která je podle dialogu mezi Edem a Shaunem zamčená odjakživa, z tohoto důvodu si my, jakožto diváci, vyvodíme informaci, že v ní nikdy nebyli a ani od ní nemají klíč. Jelikož zatím žádný ze způsobů, jak zastavit infikované nezafungoval, Shaun se rozhodne podívat do kůlny, na což Ed reaguje tím, že byla zamčená. V dalším záběru už se objevuje samotný gag. Na začátku záběru vidíme zamčené dveře zevnitř kůlny. Shaun dveřmi proskakuje, aby se podíval dovnitř. Tímto způsobem komicky vstupuje do záběru.



Obrázek 27 – Shaun proskakuje skrze zamčené dveře kůlny

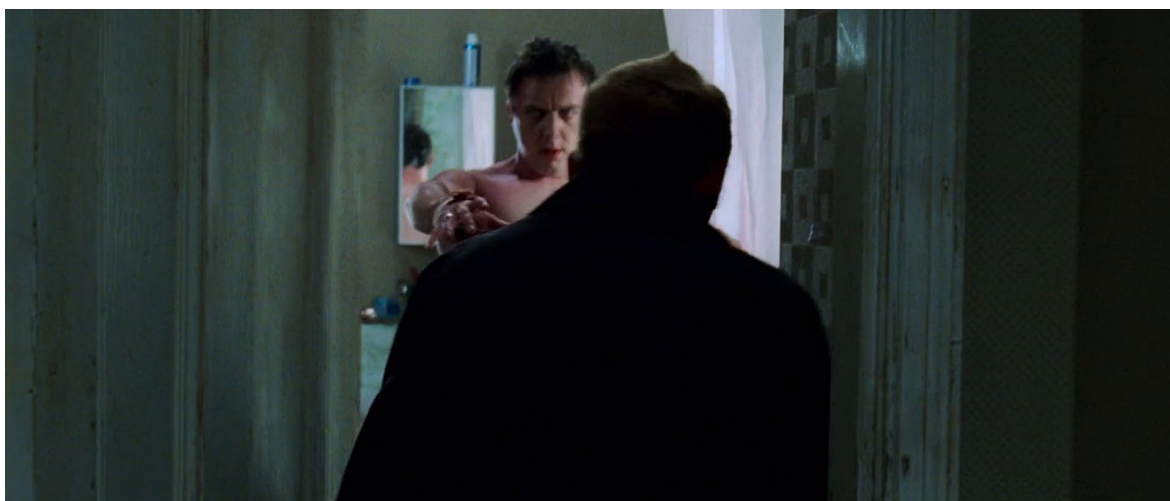
Další tři gagy tohoto typu se odehrávají v úseku jedné minuty ve čtyřicáté minutě filmu. Shaun s Edem vymysleli plán, kam utéct. Před odchodem si ale Shaun ještě odskočil na záchod. Když si myje ruce, vidíme v zrcadle siluetu za závěsem ve vaně, ta odpovídá jejich třetímu spolubydlícímu Petovi, který si dříve ve filmu stěžoval o pokousání kolemjdoucím cestou z práce. Shaunovi dochází, že je dost možná také infikovaný. Rozhrnuje závěs a vidí infikovaného Peta. Tato situace funguje jako gag právě proto, jelikož prvně vidíme zatažený závěs, který Shaun odhrne a tím nám Peta odhalí. Ten takto vstoupil do záběru. V tom samém záběru Shaun závěs zatáhne a tím Pete zase ze záběru odchází.



Obrázek 28 – Shaun nachází infikovaného Peta odhrnutím záclony sprchy

V kontextu předchozích situací scéna působí spíše komicky než hororově. Situace v koupelně pokračuje. Pete se dostává ven z vany, přičemž mezi ním a Shaunem se tvoří dramatické napětí. Pete natahuje vůči Shaunovi ruku, se záměrem mu ublížit. Chvilí to

vypadá, že se Shaun bude bránit, ale nakonec zbaběle mizí za dveře koupelny. V kontextu situace se toto dá brát jako komický odchod ze scény, jelikož v tom samém záběru Shaun dveře zavírá a jako diváci ho nevidíme až do dalšího střihu. Shaun s Edem utíkají k autu a chtějí ujet. Shaun však dostává do hlavy fotbalovým míčem, který po něm kopnul jeden nemrtvý.



Obrázek 30 – Shaun opouští koupelnu



Obrázek 29 – Shaun dostává do hlavy míčem, který do záběru vstupuje z pravé strany

Na čtyřicáté šesté minutě, kdy Shaun vyzvedne svoji matku a jeho nevlastního otce, dostane Ed od Shauna otázku, kam se podělo auto, kterým přijeli. Ed ho v mezičase stihl nabourat. V záběru ze začátku auto nevidíme, protože ho Ed zakrývá svým tělem. Po otázce se ovšem otáčí směrem k autu, jenž nám v jeho nabourané podobě vstupuje do obrazu.



Obrázek 32 – Ed svým otočením odhaluje nabourané auto

Další gag nalezneme na čtyřicáté osmé minutě. Po vyzvednutí rodičů se Shaun vydává pro svojí, v této části filmu, bývalou přítelkyni Liz. Situaci sledujeme z jejího bytu. Prvně slyšíme ozývající se zvuky zvenčí, jak někdo šplhá směrem k oknu. Postavám v bytě je zde zatajená informace o tom, že je to Shaun. Prvně se v záběru objevují ruce, čehož se jeden z Liziných spolubydlících lekne. Působí to na ně totiž tak, že se do bytu snaží dostat jeden z infikovaných. Poté se do obrazu dostává již Shaun, který takto shodí celou původně budovanou hororovou atmosféru.



Obrázek 31 – Shaun komicky vstupuje do záběru

Na padesáté sedmé minutě se Shaun snaží přeskočit plot a dokázat tak spolubydlícímu Liz, Davidovi, že ví, co dělá. Při přeskakování plotu se pod ním plot ovšem zlomí, Shaun padá na zem, zvedá se do záběru a stejně jako při situaci s perem v obchodě dělá, že se nic nestalo.



Obrázek 33 – Shaun přeskakuje plot a mizí ze záběru

Další scéna s přeskakováním plotu je na přelomu padesáté sedmé a padesáté osmé minuty filmu. Shaunovu matku napadne jeden z infikovaných, ta je ovšem na druhé straně plotu než všichni ostatní. Shaun se jí chystá hrdinně zachránit, proto přeskakuje plot s pomocí trampolíny a do záběru z druhé strany plotu doslova přiletí dosti komickým způsobem.



Obrázek 34 – Shaun se odráží od trampolíny a přeskakuje plot

Dva poslední typy tohoto gagu nalezneme ve scéně v hospodě, kde se naši hrdinové ukrývají před nemrtvými. Na jedné hodině a deváté minutě Shaun nahazuje u zadního vchodu pojistky. V záběru za ním vidíme dveře, které pro nás na první pohled nemají žádný význam. Během nahazování pojistek jedním ze spínačů venku rozsvítí světlo a jako diváci vidíme hordu infikovaných, která se na dveře lepí. Shaun si hordy všimá, zhasíná venkovní světlo a celou situaci komicky dovrší tím, že přes prosklenou část dveří zatáhne roletu.



Obrázek 35 – rozsvícením venkovního světla odhalujeme skupinu zombie za dveřmi

Na jedné hodině a třinácté minutě se v hospodě objeví infikovaný majitel podniku, jenž napadne Shauna, ten se ho snaží vši silou držet dál od sebe, bohužel se ale nemá jak jinak bránit. Dianne, spolubydlící Liz, napadne po majitelovi házet šipky, aby ho zastavila. Jednou střelou se ovšem netrefí a trefí Shauna do hlavy, ten se s křikem vynořuje do záběru se šipkou zapíchnutou v hlavě.



