

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

KULTURNÍ VLIVY VE FILMOVÝCH DÍLECH QUENTINA TARANTINA

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.

Autor práce: Bc. Vojtěch Kavka

Studijní obor: Kulturaální studia

Ročník: druhý

2020

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam průběhu a výsledky obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 6. července 2020



Na tomto místě bych chtěl poděkovat svému vedoucímu práce prof. PhDr. Petru A. Bílkovi, CSc., za připomínky, věcné postřehy a motivaci ke psaní. Vřelé díky patří také paní PhDr. Janě Bartošové za korekturu a dohlédnutí na veškeré stylistické a citační prvky v této diplomové práci.

Anotace

Diplomová práce se zabývá kulturními vlivy ve filmech Quentina Tarantina. Zkoumá uspořádání, podobu a vzájemnou provázanost těchto vlivů. Zdroje, jimiž se Tarantino inspiroval, jsou uchopeny jak z pozice samotných výroků režiséra, tak i teoreticky se zaměřením na problematiku intertextuality a mezitextového navazování. Tvůrčí záměr a styl filmaře je prezentován na jednotlivých příkladech filmových scén, pasáží či celých příběhů přítomných v Tarantinově filmovém světě. Současně jsou analyzovány inspirační zdroje jeho filmových děl prostřednictvím rozkrývání jednotlivých tvůrčích vrstev a hledány vazby na další filmy, jiná umělecká díla nebo kulturní místa.

Klíčová slova

Tarantino, Intertextualita, Inspirační zdroje, Záměr, Citace

Annotation

Master thesis deals with cultural influences in Quentin Tarantino's films. The thesis examines the arrangement, image, and interconnectedness of these influences. The sources, that inspired Tarantino, are used from the director's statements and theoretically with a focus on the issue of intertextuality and intertextual connection. The creative intention and filmmaker's style is presented on individual examples of film scenes, parts or entire stories present in Tarantino's film world. At the same time, the sources of inspiration for his films are analysed by revealing individual creative class. In addition to creative class, connections to other films, works of art or cultural places are sought.

Keywords

Tarantino, Intertextuality, Sources of Inspiration, Intention, Citation

Obsah

ÚVOD	8
1 REŽISÉR A ROZMĚR INTERTEXTOVOSTI	9
1.1 Postupné seznamování s populární kulturou.....	9
1.1.1 Od hraček po filmy.....	10
1.1.2 Dětský pohled jako inspirace	11
1.2 Uvažování o filmu a první tvorba	12
1.3 Ohlížení za vlastním dětstvím.....	13
1.4 Návyky a způsob práce	14
1.5 Postmoderna.....	15
1.5.1 Odkaz, citace, pastiš.....	16
1.6 Úvod k intertextovosti.....	16
1.6.1 Pojem	17
1.6.2 Teorie	17
1.6.3 Možnosti intertextovosti.....	18
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE NA FORMÁLNÍM POLI	21
2.1 Využití kamery.....	21
2.1.1 Statické záběry	21
2.1.2 Pohyb kamery.....	24
2.2 Využití střihu.....	30
2.2.1 Střih po dlouhém záběru	30
2.2.2 Střih na postavu.....	31
2.2.3 Střih v prostoru.....	33
2.2.4 Mexický pat.....	35
2.2.5 Důležitost tempa.....	37
2.3 Využití hudby.....	38
2.3.1 Hudba a titulky.....	38
2.3.2 Hudba se scénou.....	40
2.3.3 Hudba jako spojnice.....	41
3 INSPIRAČNÍ ZDROJE NA OBSAHOVÉM POLI	43
3.1 Charakteristika postav	43
3.1.1 Pomsta jako hlavní motiv.....	46

3.1.2 Proměna na základě událostí	49
3.2 Vývoj vztahu mezi postavami	51
3.3 Narativní struktura	53
3.3.1 Epizodický děj a jeho vnitřní proměnlivost	54
3.3.2 Nelineární stránka narativity	59
4 TARANTINŮV PROPOJENÝ FILMOVÝ SVĚT.....	62
4.1 Architextovost u Tarantina.....	62
4.1.1 Zmapování dosahu Tarantinova světa.....	65
4.1.2 Identifikace díla.....	68
4.2 Budování fikčního světa.....	69
4.2.1 Tarantinův záměr	70
4.2.2 Autocitace u Tarantina	74
4.3 Vzájemné provázání Tarantinových filmů s jinými.....	75
4.3.1 Explicitní přítomnost různých děl a jejich částí	75
4.3.2 Vnitřní funkce na základě inspiračních zdrojů.....	77
ZÁVĚR	85
POUŽITÁ LITERATURA.....	86
FILMOGRAFIE	87

ÚVOD

Tato práce se zaměřuje na tvorbu Quentina Tarantina. Jsou v ní probírány nejenom celovečerní filmy tohoto filmaře, ale také ty, na kterých se podílel jako herec či scénárista nebo příležitostně jako hostující režisér. Pro jednotlivé kapitoly je důležitá Tarantinova tvůrčí osobnost, která je prezentována zasazením tvůrce do širšího kulturního kontextu. Dále jsou hledány odpovědi na otázky: Jak ho ovlivnilo prostředí, ve kterém vyrůstal? Jaký styl a režiséři ho oslovili? Jaký vliv na něj měli přátelé, práce ve videopůjčovně a ostatní lidé kolem? Stejně zásadní je pak zjišťování rozsahu vnitřních struktur jeho tvůrčí kontroly: Jaké postupy si vybírá? Co ve svých filmech zkoumá a kam směřuje?

Nejde ovšem o pouhé zmapování záměru, jakým Tarantino manipuluje s filmovými prostředky. Záleží i na vztahu mezi těmito postupy a na tom, jak v daném díle a celkovém kontextu fungují.

První kapitola představuje život Quentina Tarantina a charakterizuje, jakou roli má v samotné populární kultuře. Zjevné aspekty, které vypovídají o jeho režijním stylu, jsou nastíněny přes problematiku intertextovosti, kterou se zabývala řada teoretiků a vědců. Seznámíme se s jejich základními pojmy a charakterizací metod, jež se nejvíce pojí s Tarantinovým dílem.

Tarantinova filmografie je bohatá na různé mezitextové vztahy, a tedy i na spojení s množstvím filmů a jiných uměleckých děl. Není proto prioritou obsáhnout všechny možné návaznosti a souvislosti, ale prozkoumat, jak tyto spojnice navzájem kooperují a jaký mají výsledný vzhled. To je posléze ukázáno z pozice formálních a obsahových částí prostřednictvím příkladů scén, pasáží a událostí, které závisí na konkrétním způsobu mezitextového navazování.

Výrazněji je s principem transtextovosti v Tarantinově díle pracováno v poslední kapitole, v níž jsou hledány souvislosti s klíčovými jevy z předchozích kapitol, které doplní prozkoumané a ukotvené možnosti intertextovosti, jež vedou k závěrům zohledňujícím Tarantinovu práci s inspiračními zdroji.

1 REŽISÉR A ROZMĚR INTERTEXTOVOSTI

Quentin Tarantino je považován za jednoho z nejvýznamnějších režisérů několika posledních desítek let. Je výrazný svým režijním stylem, fanouškovstvím a oblibou filmů různého druhu. Právě zájem o filmy jej vedle tvůrčí činnosti hodně pojí s tímto médiem, a i s veškerou kulturou, která se nějak dotýká filmu a jeho různých obměn, ať už jde o adaptace, seriály, pořady, či jiné formy.

Tarantino jako málokdo dává se zálibou vědět o svém vkusu, nadšení a „geekovství“ jak médiím, tak i svým filmovým kolegům, přátelům, fanouškům a dalším lidem, se kterými se může o své nadšení podělit.

Díky zveřejněným interview a záznamům o jeho rozhovorech je možné nahlédnout do jeho vnímavosti a tvůrčího záměru, který leckdy jasně formuluje na základě všeho, co na něj mělo velký vliv. Odsud lze pak zkoumat zjevné intertextuální vztahy mezi filmy a podrobit je bližšímu zkoumání přes doposud vytvořené teorie a možnosti vzhledu navazování spojníc mezi uměleckými díly.

1.1 Postupné seznamování s populární kulturou

Než ale dojdeme k problematice skládání a přeformulování inspiračních zdrojů, je důležité si objasnit Tarantinovu pozici uvnitř popkulturního systému. To se neobejde bez toho, aniž bychom si neukázali, jak velký vliv na něj mělo prostředí, ve kterém vyrůstal. Jeho první výrazné seznamování s kulturou začalo ve velmi raném věku, a to v tom období života, kdy se jeho matka Connie rozešla s Tarantinovým otcem Tonym a našla si nového přítele Curta Zastoupila.

„Curt Zastoupil a Connie se do sebe okamžitě zamilovali a Connie se rozhodla přivést Quentina z Tennessee a zařídít se v Kalifornii. Byla velice nadšená Curtovou rodinou, a dokonce přemluvila jeho bratra, aby s ní jel do Knoxville pro dítě a nějaké věci. Během třídní cesty zpět z Tennessee se dvaapůlletý Quentin snažil přechíst všechny billboardy a reklamy, které míjeli. „Rozpoznal i loga, bylo to hrozné, ale myslím si, že to naznačovalo, kam směřuje,“ vysvětluje Connie. Tato jízda byla také její první příležitostí, aby své malé dítě poznala. Brzy zjistila, že Quentin není ochoten jíst nic jiného než hamburgery a párky v rohlíku, a tak musela každé jídlo nazývat těmito dvěma jmény, aby vůbec jedl.“ (Clarkson, 1996, s. 27)

Toto vnímání a velká nadšenost z poznávání světa vedla k dalšímu objevování nových věcí. Výrazně tomu bylo při poslouchání četby, kdy se mohla důkladněji rozvíjet Tarantinova imaginace, která se později odrazila v budování jeho vlastních příběhů.

„Když Connie četla vrcholnou scénu v Melvilleově Bílé velrybě, pozorovala v Quentinových očích vzrušení. Aby to bylo pro jejího čtyřletého syna ještě napínavější, napodobovala zvuk vln, které narážejí do lodi, a rachot, který se ozývá, když se obrovská velryba řítí do příboje. Bílá velryba, která poprvé vyšla ve čtyřicátých letech devatenáctého století, úplně ovládla Quentinovu fantazii. Quentin byl posedlý hrozným a přitom odvážným velrybím vítězstvím nad odpuzujícím kapitánem Achabem... Další z knih, které mu četla, byly Gulliverovy cesty a ostrov pokladů.“ (Clarkson, 1996, s. 29)

Nejenom že se Tarantino nechával obklopit novými a nevyzpytatelnými světy, ale dokázal se do nich tak ponořit, že si postupně zapamatoval velké množství těchto děl, a to od samého začátku svého seznamování s takovouto kulturou.

„Na to, jak byl Quentin malý, měl velmi dobrou paměť. Pořád někde něco recitoval. Přestože to Connii připadalo jako důkaz vrozeného talentu, lezlo jí to hrozně na nervy. Quentin ji k zbláznění rozčiloval, když memoroval obě strany dlouhohrající desky. Měla desku s komikem José Mendesem a Quentin odvykládal všechny vtipy slovo od slova... Jindy zase poslouchal pořád dokola desku od Fatse Domina. Už tenkrát se ukazovalo, že jeho vkus je dost eklektický. Libily se mu také desky s hudbou jako třeba Dr. Doolittle.“ (Clarkson, 1996, s. 29)

1.1.1 Od hraček po filmy

Malý Tarantino kromě toho, že poslouchal hudbu a různé příběhy, které si osvojoval a vkládal do paměti, také rád vytvářel scénky s hračkami nebo se i převtěloval do postav svých hrdinů, a to už samo o sobě velmi rozšiřovalo jeho kreativní myšlení.

„Když mu byly čtyři roky, naprosto propadl vojáčkům G. I. Joe. (V Británii se jim říká Action Men.) Bylo ironií, že si oblíbil právě tyto válečné hračky, když Connie i Curt měli velmi liberální názory na válku ve Vietnamu, která v té době ještě trvala... Quentin měl také jiné hračky – Spidermana, Aquamana, Supermana a Batmana... Jediná další Quentinova oblíbená hračka byla panenka Sindy, kterou u nich kdysi nechala jeho sestřenice. Jednou Connie Quentin přistihla, jak se snaží přehrát milostnou scénu z filmu, který nedávno viděl. Sindy byla okamžitě zakázána. Na Halloween koupila

Connie Quentinovi kostým vojáka G. I. Joe a on vyrazil do ulic.“ (Clarkson, 1996, s. 30, 32, 33)

Netrvalo dlouho a místo hraní a převlékání se za superhrdiny začal Tarantino doprovázet svou matku na různé filmy do kina. Díky častým návštěvám se mu tak film mohl dostat více pod kůži a podvědomě tak už tvořit jeho vlastní budoucí styl.