Obrázek 36 – šipka zapíchnutá v Shaunově hlavě

4.1.2 Netradiční chování

Druhým nejvyužívanějším typem vizuálního gagu ve filmu bylo netradiční chování. Prvně tento typ gagu ve filmu můžeme vidět v úvodní scéně v hospodě. Gag přichází hned po již dříve zmíněném gagu se škvarky. Mezitím, co Liz říká Shaunovi její názor na jejich vztah a

co by chtěl změnit, Shaun otvírá pytlík se škvarky a začíná je u toho pojídat. To samo o sobě není netradiční chování, avšak v kontextu situace se tak jeví.



Obrázek 37 – Shaun pojídající škvarky při důležitém rozhovoru s Liz

Během úvodní titulkové sekvence spatřujeme ilustrační záběry měst a v nich jejich obyvatele. V jednom z nich vidíme ulici a v ní partu krácejících lidí směrem ke kameře. Kráčí ovšem stylem, jakým ve filmu později chodí infikovaní. Do toho se postavy pohybují do rytmu hudby hrající v pozadí.



Obrázek 38 – skupina lidí pohybující se synchronně do rytmu hudby

Další typ tohoto gagu se objevuje u Shauna v domě při scéně, kdy zamlouvá stůl na večeři s Liz. V restauraci mu oznámí, že právě zarezervovali poslední stůl a nemají pro ně místo. V záchvatu vzteku se Shaun zakousne do telefonu, což se dá každopádně brát jako netradiční chování.



Obrázek 40 – Shaun zakusující se do telefonu

Shaun je po rozchodu s Liz. Žal utápí s Edem v alkoholu v jejich oblíbeném podniku u Winchestera. Ed se v rámci snahy o rozveselení Shauna začne chovat jako opice.



Obrázek 39 – Ed napodobující opici

Při zahradní scéně, po zjištění, že žena není pod vlivem alkoholu, nýbrž je infikovaná, stojí Shaun s Edem vedle sebe a s nevěřícími výrazy sledují, jak se žena zvedá z kůlu v zemi, na který spadla po kontaktu se Shaunem, a jde směrem k nim. Ed začne natahovat foťák. Stejně jako v prvním případě tohoto gagu nelze toto chování považovat v běžné situaci za netradiční, avšak v tomto kontextu se jako netradiční a komické jeví.



Obrázek 41 – Ed natahující foťák

Poslední typ tohoto gagu můžeme vidět v šedesáté první minutě filmu. Naši hrdinové se potřebují dostat do hospody, kterou chtějí použít jako svůj úkryt. V cestě jim brání silnice plná infikovaných. Ve snaze splynout s nimi se snaží napodobit jejich pohyby a výrazy v obličejích. Oproti předchozímu chování a vystupování hrdinů působí toto netradičně. Komičnosti napomáhá také individualita uvěřitelnosti každé postavy v napodobování infikovaných.



Obrázek 42 – hrdinové napodobující pohyb zombie

4.1.3 Neobvyklé místo

Posledním typem gagu v tomto filmu je neobvyklé místo. Shaun sleduje v televizi zprávy. Vtom mu Ed začne říkat o neznámé postavě na jejich zahradě. Replika je v záběru na Shauna,

tudíž nevíme, kde se Ed nachází. V dalším záběru vidíme Eda schovaného za záclonou, jak kouká z okna.



Obrázek 43 – Ed schovaný pod záclonou

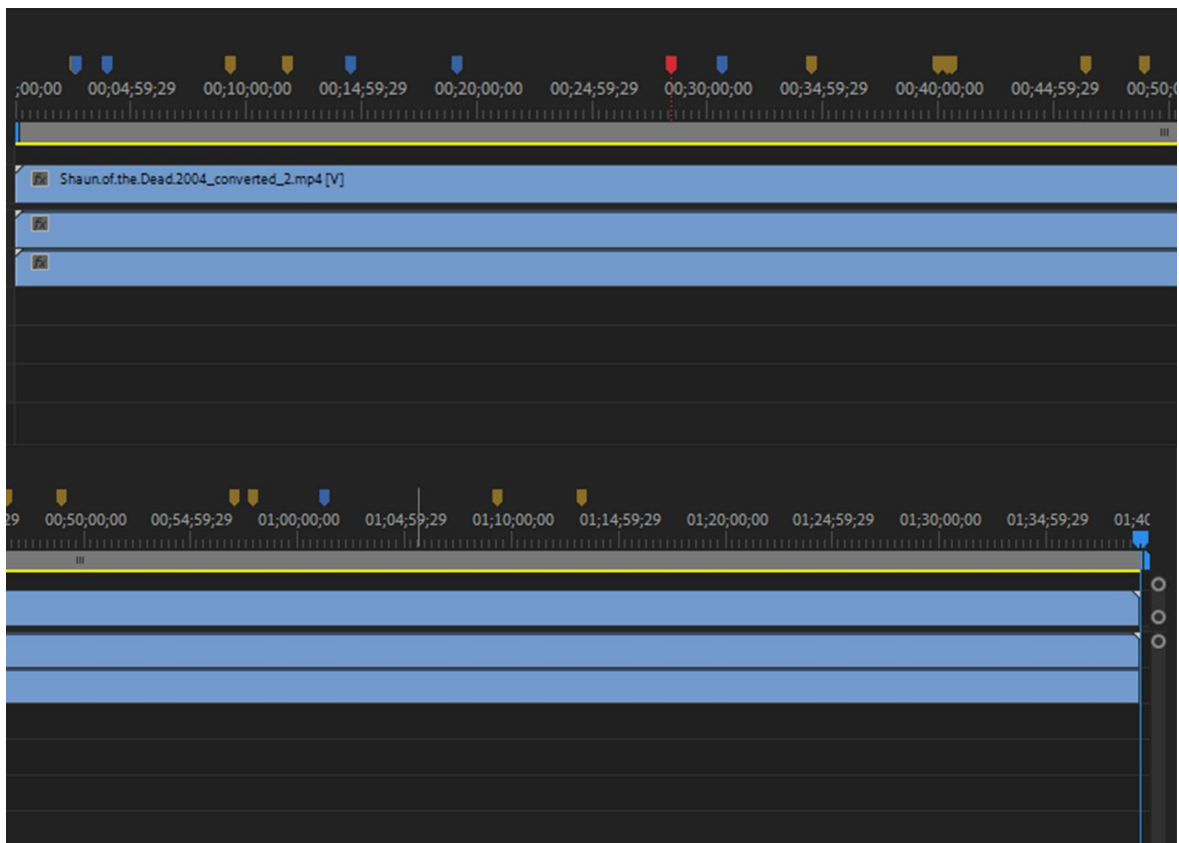
4.1.4 Shrnutí

Z analýzy prvního filmu tedy vyplývá, že z předem definovaných pěti typů vizuálního gagu pracuje film „Shaun of the Dead“ pouze se třemi. Nejvíce pracuje s gagy odpovídajícími definici gagu netradičního chování a komického odchodu/příchodu. Výjimkou je zde jedna situace, kdy se objevuje gag neobvyklého místa. I přes sebedůkladnější hledání se mi nepodařilo ve filmu najít typově gag principu diváckého očekávání či velikostní disproporce. Ve filmu se sice nachází momenty, které tyto poslední dva typy svým způsobem provedení naznačují, ale nedá se však na sto procent říct, že se jedná přímo o ně.

Shaun of the Dead	
Typ gagu	Počet výskytů ve filmu
Neobvyklé místo	1
Netradiční chování	6
Velikostní disproporce	0
Komický odchod/příchod	13
Princip diváckého očekávání	0

Tabulka 1 – počet výskytů určitých typů gagů ve filmu „Shaun of the Dead“

Výskyt gagů nám otevírá komický příchod a odchod hned v druhé minutě filmu, a zároveň nám výskyt gagů na jedné hodině a třinácté minutě uzavírá. Netradiční chování se prvně objevuje stejně jako komický příchod a odchod na druhé minutě filmu a naposledy se objevuje na jedné hodině a jedné minutě. Neobvyklé místo se objevuje na dvacáté osmé minutě filmu.