„Connie byla příliš mladá na to, aby mu ukládala běžné zakazy. Například když měl Quentin šest nebo sedm, brala ho na filmy, které by většina rodičů nikdy nepovažovala za vhodné pro své děti. Jeden z prvních filmů pro dospělé, které Quentin viděl, byly TĚLESNÉ VZTAHY s Ann-Margret a Jackem Nicholsonem.“ (Clarkson, 1996, s. 34)

1.1.2 Dětský pohled jako inspirace

Vlivem výrazných scén, na které nešlo zapomenout, se Tarantino ve svých filmech a scénářích párkrát vracel k těmto raným dětským filmovým zážitkům. Můžeme zde mluvit o jednom z prvních Tarantinových inspiračních zdrojů, kdy šlo zejména o vnímání filmového média z pohledu malého dítěte.

„O dvacet let později, když se dřel se scénářem TAKOVÝCH NORMÁLNÍCH ZABIKÁKŮ, napadl ho výjev, který odrážel jeho dětské zážitky se sexem na plátně. V původním scénáři (většinu drasticky překopal režisér Oliver Stone) Quentin vypráví ústy masového vraha Mickeyho příběh malého chlapce, který se svou sestrou a jejím přítelem chodí na filmy pro dospělé. Chlapcova matka se pak ptá, co viděl, a dítě přehrává všechny sexuální scény počínaje líbáním a osaháváním a konče orálním sexem a masturbací. Je to drsná scéna, kterou Oliver Stone změnil, ale poskytuje nám fascinující vhled do Quentinova uvažování. Nikdy nezapomněl na své reakce, když se díval na takové filmy.“ (Clarkson, 1996, s. 34)

Bylo to spíše založeno na pocitech než vyloženě na převzetí konkrétní scény, později ale už byla inspirace konkrétnější a jasně zahrnuta do výsledného filmu. Prvními inspiracemi byly tedy zejména ty, které Tarantinem výrazně otřásl.

„Nedlouho potom, co Quentin viděl TĚLESNÉ VZTAHY, byl s matkou v kině na filmu DIVOKÁ BANDA. Měli dvojité lístky ještě na VYSVOBOZENÍ, který vyprávěl o skupině mužů sjíždějících vodu. Výlet se však promění v horor ve chvíli, kdy se je domorodci pokusí zabít. Connie chtěla film vidět, protože v něm účinkoval Burt Reynolds, herec, jenž hrál ve filmu KOUŘ ZBRANÍ postavu, která ovlivnila výběr Quentinova jména.

Očekávala nějaký romanticko-dobrodružný film, ale jedna zvlášť ohavná scéna jí vyrazila dech. Quentin na ni taky nezapomněl. Byla to scéna znásilnění jednoho z výletníků, kterou hrál Ned Beatty... V PULP FICTION tuto scénu parafrázuje. Dva burani znásilňují muže ve sklepech svého obchodu se střelnými zbraněmi. Skoro jako by se Quentin snažil tu odpornou scénu z VYSVOBOZENÍ přepsat.“ (Clarkson, 1996, s. 35)

1.2 Uvažování o filmu a první tvorba

Při stále se opakujícím chození do kina přišlo i rozsáhlejší přemýšlení o filmech jako takových. Velké množství věcí, které nějak vstřebával, vytvářelo podvědomě určité vzdělávání.

„Osamělost těchto zážitků mu dovoľovala, aby se více soustředil na samotný film a aby si ukládal do paměti jednotlivé záběry, dialogy a jména v závěrečných titulcích. Byla to voda na jeho mlýn v šílené filmové mysli.“ (Bailey, 2014, s. 12)

Tarantino si začínal uvědomovat existenci pre- a postprodukčních složek, které jsou nedílnou součástí výroby snímků. Dopídl se tomu svým vlastním úsudkem, než že by se o tom snažil něco zjistit nebo že by mu to musel někdo vysvětlovat.

„Connie nejenže rozvíjela jeho zájem o filmy, ale také ho již od raného věku podporovala ve čtení. To v něm probudilo neobyčejné zálibení v psaném slově. Brzy s uspokojením zjistil, že televizní pořady a filmy musejí mít scénář a že jsou před natáčením pečlivě rozplánovány. V sedmi letech už Quentin dokonce chápal důležitost příběhové struktury jak v komiksech, tak v románech. Znovu a znovu pročetl celé pasáže, aby přišel na to, co bude následovat. Stejný přístup měl Quentin i k filmům. Pokud to bylo možné, rád je viděl nejméně čtyřikrát nebo pětkrát.“ (Clarkson, 1996, s. 36)

Tarantino se filmovému dobrodružství naprosto oddal, a to až tak, že se sám poprvé rozhodl pro sepsání vlastního menšího díla. Příběhy kolem něj a to, jak je Tarantino vnímal a vracel se k nim, přispělo k jeho tvorbě.

„Bizarním výsledkem této sebevýchovy se v toce 1972 stalo napsání filmového příběhu věnovaného Connie ke Dni matek. Connie byla pochopitelně dojatá, když začala číst ten dvoustránkový text, který vyprávěl o dospělém Quentinovi, vzpomínajícím na své dětství: na přísnou matku, na to, jak ho sekýrovala, ale chápala, že je dobře, když to Quentin ze sebe dostane takto. Navíc to bylo tak dobře napsáno. Connie pyšně pokračovala ve čtení, i když se dílo jen hemžilo pravopisnými chybami. Pak se dostala k poslední části příběhu,

kde Quentin odhaluje, že matka zemřela. Psal, že se cítil velmi zle, ale... Do Connie jako když uhodí. Seděla a četla tu pasáž stále dokola, jen aby se ujistila, že ji pochopila správně.“ (Clarkson, 1996, s. 36)

1.3 Ohlížení za vlastním dětstvím

Čím víc docházelo k objevování dalších filmových možností, tím víc si Tarantino vytvářel vlastní preference, které se později odrazily i v jeho filmech. Je vidět, jak velký podíl mělo toto vyhledávání dalších a dalších filmů na Tarantinovu pozdější filmovou formu a styl.