Obrázek 44 – časová osa filmu „Shaun of the Dead“

žlutá – komický příchod/odchod

modrá – netradiční chování

červená – velikostní disproporce

4.2 „Hot Fuzz“

Druhým analyzovaným filmem je „Hot Fuzz.“ Jedná se o akční komedii z roku 2007 a druhý film z trilogie.

Londýnský policista Nicholas Angel, hraný Simonem Peggem, odvádí svou práci nadmíru dobře, až tak dobře, že by svými výkony mohl zesměšnit zbytek týmu. Díky tomu je převelen

do malého a klidného města jménem Sandford. Za parťáka je mu přidělen Danny Buttermann, hraný Nickem Frostem. Danny neustále Nicholase obtěžuje svými dotazy ohledně akčního života policisty, tak jak to zná z filmů. Angelův život v Sandfordu se zdá být poklidný, dokud nedojde k zavraždění dvou místních herců. Případ je označen jako nehoda. Nicholas se s tímto verdiktem odmítá smířit, především když ve městě začíná umírat více a více lidí. Nicholas a Danny se hodlají poprat s každým, kdo jim přijde do cesty při řešení této záhady.¹⁴

4.2.1 Komický příchod a odchod

Prvně se gag objevuje ve třetí minutě filmu, kdy se protagonista Nicholas dostaví do kanceláře seržanta. Dozví se zde informaci, že je převelen na policejní oddělení v malé vesnici Sandford. Nicholas s tím nesouhlasí, chce zůstat a pracovat v Londýně. Podle seržanta to ale není možné, proto chce mluvit s inspektorem. Následuje záběr, ve kterém inspektor vjede na židli do záběru z pravé strany. V obličejí má falešný úsměv a pronese stejnou větu, jako pronesl před ním seržant.



Obrázek 45 – inspektor vstupuje do záběru z pravé strany

V šesté minutě se tento typ gagu objevuje znovu. Nicholas oznamuje své bývalé přítelkyni Janine, že ho převelili na jiné pracoviště. Na místě jsou lidé v maskách a oblecích, vyšetřují vraždu. Díky podobnosti si prvně Nicholas spletl Janine s jejím kolegou, Bobem, a nechtěně tak oznamuje převelení jemu. Když se potom obrátí k Janine a sdělí jí totožnou informaci, sdělí mu, že už to ví od Boba, jenž vzápětí vejde do záběru z pravé strany, civilně Nicholase pozdraví slovy „Hello there,“ a záběr opustí levou stranou.

¹⁴ Hot Fuzz – Plot Summary. *IMDb* [online]. USA: IMDb, 2021 [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0425112/plotsummary?ref_=tt_ql_stry_2



Obrázek 46 – Bob přecházející přes obraz z pravé strany na levou

Gag vidíme znovu v šestnácté minutě filmu. Nicholas se nachází v kanceláři inspektora místního policejního oddělení. Probírají spolu událost z poslední noci, kdy Nicholas zadržel několik osob za pití alkoholu v nezletilosti a inspektorova syna, který také pracuje u policie, za řízení v opilosti. V polodetailu na inspektora se objevuje kousek dortu. Po odstříhnutí na celek vidíme, jak kousek dortu nese syn Danny a podává ho i Nicholasovi. Podávání vidíme ale až v polodetailu na Nicholase. V tomto záběru vede důležitý rozhovor s inspektorem a objevení se kousku dortu z levé strany obrazu působí komicky.



Obrázek 47 – do obrazu vstupuje ruka nesoucí talíř s kusem dortu z levé strany

V sedmnácté minutě inspektor provází Nicholase po stanici. Během prohlídky navštíví místnost dvou detektivů. Při odchodu z místnosti inspektor Nicholasovi vysvětluje, proč se jim říká Andies (oba mají křestní jméno Andrew). Danny na toto reaguje hloupou narážkou a následně ho do hlavy trefí krabice na dokumenty, kterou po něm hodil jeden z detektivů.



Obrázek 48 – na Dannyho hlavě přistává krabice vstupující do záběru z levé strany (z místnosti detektivů)

Ve třicáté minutě Nicholas s Dannym nahání lupiče z obchodu. Uličku, kudy běžel lupič, jim blokuje řada maminek s kočárky a jsou proto nuceni využít cesty přes zahrady domů. Dannymu se toto nezdá jako dobrý nápad, načež se ho Nicholas ptá, jestli někdy vůbec použil zkratku a přeskakuje úspěšně přes všechny ploty. Danny pokračuje hned za ním, přeskok se mu nepodaří a padá skrze plot.



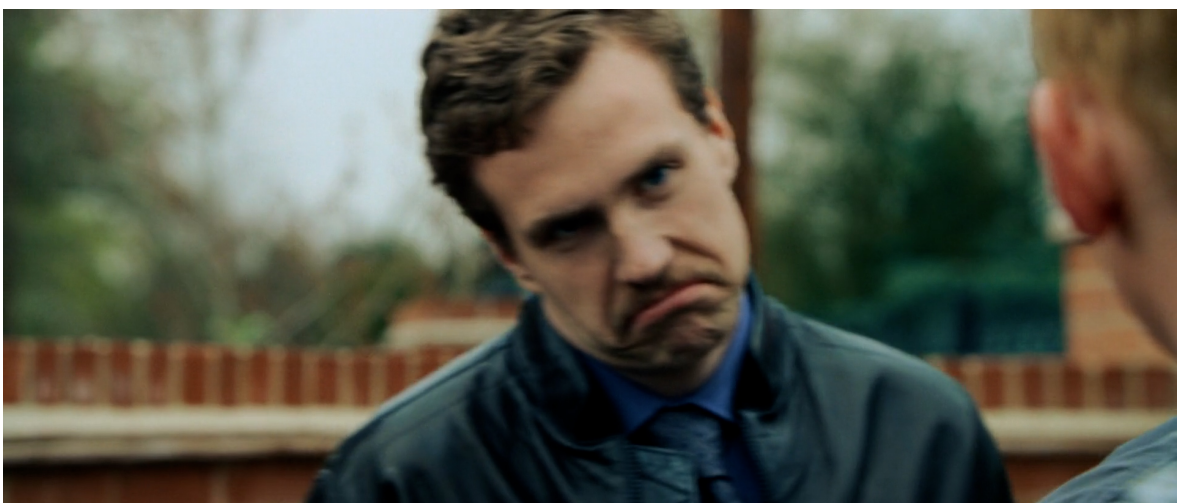
Obrázek 49 – Dannyho pokus o přeskočení plotu

Ve čtyřicáté třetí minutě Nicholas a Danny vyšetřují případ na farmě u Arthura Webleyho. Při prohlídce jeho domu najdou sbírku zbraní a mezi nimi i námořní minu. Arthur do ní praští zbraní, jež má v ruce, divák v tento moment slyší tikání hodin, které v této situaci slouží jako odpočet bomby. Všichni utíkají ven, aby se zachránili. Danny a Nicholas přeskakují živý plot, aby unikli explozi, která však nenastala.



Obrázek 50 – Nicholas a Danny přeskakující živý plot

V padesáté čtvrté minutě je Nicholas s Dannym u vyšetřování případu smrti a exploze v domě George Merchanta. Na místě jsou i detektivové Andies, kteří si z celého případu, a hlavně z Nicholase, neustále dělají legraci. Po konfrontaci mezi nimi a Nicholasem odcházejí pryč ze záběru komickým způsobem.



Obrázek 51 – detektivové komicky odcházejí a vracejí se do záběru

Poslední případ tohoto gagu se objevuje na jedné hodině a padesáté druhé minutě filmu. Je to zopakování gagu ze sedmnácté minuty. V tomto případě cílem letící krabice není Danny, ale Nicholas.