„V osmi letech si zamiloval ty nejpršísnější horory. Zbožňoval film FRANKENSTEIN POTKÁVÁ VLKODLAKA, v němž účinkovali Lon Chaney junior a Bela Lugosi (jako příšera). Ještě víc se Quentinovi líbilo, když se jeho hororoví hrdinové objevili spolu se ztřeštěnými komiky v žánrově smíchaném filmu. Po letech reaguje na svůj prvotní vkus typicky po tarantinovsku: „Odlišné filmové žánry jsem začal chápat, když jsem si oblíbil film ABBOT A COSTELLO POTKÁVAJÍ FRANKENSTEINA. Úplně jsem ten film miloval. Není udělaný stejným způsobem, jakým se dělají komedie teď. Tenkrát totiž ještě monstra lidi zabíjela.““ (Clarkson, 1996, s. 38)

Míchání žánrů udělalo na Tarantina takový dojem, že tento princip později využíval v řadě svých snímků. Sám si uvědomoval, že prostředí a zvolené filmy během dětství výrazně ovlivnily jeho vkus a uvažování o příbězích a jiných věcech, které se daly jakkoli spojit s filmovým formátem. Rád se zpětně ohlížel za tímto obdobím a také ho zvýraznil v jedné scéně z *Pulp Fiction*.

„Quentin se do některých televizních pořadů úplně ponořil, protože na rozdíl od dětí z početnějších rodin ho nikdo nevyrušoval. Hodiny vysedával před malou obrazovkou, zabraný do čehokoliv, co zrovna bylo na programu. Někdy si přál, aby mohl vlézt do televizoru a přidat se ke svým oblíbeným postavičkám. O dvacet pět let později Quentin tyto situace výborně zrekonstruoval v PULP FICTION. Scéna začíná tak, že boxer Butch, tehdy pětiletý, sedí u televizní obrazovky pohroužený do vlastního světa a pozoruje Clutch Cargo. To byl Quentin.“ (Clarkson, 1996, s. 41)

1.4 Návyky a způsob práce

„Když Quentin Tarantino začínal pracovat na novém filmu, nejprve se vydá do papírnictví a koupí si tam dvousetpadesátistránkový zápisník spolu s několika černými a červenými fixami. Dříve často pracoval na veřejnosti: v restauracích, barech, kavárnách, nebo na zadních sedadlech kombíků.“ (Shone, 2017, s. 7)

Záliba ve filmech a psaní scénářů v Tarantinovi zůstala napořád a nebylo to výhradně jenom kvůli tomu, že by to potřeboval ke své profesi. Možná, že díky upřímnému fanouškovství jsou zároveň upřímné i jeho filmy, což se ukazuje i na jeho jednotlivých tvůrčích procesech a nadšeném přístupu k filmařskému řemeslu:

„Tarantino vstává mezi desátou a jedenáctou dopoledne, vytáhne ze zásuvky pevnou linku, odšourá se na balkon a dá se do psaní. Pokud jde všechno tak jak má, jeho pracovní den trvá šest až osm hodin. Dialogy jsou pro něj to nejjednodušší. Říká, že výroky svých postav nepíše, ale spíše přepisuje.“ (Shone, 2017, s. 7)

Jde opět o výrazné ovlivnění prostředím, ve kterém se kdy pohyboval. Nasával atmosféru nejenom okolí, ale i toho, o čem lidi v jeho přítomnosti mluvili, nad čím diskutovali a jak se vyjadřovali.

„O svém tvůrčím procesu říká: „Moje hlava je jako houba. Poslouchám, co lidé říkají, pozoruji osobité chování každého z nich. Někdo mi řekne vtip a já si ho ihned zapamatuju. To platí i pro zajímavé příběhy, které mi lidi vypráví. Když začnu pracovat na nových postavách, z mé propisky se stane anténa. Přijímá všechny ty informace a najednou se k životu probudí postavy, které jsou více či méně hotové. Jejich dialogy v pravém slova smyslu netvořím. Jen jim dovolím povídat si mezi sebou.““ (Shone, 2017, s. 8)

Je patrné, že pro Tarantina jsou téměř všechny aspekty života, které si zvolil, jistou inspirací. Nebylo tomu jinak při výběru první práce ve videopůjčovně (což byl vlastně další způsob, jak pokračovat ve filmovém vzdělávání) ani během psaní scénářů nebo při komunikaci s herci a jinými členy štábu u právě probíhající produkce filmu.

To, co dále ovlivnilo výsledek Tarantinových filmů, byla kromě různých životních zkušeností hlavně rovina vysokých, ale i populárních děl, které Tarantina ovlivnily natolik, aby je mohl různě zvýrazňovat ve svém filmovém světě. Tento přístup využívala celá generace filmařů, kteří bývají přiřazováni k postmodernismu.

1.5 Postmoderna

„...moderní umění a teorie se od postmodernismu odlišovaly svým elitářským postojem k médiím a populární kultuře, zatímco postmodernismus byl od počátku s populární kulturou zajedno. Je třeba podotknout, že ačkoli postmodernismus není pouze styl a image, je na nich do značné míry závislý... Postmodernismus zpochybňuje názor, že povrch sám o sobě neobsahuje žádný význam a že struktury leží pod povrchovou maskou... Postmodernismus zastává techniku analýzy populární kultury, masové kultury a povrchního světa symbolů, která se velmi liší od postupů modernosti.“ (Sturken, Cartwright, 2009, s. 319)

Pokud se zaměříme na Tarantina jako tvůrce, pak vzhledem k výše citovaným charakteristikám může být v rámci kultury zařazen mezi postmoderní umělce, i když sám sebe tak vnímat nemusí. Svou tvorbou odkazuje na populární kulturu a vlastním přičiněním s ní různě pracuje. Přistupuje k tomu se stejným zanícením jako k seriózním filmům. Samotnou vahou jsou právě postupy, kterými Tarantino využívá díla různých kvalit.