Obrázek 52 – krabice vstupující do záběru z pravé strany a přistávající na Nicholasově hlavě

4.2.2 Netradiční chování

Tento gag se prvně objevuje na sedmnácté minutě, kdy inspektor Nicholasovi představuje detektivy ze stanice. Výrazy v jejich tvářích, když spatřují Nicholase, neprojevují žádnou pozitivní emoci, naopak spíše nemilý údiv, že k nim má nastoupit někdo nový.



Obrázek 53- komické výrazy v tvářích detektivů

Ve dvacáté páté minutě prochází Nicholas uličkou na stanici. Vyšel s ním článek v novinách, kde reportér zkomolil jeho jméno (místo Angel napsal Angle). Při procházení ho všichni zdraví „Hello Angle.“ Je tomu tak i u dvou dříve zmíněných detektivů, kteří se při svém pozdravu nepřírozeně nakloní.



Obrázek 54 – nepřírozený náklon detektivů

Ve stejné minutě vidíme Dannyho a Nicholase vyšetřovat případ ztracené husy. Při hledání v parku se jí snaží Danny přilákat vydáváním nepřírozených zvuků napodobujících husy.



Obrázek 55 – Danny chovajíc se jako husa

Ve čtyřicáté minutě je Nicholas s Dannym v místnosti detektivů. Ti si z Nicholase utahují, protože se snaží aplikovat metody z Londýna v malé vesnici. Stále mu opakují, že případ až moc řeší a že se vše dá vyřešit mnohem jednodušeji. Při dialogu mluví změněnými hlasy a dělají různé komické grimasy.



Obrázek 56 – komické grimasy detektiva

Ve čtyřicáté osmé minutě se Nicholas baví se Skinnerem v baru. Skinner je mu celou dobu podezřelý a nějakým způsobem se mu nezdá. Po jejich rozhovoru ho sleduje, jak odchází pryč z podniku. Když se opírá o hranu baru, ruka se mu smekne na povrchu a rozlije jedno z pív, jenž drží v ruce.



Obrázek 57 – Nicholas rozlévající pivo

Na jedné hodině a patnácté minutě mají Danny a Nicholas denní hlídku. Nicholas neustále přemýšlí nad případem, nad tím, co říkala prodavačka v obchodě, kam si pravidelně Danny chodí kupovat Cornetto. Ptala se, jestli už našli vrahy. Celou dobu měl Nicholas za to, že vrah je jen jeden, ale toto mu vniklo myšlenku a sděluje ji Dannymu, jenž sedí na sedačce řidiče. Potřebují kvůli tomu mluvit s hlavním inspektorem a dostat se na policejní stanici. Danny rychle sní své Cornetto, aby mohli vyrazit, ale následkem rychlého požívání mu „zamrzá“ mozek.



Obrázek 58 – Dannyho netradiční chování

Na jedné hodině a sedmnácti minutách se jeden ze zaměstnanců místního supermarketu (vlastněn Skinnerem) snaží Nicholase zabít. Je oděný do černé kápě, stejně jako osoby u předcházejících vražd. Nicholas mu během rvačky strhne kápi a odhalí tak jeho totožnost. Osobu zná a ví, že má jakési mentální postižení, neboť její chování odpovídá malému dítěti. V pokoji má plyšového medvěda, kterého si vystřelil na střelnici na lokální akci. Vrhá medvěda na útočníka, aby tak odvrátil jeho pozornost. Útočník ho chytá a je medvědem jako okouzlený. Během chvíle se jeho grimasa změní z agresivních na usměvavé a vyzařuje z něj dětská radost. V kontextu předchozí rvačky tato náhlá změna působí komicky. Celá tato změna je podtržena zvukem z dětské hračky.



Obrázek 59 – okouzlení plyšovou hračkou

Poslední případ tohoto gagu se objevuje na jedné hodině a dvacáté první minutě. Potom, co Nicholas přežil útok na jeho osobu, se přes vysílačku útočnicka dozvěděl, že ten, kdo ho poslal, se nachází na místním zámku. Kromě Skinnera, u kterého předpokládal, že ho tam najde, tam našel celou sousedskou hlídku. Netradiční chování se zde nachází v ten moment, kdy celý zbytek rady opakuje věty po tom, kdo zrovna mluví k Nicholasovi.



Obrázek 60 – rada opakující věty

4.2.3 Velikostní disproporce

Tento typ gagu se objevuje pouze jednou, a to na jedné hodině a čtyřicáté sedmé minutě filmu. Závěrečný souboj mezi Nicholasem a Skinnerem probíhá ve zmenšenině města Sandford. Protagonisté takto působí jako dva obři.



Obrázek 61 – souboj Skinnera a Nicholase ve zmenšenině města Sandford

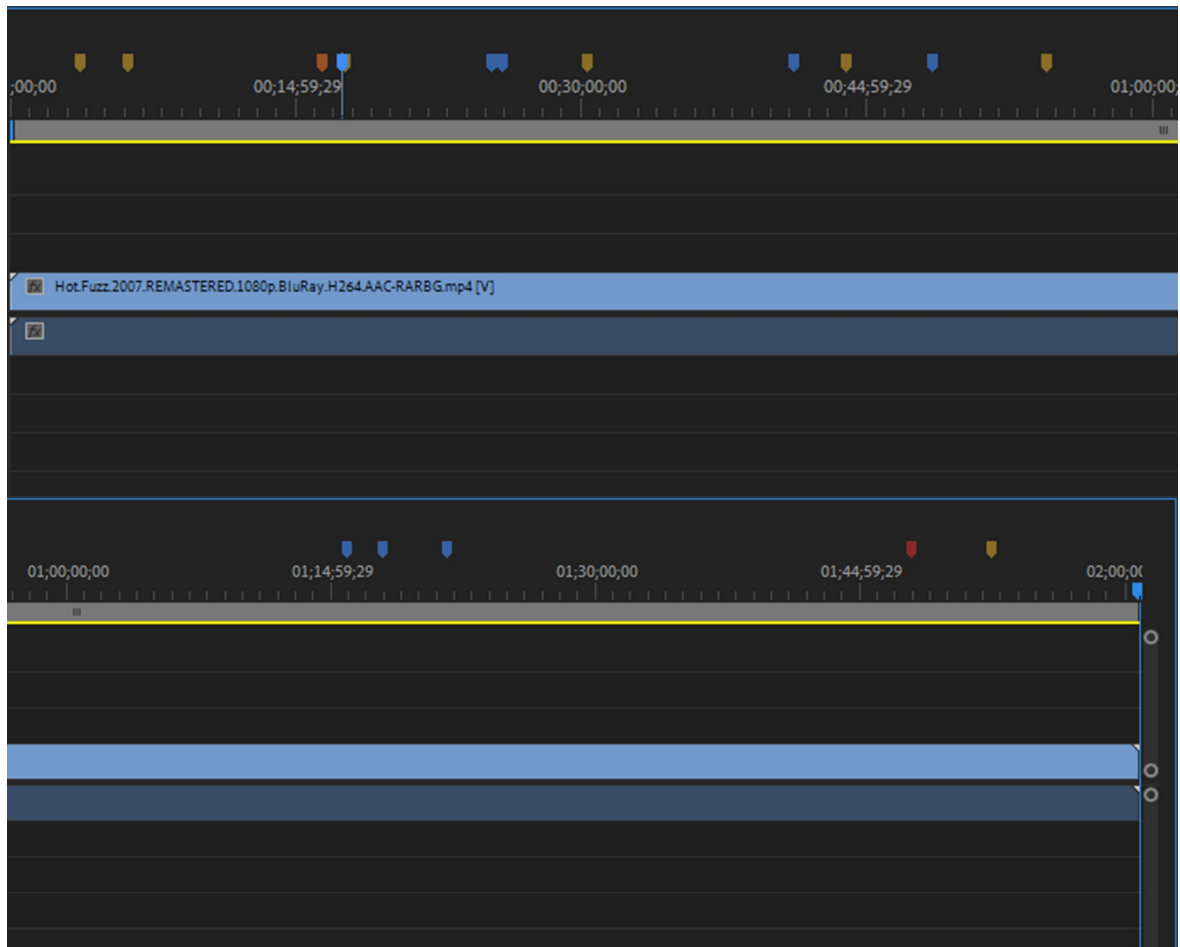
4.2.4 Shrnutí

Z výzkumu vyplynulo, že tento film nejvíce pracuje s vizuálními gagy typu netradičního chování a komického odchodu či příchodu do záběru. Kromě těchto dvou gagů se ve filmu jednou objevuje i případ velikostní disproporce.