„Postmodernismus komplikuje určování hranice mezi vysokou a nízkou kulturou, mezi elitou a masovým vědomím a tím znemožňuje zaujmout kritickou pozici vůči kultuře z nadhledu, nebo dokonce z vnějšku. To dále znamená, že postmoderní podmínky a styl definují kontext, ve kterém je konzumismus složitě začleněn do života a lidské identity. Dá se tedy tvrdit, že jedním z hlavních aspektů postmodernismu je, že způsobuje reflexivní rozeznávání závislosti na úrovni spotřeby, brandingů, symbolů, médií a všeho lidového. Osvojení, parodie, pastiš a nesmělá nostalgická hra jsou jenom některé z přístupů spojovaných s postmodernismem.“ (Sturken, Cartwright, 2009, s. 320)

S Tarantinem jako subjektem lze pracovat na základě jeho spojitosti s širokou kulturní škálou, do které jistým způsobem zapadnul a kterou byl různě ovlivňován. To posléze vedlo k vytváření jeho vlastního umění, které pak nabralo konkrétní podobu, jež byla provázána řadou různých odkazů na jiné vymyšlené světy.

„V postmoderní době se odkazy na reálný svět mimo film mohou vztahovat zrovna tak ke světu jiného filmu, jako ke světu žánru. Provázanost textů je jedním z prostředků, kterými jsou reference spojovány nikoli s realitou, ale s jinými znázorněními nebo simulacemi a zároveň s doménou produktů vázaných na film a jeho postavy.“ (Sturken, Cartwright, 2009, s. 321)

1.5.1 Odkaz, citace, pastiš

Tím se postupně dostáváme k problematice intertextovosti, která se s Tarantinem přímo pojí a která nabrala v postmoderní době výrazný mnohaúrovňový rozměr, jak je dále v práci na příkladech Tarantinových filmů ještě podrobněji ukázáno.

„Tyto aspekty postmoderního stylu poukazují na to, jak se postmodernismus projevuje vzhledem k citacím, a to jak v odkazech na jiné texty, tak z hlediska používání citací jako nástrojů ironie. Díla už nedokazují na realitu, nýbrž na jiná díla.“ (Sturken, Cartwright, 2009, s. 326)

Vzhledem k různým odkazům můžeme Tarantina spojit s termínem „pastiš“, který označuje hromadění různých momentů vztahujících se k jiným dílům. Opět je tak v rámci postmoderny zvýrazněn motiv vztahu mezi různými texty.

„Výraz pastiš pochází z italského slova pasticcio, které se vztahuje ke spojení prvků, jež... evokují asambláž, koláž, montáž, capriccio (styl kompozice, který kombinuje prvky z různých míst), formy smění a hiphopové samplování, skrečování a rify... V oblasti imitací a citací, kterými je pastiš tvořen, můžeme nalézt různé druhy kombinací a vztahů k originálním textům – od ironických citací přes parodii k remakům a směsím.“ (Sturken, Cartwright, 2009, s. 333)

Tarantino je výrazný svým vytvářením různých spojnic mezi svým dílem a originálem. Tento přístup sdílí i další filmaři, kteří se taktéž zařazují mezi postmoderní umělce devadesátých let.

„Vzestup režisérů, jako byli bratři Coenové, Quentin Tarantino a Michel Gondry, byl v devadesátých letech součástí trendu směřujícího k trhu strategicky podporujícímu různorodost produktů a stylů, k trhu, který se přestal zaměřovat pouze na podporu produktů a tvůrců získávajících masový divácký úspěch.“ (Sturken, Cartwright, 2009, s. 340)

1.6 Úvod k intertextovosti

Stylovost je u Tarantina výjimečná, hlavně co se týče jeho způsobu práce s inspiračními zdroji. V jeho výsledných filmech je často očividně znát určitý vztah k jiným dílům. Tento problém vztahu rozebíralo celé množství teoretiků a literárních vědců a na některé z nich se zde podíváme.

1.6.1 Pojem

„Populární kultura cirkuluje intertextově a do této cirkulace vstupují primární texty (tedy původní kulturní komodity...), sekundární texty, které přímo odkazují na texty primární (reklamy, PR produkty, kritický ohlas), ale i texty terciální, jež se v každodenním životě neustále modifikují a vyvíjejí (lidé, kteří se o díle populární kultury baví, způsoby úprav a nošení džínů či bydlení, brouzdání obchodním centrem nebo nápodoba Madonnina tance při vystoupení na maturitním plese)...“ (Fiske, 2017, s. 207)

Abychom mohli postoupit ke konkrétnějším intertextovým možnostem, které se budou více pojít s Tarantinovými stylizujícími prvky, je třeba se seznámit se samotnou definicí. Pokusili se o ni různí autoři.

„I když se ‚intertextovost‘ v posledních letech prosadila jako pevná součást literární vědy i praxe interpretace, přesto se tento pojem dodnes vyznačuje zvláštní terminologickou roztržičností a otevřeností... Nejmenším společným jmenovatelem, na který lze převést různorodé směry diskuzí o tomto pojmu, je to, že intertextovost označuje vztah textu k textu. Literatura přitom není myšlena jako kontinuální řada po sobě následujících děl, nýbrž jako univerzum textů, síť, v níž se texty spolu navzájem stýkají a k sobě vztahují tak, že se (každý) text jeví jako ‚tkanivo‘ (Barthes 1990a, 146) či ‚mozaika citátů‘ (Kristeva 1969, 146).“ (Schahadat, 1999, s. 357)

1.6.2 Teorie

U Tarantinových filmů můžeme zcela jistě mluvit o tom, že jde o určité mozaiky různých citátů, které jsou prakticky neustále přítomny. Některé jsou explicitně dané, jiné je třeba nalézat a interpretovat.

„Ať však již jde o čtení, které směřuje k jednoznačnosti, nebo o takové, jež chce akcentovat polyvalenci, v obou případech je ohniskem čtenářů sémantická rovina textu, v níž působí střetávání různě kladeného textu: ‚Intertextovost jako konstituce smyslu‘ (Lachmann 1983), ‚Intertextovost jako intersémantičnost‘ (Schmid 1983, 145) anebo ‚intertextovost a interpretovatelnost textu‘ (Greber 1989). Teorii intertextovosti je třeba chápat geneticky v odlišení od autonomního pojetí textu, který je zakotven autorsky (strukturalismus a New Criticism), na jedné straně a od lineárního, vektorového modelu vlivu (formalismus a tradiční zkoumání vlivu, které implikuje jak intencionalitu, tak i jednorozměrnou časovou osu) na straně druhé.“ (Schahadat, 1999, s. 358)

Filmy Quentina Tarantina nabízí oba tyto přístupy zkoumání, tedy rovinu jeho vlastních autorských možností i práci s vlivem z hlediska záměru a výsledné formy.

„Zatímco strukturalismus i New Criticism se snaží chápat konstituci smyslu jako textu imanentní (uvnitř textu), obrací teorie intertextovosti pozornost ke vztahům text-text: na místě jednotlivého textu se objevuje prostor textů, v němž je smysl generován, ale i zpochybňován setkáváním různých textů a kontextů...“ (Schahadat, 1999, s. 358)

U Tarantina získává propojování odkazů v dané scéně nebo pasáži konkrétní kontext a na základě toho je vytvořeno takové seskupení intertextových vztahů, které je možné nalézat a popisovat díky jednotlivým teoretickým ukotvením.

„Východiskem vývoje teorie intertextovosti jsou práce Julie Kristevy. Pojetí textu bez hranic (a), bachtinovské pojmy dialogičnosti a ambivalence (b) a poznatky, jež vyplynuly ze zkoumání Saussurových studií a anagramech, jež podnikl Jean Starobinski (c), jsou v tomto ohledu premisy, jejichž základy položila Julia Kristeva...“ (Schahadat, 1999, s. 358)

1.6.3 Možnosti intertextovosti

„Ve svých spisech, které vznikly na konci šedesátých let v okruhu skupiny Tel Quel (volné spojení levicových francouzských intelektuálů), rozvíjí Kristeva na rozdíl od sémiotiky, jejíž základy jsou lingvistické, ‚translingvistiku‘, která uvolňuje hranice textu až do té míry, že v principu je pak možné chápat každý znakový systém jako text. Takto se sociální struktury stávají texty a texty ideologematy. Jestliže Kristeva definuje intertextovost jako transpozici jednoho znakového systému do jiného (Kristeva 1978, 69), znamená to, že jí jde nejen o kontakt mezi literárními texty, nýbrž i o interakci mezi textem a společností, textem a dějinami (Kristeva 1980, 37).“ (Schahadat, 1999, s. 358, 359)

Tuto interakci je možné zaznamenat na mnoha místech. Tarantino odkazuje na své dětství, na konkrétní události v historii, na populární kulturu (např. seznamování se s ní během dětských let) atd. Tyto možnosti charakterizují Tarantina jako spojující článek mezi svým a jiným kulturním a uměleckým kontextem. Na základě toho se lze odrazit od Bachtinovy teorie dialogičnosti.

„Pro zkoumání intertextovosti, které se rozvíjí od konce 60. let a jež např. J. Kristevová nebo R. Barthes považují za kvalitativně nový přístup k textu a literatuře vůbec, měla

zásadní význam Bachtinova konceptu dialogičnosti a především jeho pojem dvojhlasé slovo.“ (Homoláč, 1996, s. 9)

„Bachtin ve své představě dialogického slova vychází z dvojí orientace slova: slovo se chápe jako hybridní konstrukce, v níž se střetávají dva hlasy, dva jazyky a dva kontexty, takže se stává vnitřním dialogem.“ (Schahadat, 1999, s. 359)

Vnitřní střetávání různých kontextů je u Tarantina různé, a aby jej bylo možné zmapovat, je třeba vycházet z řady dalších možností, jak na podobné uspořádání textu (v našem případě scén, či menších a větších úryvků) nahlížet.

„Kristeva opírající se o Bachtina, rozvíjí svou představu básnického jazyka jako double, jako podvojného znaku: každý jazykový znak je podvojný znak, je dialogický a ambivalentní. Významný obrat, k němuž dochází v diskuzi Julie Kristevy se strukturalismem, tkví v tom, že znak se nechápe jako podvojný na základě duality signifikantu a signifikátu, nýbrž podvojnost se přesouvá na stranu označujícího: ‚jeden‘ a ‚druhý‘ signifikant narážejí na sebe... Pro rovinu textu to znamená, že každý text implikuje jiné texty a že je jakožto text v sobě vždy již zdvojen.“ (Schahadat, 1999, s. 358, 359)

Práce se průběžně zaměřuje na tuto provázanost s jinými texty a důkladněji zkoumá další a další střetávání. Cílem je nejenom vytyčit konkrétní vztahy mezi uměleckými díly, ale vymezit i širší návaznosti na věci, které se uměleckého textu přímo dotýkají (v našem případě půjde o titulky, komentáře apod.).

„Gérard Genette, který vychází z „transtextuality“ (všechno to, co daný text ‚uvádí do manifestního či skrytého vztahu k jiným textům‘, Genette 1993, 9), rozlišuje pět typů vztahu text-text: mezitextovost (jež restriktivnějším způsobem než u Kristevy označuje, efektivní přítomnost nějakého textu v jiném textu v jiném textu‘, 10), paratextovost (rámeček literárního díla, jako je předmluva, doslov, nadpis atd.), metatextovost (implicitní komentování jednoho textu druhým), architextovost (implikovaný vztah text–text) a – typ, který pokládá za nejdůležitější – hypertextovost. Tím Genette míní intertextovost, jak ji chápe Kristeva, přesněji řečeno: pozdnější text je čten jako ‚text druhého stupně‘, ‚který je odvozen z jiného dřívějšího textu‘ ...“ (Schahadat, 1999, s. 361)

V následujících kapitolách se podíváme na to, jak Tarantino pracuje se svými zdroji inspirace. Bude kladen důraz na konečný vzhled těchto inspirací, zodpovíme si, odkud Tarantino čerpal a jak to posléze ve svém díle zohlednil. Východiskem jsou podložená

literatura a rozhovory, které Tarantino poskytl. Jsou rozebrány jeho filmy po formální i obsahové stránce společně s důrazem na důležitá hlediska, která se opakovaně objevují a získávají svou vlastní dimenzi.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE NA FORMÁLNÍM POLI

Tato kapitola se zaměřuje na Tarantinovu tvorbu vycházející z filmařských postupů využitých ve filmech, jejichž formální stránku si osvojil a následně i využil jako součást svého stylu režírování.

2.1 Využití kamery

Kamera v Tarantinově tvorbě hraje velmi důležitou roli. Svědčí o tom nejenom to, že kromě režie přijal i roli kameramana ve svém filmu *Auto zabiják* z roku 2007, ale i jasná představa, jak své kameramany – jmenovitě můžeme uvést např. Roberta Richardsona, který s Tarantinem po zmiňovaném roce 2007 spolupracoval na všech následujících filmech – správně věst, aby přesně splnili režisérovu zamýšlenou vizi. Funkce rámování, mizanscény, pohybu (jak obrazu, tak postav), které kamera přenáší, je možné sledovat hned na několika úrovních: od zřejmých citací konkrétních scén až po stylizující prvky a narativní postupy, které je možné taktéž vysledovat ze zdrojů Tarantinovy inspirace nebo z konkrétních částí daného scénáře.