Hot Fuzz	
Typ gagu	Počet výskytů ve filmu
Neobvyklé místo	0
Netradiční chování	9
Velikostní disproporce	1
Komický odchod/příchod	8
Princip diváckého očekávání	0

Tabulka 2 - počet výskytů určitých typů gagů ve filmu „Hot Fuzz“

Po zasazení gagů do časové osy příběhu vyplývá, že se gagy ve filmu objevují nepravidelně. Komický odchod a příchod se ve filmu objevují celkem sedmkrát v první polovině, poté až ke konci. Netradiční chování se prvně objevuje v sedmnácté minutě a jeho poslední výskyt je na jedné hodině a dvacáté první minutě. Velikostní disproporce se objevuje na jedné hodině a čtyřicáté sedmé minutě.



Obrázek 62 – časová osa filmu „Hot Fuzz“

žlutá – komický příchod/odchod

modrá – netradiční chování

červená – velikostní disproporce

4.3 „The World’s End“

„The World’s End“ je posledním analyzovaným filmem. Jedná se o sci-fi komedii z roku 2013 a zároveň je posledním dílem „Three Flavours Cornetto“ trilogie.

V roce 1990 se pět přátel pokusilo zdolat pivní maraton, který nazvali „The Golden Mile.“ Jednalo se o tažení, kde byl jednoduchý úkol – dát si pivo v každé z vyznačených hospod a cestu zakončit v hospodě „The World’s End.“ Nápor alkoholu je ale zdolal dříve, než dokázali dojít do cíle a „The Golden Mile“ nebyla dokončena. O dvacet let později, rebel ve středních letech, Gary King, hraný Simonem Peggem, znovu svolává celou pěticí do jejich

rodného města na další kolo. Mezitím, co se jejich cíl už skoro stává skutečností, se objevuje závažný problém. Není to ovšem problém jenom pro ně, ale pro celé lidstvo.¹⁵

4.3.1 Komický příchod a odchod

První případ tohoto gagu je na páté minutě filmu. Gary stojí před domem svého kamaráda z dětství, Petera a sleduje ho odjíždět do práce. V momentě, kdy si ho Peter všimá, se v panice schová rychle za zídku, před kterou stojí. Celý pohyb Garyho schování je velmi rychlý a komický.



Obrázek 63 – Gary schovávající se za zídku

Na třicáté minutě míří Gary s ostatními do hospody. V cestě mu stojí živý plot, který se pokouší přeskočit, to se mu však nepodaří, a tak zakopává a padá mimo obraz.



Obrázek 64 – Gary přeskakující živý plot

¹⁵ The World's End – Plot Summary. *IMDb* [online]. USA: IMDb, 2021 [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1213663/plotsummary?ref_=tt_ql_stry_2

Ve čtyřicáté sedmé minutě sedí naši hrdinové u stolu v hospodě a řeší situaci, která se v jejich rodném městě momentálně děje. U baru stojí osoba, jež jim v době, kdy byli ještě mladí, prodávala marihuanu a oproti ostatním lidem vypadá jako jediná normálně. Gary za ní chce jít, ale kvůli nadměře alkoholu zakopává a padá na podlahu, čímž opouští obraz komickým způsobem.



Obrázek 65 – Gary padající mimo obraz

Další gag v pořadí přímo navazuje na Garyho padání. V dalším záběru se Gary vynořuje zespoda záběru a přistupuje k osobě na baru.



Obrázek 66 – Gary objevující se na baru

V padesáté sedmé minutě se k hrdinům připojuje Oliverova sestra Sam. Na Garyho zavelení se všichni přesouvají do osmé hospody v pořadí, ale Sam nerozumí proč. Opilý Andy se jí to snaží vysvětlit a při odchodu z hospody rukou proráží sklo ve dveřích.



Obrázek 67 – Andy opouštějící hospodu komickým způsobem

V padesáté osmé minutě se Gary a ostatní ocitají v dalším podniku na seznamu. V předcházející scéně vyznal Steven Sam lásku. Během toho, co o tom spolu hovoří a ona se ho ptá, proč to neřekl dřív, přichází od baru Oliver s nápoji a začne se bavit se Sam. Během polodetailu na Sam chytá Stevena, stojícího za ní ve druhém plánu, za krk svou holí Basil, zdejší občan, a odtahuje ho pryč.



Obrázek 68 – Steven opouštějící záběr komickým způsobem

Na jedné hodině a desáté minutě utíkají Gary se Sam před roboty na střechu. Sam si všimne, že dole v ulici vedle podniku má své auto, proto navrhuje slézt dolů po okapní rouře. Gary navrhuje jiný nápad a ze střechy skáče přímo na auto.



Obrázek 70 – Gary skákající ze střechy budovy

Na jedné hodině a dvanácté minutě Gary utíká před roboty, už bez Sam. Roboti ho obklopí ze všech stran a jediná cesta úniku je přes zahrady s vysokými ploty. Při přeskakování plotu Gary nevyskočí dostatečně vysoko, skáče přímo do plotu, ten s ním padá na zem.



Obrázek 69 – Gary přeskakující plot

Na jedné hodině a sedmnácté minutě Gary společně se Stevenem, Peterem a Andym míří směrem k další hospodě na seznamu. Peter se od ostatních odděluje, protože ho zastihne klon osoby, která ho v dětství šikanovala. Zbytek party si uvědomí, že jim někdo chybí. Když se otočí, vidí Petera, jak se zvedá od šikanátora a s křikem utíká pryč ze záběru.



Obrázek 72 – Peter komicky opouštějící záběr

Poslední případ tohoto gagu v tomto filmu je na jedné hodině a dvacáté druhé minutě. Mezitím, co Andy bojuje s roboty, jež se dostali do předposlední hospody na seznamu si Gary čepuje pivo. Když pivo dopije, do hospody vjede Steven Garyho autem a říká oběma, ať si nastoupí. Gary má ale v plánu navštívit všechny hospody ze seznamu, a ne odjet pryč, proto nenastoupí do auta a opouští hospodu výskokem z okna.



Obrázek 71 – Gary opouštějící záběr výskokem z okna hospody

4.3.2 Netradiční chování

První ukázání tohoto gagu se objevuje na desáté minutě filmu. Gary je u Andyho v kanceláři a snaží se ho přesvědčit, aby se společně s ostatními z jejich party z dětství zúčastnil tahu po hospodách, jako to udělali v mládí. Během rozhovoru si Gary hraje s gumičkou, která mu v jeden moment vyletí z ruky.



Obrázek 73 – Gary vystřelující gumičku během rozhovoru s Andym

Ve čtyřicáté páté minutě jde parta směrem k další hospodě na seznamu. V tento moment už postavy ví, co se děje se všemi ve městě. Nejsou to lidi, nýbrž roboti. Hrdinové se snaží během přesouvání vypadat nenápadně, ale čím více se o to snaží, tím komičtěji se tváří a chodí.