2.1.1 Statické záběry

Východiskem ke zkoumání nejenom statických záběrů je hledisko zpřístupnění a pohybu postav, které jsou prakticky v každém jednotlivém záběru všech Tarantinových filmů (výjimkou je snad jen úvodní pasáž filmu *Osm hrozných* z roku 2015, kde je v několika záběrech pouze zasněžená krajina).

Není podmínkou, že bychom měli postavy vidět neustále v celku nebo hned na počátku daného záběru. Postavy do něj buď vstupují, či vystupují, případně jsou ihned zabrány a zůstávají středobodem celé kompozice. Může se jich před objektivem během určité délky vystřídat víc nebo se mohou ukázat pouze částečně, např. skrz častý jev zabírání detailu nohou, který je pro Tarantina typický apod. Postavám se samostatně věnuje následující kapitola, ale pro účely popisu některých záběrů je třeba je nastínit už nyní.

Při scénách, kdy Tarantino pracuje s minimálním pohybem postav a zaměřuje se převážně na jejich dialog nebo naopak mlčení, je využívána kamera právě pro zachycení obličejů, gest, mimiky apod. Často je také kamera v nehybném stavu, když se snaží zachytit

rozestavení postav a jejich reakce při nějakém konfliktu. Tohoto motivu je možné si všimnout ve filmech Sergia Leoneho, které byly pro Tarantina velkou inspirací: „*Rozhodnutí stát se režisérem přišlo během pozorování Leoneho Tenkrát na západě (1968) v televizi. Bylo to jako učebnice pro režírování, šlo o skvěle sestavený film. Učil jsem se sledovat, jak postavy vcházejí a vycházejí ze záběru.*“ (Peary, 2013, str. 6)

Tato inspirace Leonem je komplexnější vzhledem k několikavrstevnému výsledku některých scén v Tarantinově tvorbě. Nejde pouze o výpůjčku či kopírování, ale Tarantino jako by si všímal způsobů, jakými Leone vede své příběhy, a tak se tohoto stylu držel často i ve svých filmech.

Výchozím příkladem může být právě film *Tenkrát na západě*. Záměr komponování některých scén tohoto díla se výrazně odrazil např. ve filmu *Kill Bill vol.2*. Je patrné, že se u obou snímků během závěrečné konfrontace přestane kamera pohybovat v moment, kdy se samy postavy zastaví (během začínajícího střetu). Kamera se rozpohybuje až tehdy, když se začnou přesouvat. Při statických momentech si kamera zvolí snímání postav z různých stran a úhlů.

Vezměme si scénu, kdy v karavanu Billova bratra dojde k souboji mezi Beatrix a Elle. Část jejich sporu, který je režijně podobně uchopený jako Leonem, nastane až ve chvíli, kdy se obě postavy ocitnou naproti sobě v úzké chodbě karavanu. První statický záběr začátku konfrontace je právě ten, kdy poprvé zazní hudba, což se stane i ve sporu mezi Harmonikou a Frankem ve filmu *Tenkrát na západě*. V moment zastavení máme i totožné záběry. Kamera zabírá Elle zezadu tak, aby byla vidět Beatrix v pravé části rámování. Přesně tak je zabrán Frank společně s Harmonikou.

Dále se zde ale objevují prvky z dalšího filmu Sergia Leoneho, a to filmu *Hodný, zlý a ošklivý (1966)*. Lze to zejména vidět ve zvolených záběrech na detail zbraně a na obličej obou žen. Je nám umožněn bližší pohled na meč, stejně jako na pistoli, ke které se přibližuje ruka Krásnoočka v závěrečném souboji dalšího oblíbeného filmu Quentina Tarantina. Zároveň vidíme několik reakcí z obličejů, které nám kamera ukazuje, u filmu *Kill Bill* to jsou reakce na informace z dialogu, u filmu *Hodný, zlý a ošklivý* zase očekávání toho, kdo dřív vystřelí z pistole. Tyto příklady se objevují i v dalších Tarantinových dílech. První statické záběry nastanou tehdy, když se postavy např. posadí – viz scéna ve sklepě z *Hanebných panchartů (2009)*, nebo když v různých polohách zůstanou na místě – viz poslední kapitola z filmu *Osm hrozných*.

Chvíli ale ještě zůstaneme u scény z filmu *Kill Bill*. Ta je svými statickými záběry komponovaná zrovna tak jako u Leoneho filmů. Tuto myšlenku umocňuje i další bližší provázanost hlavně s filmem *Tenkrát na západě*. Jako kdyby konflikt mezi Elle a Beatrix byl přímým odrazem konfliktu Franka a Harmoniky. U obou scén nám je umožněno nahlédnutí do minulosti, a to dvakrát. Způsoby náhledů jsou zde ale rozdílné, a to jak po stránce motivační, tak i kamerové, přesto základní premisa zůstává stejná. Motivaci u Beatrix známe už od prvního dílu. Chce se Elle a dalším zabijákům pomstít za to, co jí provedli, ve filmu ale chuť po pomstě získá zdvojený rozměr, když se Beatrix dozví, že Elle zavraždila jejího mistra Pai Meie. Tento motiv se dozvídáme až díky přiznání Elle a pomocí flashbacku, který taktéž odhalí stejný prvek ve filmu *Tenkrát na západě*. Tento zcela nový rozměr pomsty u Beatrix je ve svém odhalení stejně klíčový jako v případě Harmoniky, kdy se nám skrz retrospektivu ukáže, že Frank mohl za smrt bratra Harmoniky.