Obrázek 74 – parta snažící se vypadat nenápadně

Další gag je ve stejné scéně jako ten předchozí. Během přesunu se Andy zaměří na jednoho robota na ulici. Když se pak rozhlédne kolem, vidí další, jak stojí na ulicích a pohlížejí na něj s kamennou tváří a čekají, než zajde do podniku.



Obrázek 76 – roboti hledící na Andyho

V padesáté první minutě sedí parta v další hospodě ze seznamu. Tato hospoda působila už od jejich příchodu jinak. Barman je na rozdíl od ostatních hospod poznal. Pokaždé, když se na něj ve scéně otočí, následuje záběr, jak na ně mává s nepřírozeným výrazem v obličeji.



Obrázek 75 – barmanův nepřírozený výraz

V padesáté třetí minutě se ke skupině připojuje Oliverova sestra Sam. Gary jí zatáhne na záchody a snaží se jí vysvětlit celou situaci. Vzhledem k předchozím situacím v příběhu mu dává facku a odchází pryč. Při vycházení ze dveří potká dvojčata, působící svým chováním nepřírozeně kvůli tomu, jak odpovídají obě naráz.



Obrázek 78 – netradiční chování dvojčat

Poslední případ tohoto gagu v tomto filmu se objevuje na jedné hodině a sedmnácté minutě. Poté, co Peter utekl ze záběru s křikem, se do něj ze stejné strany vrací s křikem a obrovskou větví, kterou následně ubije šikanátora k smrti.



Obrázek 77 – Peter vracející se s větví a křikem

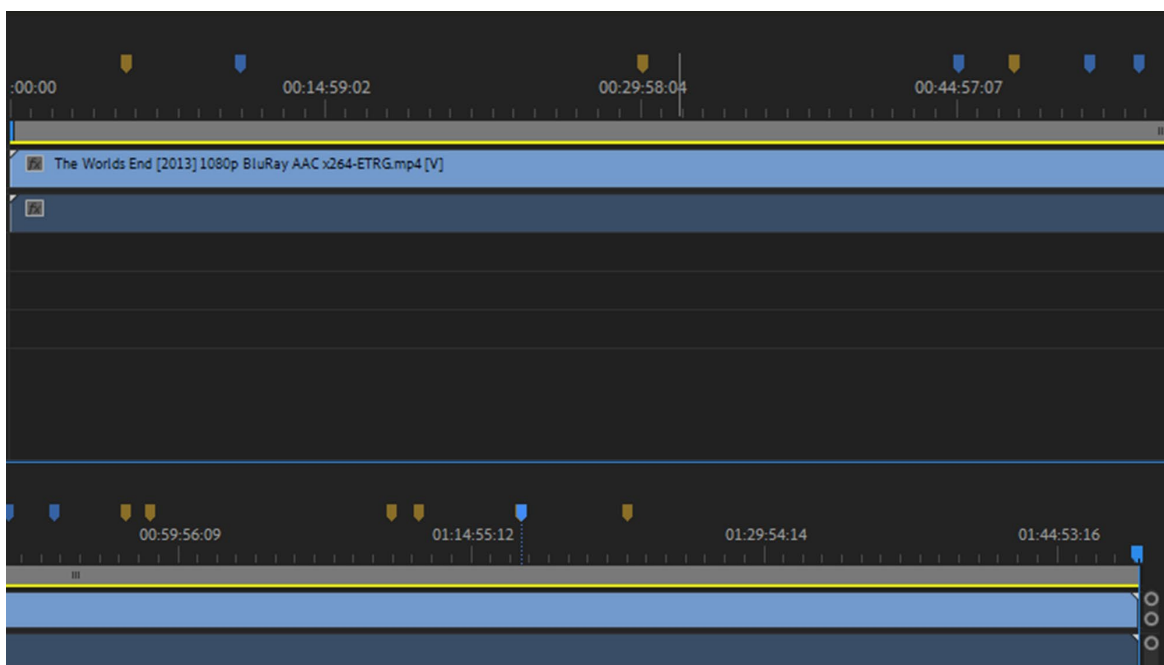
4.3.3 Shrnutí

Oproti dvěma předchozím analyzovaným filmům pracuje „*The World's End*“ pouze se dvěma typy definovaných gagů. Největší výskyt byl u gagu typu komického příchodu a odchodu, oproti tomu se v menší míře vyskytuje ve filmu gag typu netradičního chování.

The World's End	
Typ gagu	Počet výskytů ve filmu
Neobvyklé místo	0
Netradiční chování	6
Velikostní disproporce	0
Komický odchod/příchod	11
Princip diváckého očekávání	0

Tabulka 3- počet výskytů určitých typů gagů ve filmu „The World's End“

Komický odchod a příchod se ve filmu objeví jako první gag, a to na páté minutě filmu. Tento gag nám výskyt gagů uzavírá, jakožto poslední výskyt gagu v celém filmu, a to na jedné hodině a dvacáté druhé minutě. Netradiční chování se prvně objevuje na desáté minutě filmu a naposledy na jedné hodině a sedmnácté minutě. Z časové osy vyplývá, že je největší výskyt gagů v rozmezí čtyřicáté čtvrté a padesáté deváté minuty.



Obrázek 79– časová osa filmu „The World's End“

žlutá – komický příchod/odchod

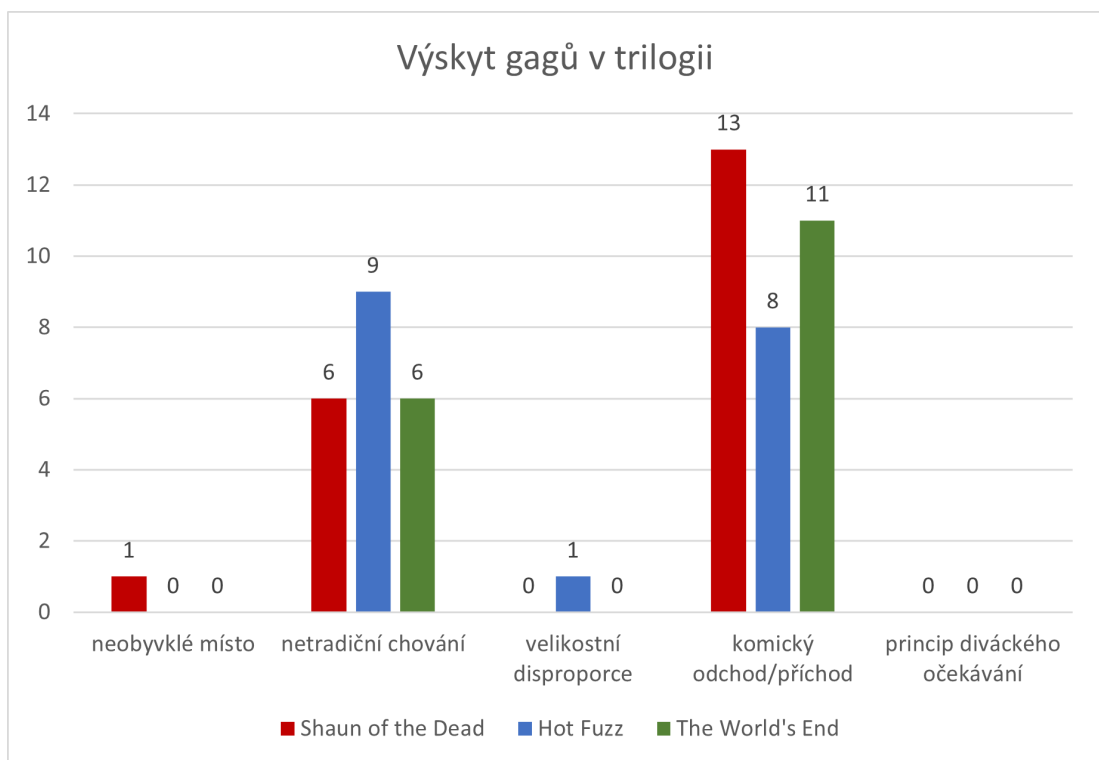
modrá – netradiční chování,

červená – velikostní disproporce

4.4 Komparační analýza

Z grafu získaných dat při analýze konkrétního prostředku vyplývá, že všechny tři filmy trilogie spojuje využití gagu typu netradičního chování a komického odchodu a příchodu. Tímto se mi tedy dostalo odpovědi na moji výzkumnou otázku, zda je mezi gagy ve filmu nějaká spojitost. Z grafu dále vyplývá, že filmy „*Shaun of the Dead*“ a „*Hot Fuzz*“ pracují navíc s typy neobvyklého místa a velikostní disproporcí. Dalo by se uvažovat o další spojitosti mezi filmy a to tehdy, kdyby každý z filmů obsahoval jeden případ výskytu jiného typu gagu, z ostatních filmů, navíc. Tuto spojitost ovšem vyvrací fakt, že film „*The World's End*“ obsahuje pouze gagy typu netradičního chování a komického příchodu či odchodu.

Ze získaných dat lze dále vyčíst, že ani jeden z filmů neobsahuje gag principu diváckého očekávání. Ve filmech se objevilo pár případů, které se přibližovaly tomuto typu, jejich provedení ovšem nebylo natolik přesné, aby se za daný typ gagu daly považovat.



Graf 1 – výskyt gagů v trilogii

V případě komického odchodu a příchodu můžeme mezi filmy najít spojitost nejen ve využití tohoto typu gagu ve všech filmech, ale také v provedení jednoho z nalezených případů. Ve všech třech filmech se objevuje útěk přes ploty. V každém z případů se postava rozbíhá proti plotu a přeskakuje ho, ať už úspěšně, či neúspěšně.



Obrázek 80 – přeskokování plotů ve všech třech filmech

Po zasazení výskytu gagů na časovou osu příběhu každého filmu jsem zjistil, že žádný film nepracuje s rozprostřením gagů stejně. Mezi filmy se nedá najít princip pravidelnosti jejich výskytu, neboť ani jeden z filmů nestřídá typy gagů podle žádného vzorce a gagy se tedy v průběhu filmu objevují náhodně. Co je ovšem pro všechny tři filmy stejné je to, že se ve všech třech filmech objeví jako první, zároveň i poslední gag, typ komického příchodu a odchodu. Tímto nám každý z filmů, co se týče výskytu gagů, otevírá i uzavírá.



Obrázek 81- princip komického odchodu a příchodu jako první a poslední výskyt gagu v každém filmu

Mezi filmy se nedá najít určitý vzorec pro využití a rozložení gagů, podle kterého by režisér Edgar Wright při tvorbě filmů postupoval. Dle různých fakt nebyly filmy původně zamýšleny jako trilogie, ale jako na sebe nijak nenavazující filmy. Především je spojilo hlavně až využití zmrzliny Cornetto v každém díle a také to, že „*The World's End*“ byl jediný díl upravený tak, aby dotvořil samotnou trilogii.

ZÁVĚR

Teoretická část bakalářské práce „Využití vizuálního gagu v „Three Flavours Cornetto“ trilogii Edgara Wrighta měla za cíl představit čtenáři vizuální gag jako takový a přiblížit mu způsoby jeho provedení. Podle těchto způsobů rozděluje gagy do kategorií, které využívá v analytické části, kde je aplikuje při hledání gagů ve filmech trilogie a nalezené gagy mezi sebou porovnává a hledá mezi nimi souvislosti.

Zdroje, z nichž jsem čerpal, byly převážně internetové, využil jsem však i odbornou literaturu. Nejprínosnějším zdrojem byla lekce „*Funny business*“ od Rowana Atkinsona v britském pořadu „*Laughing Matters*.“ Tato lekce mi pomohla lépe pochopit vizuální gag jako takový a taktéž mi napomohla rozčlenit vizuální gagy do pěti kategorií, se kterými pak pracuji při výzkumu konkrétního prostředku na všech zkoumaných filmech. Během psaní jsem postupně objevoval další zdroje, jež mi při psaní pomohly. Bohužel ale nebyly využity všechny zdroje, neboť jsem zjistil, že neobsahují podstatné informace pro využití v mé práci.

Výzkum měl za úkol získat odpovědi na dvě základní výzkumné otázky stanovené před začátkem psaní. Podařilo se mi získat odpovědi na obě z nich.

Otázka 1. Lze v trilogii „Three Flavours Cornetto“ najít princip vizuálního gagu?

V trilogii „Three Flavours Cornetto“ lze najít princip vizuálního gagu, a to ne pouze jeden. Z předem definovaných principů byly odhaleny celkem čtyři typy s výjimkou principu diváckého očekávání. Co se týče hojnosti, v každém filmu byly obsaženy minimálně dva typy gagů. Nejhojněji se v trilogii Edgara Wrighta využívá komické opouštění a vcházení do záběrů, ať už se tak jedná v případě postav či objektů, které se v trilogii objevilo celkem dva a třicetkrát.

Otázka 2. Je mezi gagy v trilogii spojitost?

Komparační analýza odhalila, že spojitosti mezi gagy jsou. Všechny tři filmy spojuje využití gagu typu opouštění a vcházení do záběru a netradiční chování. Filmy obsahují i spojitost v jednom z případů gagu, a to provedení komického odchodu ze záběru přeskočením plotu. Odpověď na tuto otázku se od mého prvotního očekávání lišila. Očekával jsem, že ve filmech bude k nalezení více spojitostí mezi gagy, neboť všechny tři filmy si v mnoha aspektech udržují podobný styl a jsou komediálního žánru.

Neverbální komedie je stále hojně využívána i napříč dnešní kinematografií a má to své důvody. Verbální komedie má svá úskalí především v odlišnosti národnostních jazyků, skrz

které se ve světě komunikuje, neboť ne každý vtip může vyznít v jiném jazyce tak, jak byl původně zamýšlen. Naproti tomu každý porozumí řeči lidského těla či hercově grimasám a převezme si z nich informaci, jež mají předávat. Z tohoto důvodu je vizuální gag velmi silným prostředkem komediální tvorby a dle mého názoru bude bavit lidstvo ještě dlouhá léta.

SEZNAM ZDROJŮ

1. Literatura

- a. MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. USA: ReganBooks, 1997. ISBN 978-0060391683.
- b. CARROLL, Noel. Notes on Sight Gag. *Theorizing the Moving Image*. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, s. 146. ISBN 0521466075.
- c. *Collins English Dictionary*. England: Harpercollins, 2011. ISBN 0007437862.

2. Elektronické zdroje

- a. HINTON, David. Rowan Atkinson – Laughing Matters. *DailyMotion* [online]. Velká Británie: BBC, 1992 [cit. 2020-12-22]. Dostupné z: <https://www.dailymotion.com/video/x5epole>
- b. COLLIS, Clark. 3 Blokes. 3 Films. Many, Many Laughs. *Entertainment Weekly* [online]. 2013 [cit. 2020-12-15]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20140821084553/http://www.ew.com/entertainment-weekly/0,,20727392,00.html>
- c. HUDDLESTON, Tom. Edgar Wright: 'I can't watch zombie movies'. *TimeOut* [online]. Londýn: TimeOut, 2013 [cit. 2020-12-15]. Dostupné z: <https://www.timeout.com/london/film/edgar-wright-i-cant-watch-zombie-movies>, přeložil Lukáš Roubíček
- d. Shaun of the Dead – Plot Summary. IMDb [online]. USA: IMDb, 2021 [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0365748/plotsummary?ref_=tt_stry_pl
- e. Hot Fuzz – Plot Summary. IMDb [online]. USA: IMDb, 2021 [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0425112/plotsummary?ref_=tt_ql_stry_2
- f. The World's End – Plot Summary. IMDb [online]. USA: IMDb, 2021 [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1213663/plotsummary?ref_=tt_ql_stry_2

SEZNAM POUŽITÝCH A CITOVANÝCH FILMŮ

- A. Shaun of the Dead [film]. Režie Edgar Wright. Velká Británie, Universal Pictures, 2004
- B. Hot Fuzz [film]. Režie Edgar Wright. Velká Británie, Universal Pictures, 2007
- C. The World's End [film]. Režie Edgar Wright. Velká Británie, Universal Pictures, 2013
- D. L'arroseur arrose' [film]. Režie Louis Lumière. Francie, Louis Lumière, 1895
- E. Three Ages [film]. Režie Buster Keaton. USA, Metro Pictures, 1923
- F. The Trouble with Mr. Bean [díl seriálu]. Režie Paul Weiland, Josh Birkin. Velká Británie, Tiger Aspect Productions, 1992
- G. Monsters, Inc. [film]. Režie Pete Docter, David Silverman. USA, Walt Disney, Pixar, 2001
- H. For Heaven's Sake [film]. Režie Sam Taylor. USA, Paramount Pictures, 1926

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1</i>	13
<i>Obrázek 2</i>	13
<i>Obrázek 3</i>	13
<i>Obrázek 4 – skákající protagonista</i>	13
<i>Obrázek 5 – protagonista přechytávající se na okapní rouru</i>	13
<i>Obrázek 6 – protagonista houpající se na okapní rouře</i>	14
<i>Obrázek 7</i>	14
<i>Obrázek 8</i>	14
<i>Obrázek 9</i>	15
<i>Obrázek 10</i>	15
<i>Obrázek 11</i>	15
<i>Obrázek 15</i>	16
<i>Obrázek 16</i>	16
<i>Obrázek 12</i>	16
<i>Obrázek 13</i>	16
<i>Obrázek 14</i>	16
<i>Obrázek 17</i>	17
<i>Obrázek 18</i>	18
<i>Obrázek 19</i>	18
<i>Obrázek 20</i>	18
<i>Obrázek 21 – Cornetto ve filmu „Shaun of the Dead“</i>	20
<i>Obrázek 22 – Cornetto ve filmu „Hot Fuzz“</i>	20
<i>Obrázek 23 – Cornetto ve filmu „The Worlds End“</i>	21
<i>Obrázek 24 – Shaun dostává pytlíkem škvarků do obličeje</i>	24
<i>Obrázek 25 – Shaun po zvednutí víčka ze země</i>	25
<i>Obrázek 26 – v záběru se objevuje telefon</i>	26
<i>Obrázek 27 – Shaun proskakuje skrze zamčené dveře kůlny</i>	27
<i>Obrázek 28 – Shaun nachází infikovaného Peta odhrnutím záclony sprchy</i>	27
<i>Obrázek 29 – Shaun opouští koupelnu</i>	28
<i>Obrázek 30 – Shaun dostává do hlavy míčem, který do záběru vstupuje z pravé strany</i>	28
<i>Obrázek 32 – Shaun komicky vstupuje do záběru</i>	29
<i>Obrázek 31 – Ed svým otočením odhaluje nabourané auto</i>	29
<i>Obrázek 33 – Shaun přeskakuje plot a mizí ze záběru</i>	30
<i>Obrázek 34 – Shaun se odráží od trampolíny a přeskakuje plot</i>	30

<i>Obrázek 35 – rozsvícením venkovního světla odhalujeme skupinu zombie za dveřmi</i>	31
<i>Obrázek 36 – šipka zapíchnutá v Shaunově hlavě</i>	31
<i>Obrázek 37 – Shaun pojíždající škvarky při důležitém rozhovoru s Liz</i>	32
<i>Obrázek 38 – skupina lidí pohybující se synchronně do rytmu hudby</i>	32
<i>Obrázek 40 – Ed napodobující opici</i>	33
<i>Obrázek 39 – Shaun zakusující se do telefonu</i>	33
<i>Obrázek 41 – Ed natahující foťák</i>	34
<i>Obrázek 42 – hrdinové napodobující pohyb zombie</i>	34
<i>Obrázek 43 – Ed schovaný pod záclonou</i>	35
<i>Obrázek 44 – časová osa filmu „Shaun of the Dead“</i>	36
<i>Obrázek 45 – inspektor vstupuje do záběru z pravé strany</i>	37
<i>Obrázek 46 – Bob přecházející přes obraz z pravé strany na levou</i>	38
<i>Obrázek 47 – do obrazu vstupuje ruka nesoucí talíř s kusem dortu z levé strany</i>	38
<i>Obrázek 48 – na Dannyho hlavě přistává krabice vstupující do záběru z levé strany (z místnosti detektivů)</i>	39
<i>Obrázek 49 – Dannyho pokus o přeskočení plotu</i>	39
<i>Obrázek 50 – Nicholas a Danny přeskakující živý plot</i>	40
<i>Obrázek 51 – detektivové komicky odcházejí a vracejí se do záběru</i>	40
<i>Obrázek 52 – krabice vstupující do záběru z pravé strany a přistávající na Nicholasově hlavě</i>	41
<i>Obrázek 53- komické výrazy v tvářích detektivů</i>	41
<i>Obrázek 54 – nepřirozený náklon detektivů</i>	42
<i>Obrázek 55 – Danny chovající se jako husa</i>	42
<i>Obrázek 56 – komické grimasy detektiva</i>	43
<i>Obrázek 57 – Nicholas rozlévající pivo</i>	43
<i>Obrázek 58 – Dannyho netradiční chování</i>	44
<i>Obrázek 59 – okouzlení plyšovou hračkou</i>	44
<i>Obrázek 60 – rada opakující věty</i>	45
<i>Obrázek 61 – souboj Skinnera a Nicholase ve zmenšenině města Sandford</i>	45
<i>Obrázek 62 – časová osa filmu „Hot Fuzz“</i>	47
<i>Obrázek 63 – Gary schovávající se za zídku</i>	48
<i>Obrázek 64 – Gary přeskakující živý plot</i>	48
<i>Obrázek 65 – Gary padající mimo obraz</i>	49
<i>Obrázek 66 – Gary objevující se na baru</i>	49
<i>Obrázek 67 – Andy opouštějící hospodu komickým způsobem</i>	50
<i>Obrázek 68 – Steven opouštějící záběr komickým způsobem</i>	50

<i>Obrázek 70 – Gary přeskakující plot</i>	51
<i>Obrázek 69 – Gary skákající ze střechy budovy</i>	51
<i>Obrázek 72 – Gary opouštějící záběr výskokem z okna hospody</i>	52
<i>Obrázek 71 – Peter komicky opouštějící záběr</i>	52
<i>Obrázek 73 – Gary vystřelující gumičku během rozhovoru s Andym</i>	53
<i>Obrázek 74 – parta snažící se vypadat nenápadně</i>	53
<i>Obrázek 76 – barmanův nepřirozený výraz</i>	54
<i>Obrázek 75 – roboti hledící na Andyho</i>	54
<i>Obrázek 78 – Peter vracející se s větví a křikem</i>	55
<i>Obrázek 77 – netradiční chování dvojčat</i>	55
<i>Obrázek 79 – časová osa filmu „The World’s End“</i>	56
<i>Obrázek 80 – přeskakování plotů ve všech třech filmech</i>	58
<i>Obrázek 81- princip komického odchodu a příchodu jako první a poslední výskyt gagu v každém filmu</i>	59

SEZNAM TABULEK

<i>Tabulka 1 – počet výskytů určitých typů gagů ve filmu „Shaun of the Dead“</i>	35
<i>Tabulka 2 - počet výskytů určitých typů gagů ve filmu „Hot Fuzz“</i>	46
<i>Tabulka 3- počet výskytů určitých typů gagů ve filmu „The World’s End“</i>	56

SEZNAM GRAFŮ

<i>Graf 1 – výskyt gagů v trilogii</i>	<i>57</i>
--	-----------