Rozdílnost použití kamery je právě ve statickém záběru, kdy je obraz rozostřen a zabírá postavu z dálky. U *Kill Bill* je tento záběr jak v kontextu sama sebe, tak v kontextu příběhu rychlejší, než je tomu u filmu *Tenkrát na západě*, kde zaujímá funkci flashbacku:

„Tento flashback se poprvé objeví v polovině filmu (v 80. minutě), kdy má ještě značně záhadnou podobu nejasné figury muže zdáli přicházejícího ke kameře... druhé zapojení flashbacku v 116. minutě je spojeno se setkáním Harmoniky a Franka... Divák ale stále neví, proč Harmonika na Franka vzpomíná ... Naposledy se flashback objeví přesně hodinu po prvním setkání, kdy už stojí Harmonika s Frankem tváří v tvář při závěrečném souboji.“ (Kokeš, 2015, str. 49)

V tomto filmu nejde o souvislý záběr, ale je stříhem vměstnán do jednotlivých částí příběhu. I u *Kill Bill* nejde o souvislost, tam je využito postupné časové prolínání, díky kterému se postava dostává rychleji před objektiv kamery. Nejen že je práce s tímto záběrem u *Tenkrát na západě* rozvedena přes celý film, ale má i flashbackový charakter. To jsou dva rozdílné principy, tudíž nejsou v tomto ohledu inspiračně kompatibilní s Tarantinovým záměrem. To až v moment, kdy tento záběr zohledňuje kontext emoční stránky postavy. Nezáleží na tom, že jsou postavy obměněny, že v Leoneho záběru se objevuje padouch a v Tarantinově hrdinka. Je přímo provázán s vnímáním kladné postavy. Harmonika skrz něj vzpomíná na Franka a na to, co mu provedl, u Beatrix zase zohledňuje její trápení a těžkou cestu za pomstou.

Princip časovosti je ale u obou filmů využit čtyřikrát, zatímco postupné prolínání jednoho záběru nám přiblíží Beatrix, náhledy do minulosti nám zase přiblíží Franka. U Kill Bill sice není záběr vměstnán do závěrečné bitvy mezi dvěma ženami, ale stále zohledňuje jejich spor. Ten je nastíněn i dalším záběrem tentokrát převzatým z filmu *Stopaři* (1956) od Johna Forda. Jako kdyby záběry Leoneho byly v rámci inspirace víceúrovňové a ty Fordovy doplněním a umocněním této dimenze: „...*Nevěsta se zjeví z rozostřeného prachu a kouře, tak jako James Fonda v Once Upon a Time In The West / Tenkrát na západě (Sergio Leone, 1968), a odkulhává pryč z Buddovy maringotky jako John Wayne v The Searchers / Stopaři (John Ford, 1956).*“ (Smith, 2009, str. 352)

Ikonický záběr, který je natáčen z interiéru a umožňuje nám pohled do krajiny, převzal Tarantino pro osudové chvíle svých postav. Tak jako u postavy Johna Wayna se tímto záběrem uzavírá příběh Elle, kterou Beatrix zanechá v karavanu slepou, poté co jí vyrve při souboji druhé oko, napospas jedovatému hadovi. Samotná linka mezi Elle a Beatrix je stejně koncipovaným záběrem i započata, konkrétně při opětovném setkání s Billem, po kterém dojde chronologicky k masakru, jenž rozehrál nadcházející události. Záběr ukazuje interiér kostela, část verandy a mexickou krajinu. Beatrix vychází ven na verandu a tím započne její nový osud. Je opět před Billem a vystavena tak světu, před kterým se snažila utéct. Těmito dvěma totožně použitými záběry je ustanovena hranice sporu Elle a Beatrix.

Podobným způsobem funguje i příběh kolem Hanse Landy a Shosany Dreyfusové ve filmu *Hanebný pancharti* (2009). Počátek jejich konfliktu vidíme opět díky záběru převzatého ze *Stopařů*. Shosana utíká po tom, co je její rodina na příkaz Hanse Landy zavražděna. Podobně laděný záběr se ale neobjevuje po ukončení jejich vzájemné cesty, protože se osudy každého z nich ubírají jiným směrem, avšak během scény setkání několika let po masakru. Jsou použity stejné režijní strategie, vidíme flashback, statické záběry po zaujmutí pozic postav, podobné způsoby natočení kamery, detaily na tváře zprostředkovávající emoce atd.

2.1.2 Pohyb kamery

Emocionální stránku umocňují i pohyby kamery, zvláště při westernovském nájezdu k detailu tváře a očí, které Tarantino velmi často využívá. Statičnost většinou ukáže nezaujatě vnímání postav, různé rychlosti kamerového přiblížení, ale přináší něco navíc. Např. když se vrátíme zpět ke scéně sporu postav z Kill Bill a z Tenkrát na západě, je

možné si všimnout i časové rozdílnosti spolu s odlišnou rychlostí nájezdu k obličejí. Zatímco před prvním flashbackem se kamera k Harmonikovi přibližuje pomalu a zlehka, k Beatrix vystřelí okamžitě, přičemž nejde o pohyb samotné kamery, ale o zoom. I to může ukazovat, že film *Kill Bill* je rychlejší, a tak mapuje jednotlivé režijní postupy Sergia Leoneho svižnějším způsobem.

Tento aspekt pohybu se dotýká i toho, co se postavám odehrává v hlavě. Pomalu se přibližující kamera k Harmonikově tváři poukazuje na jeho vnitřní vyrovnanost a jasný cíl, u Beatrix rychlé přiblížení zdůrazňuje šok z informace, že její mistr byl zabit (podobný prvek šoku můžeme vidět i při scéně, kdy Beatrix zjistí, že je její dcera naživu). Ve filmu *Kill Bill* se na druhou stranu objevuje právě i pomalý nájezd, a to tehdy, když Beatrix sleduje, jak Elle přijíždí ke karavanu, což se odehrává ještě před jejich závěrečnou konfrontací. Zde je nový emocionální rozměr podobný tomu u Harmoniky, Beatrix vidí jasně svůj cíl a ví, co má udělat. Tyto nájezdy kamery a „zoomování“ v dalších Tarantinových filmech podtrhávají nejenom emocionalitu (dále např. při střetu rychlého a pomalého přiblížení ve filmu *Nespoutaný Django* z roku 2012, kdy Django uvidí svou ženu poprvé po jejich násilném oddělení), ale i akční sekvence (např. ve druhém *Kill Bill* při zoomu na Buddovu zbraň nebo opět v *Djangovi* během přepadení skupiny banditů na koních).

U statických záběrů jsme si popsali pohyb postav ke kameře a od kamery, nyní si ukážeme, jak to vypadá, když se kamera rozhodne pohybovat spolu s protagonisty nebo kolem nich. V prvním případě jde zejména o následování postav, což je výrazný prvek v rámci kinematografie, jímž je Tarantino inspirován zejména skrz režiséra *Martina Scorseseho*, který pracuje s pohybem prostřednictvím Steadicamu: „*Steadicam je zařízení pro filmovou kameru, jež bylo vynalezeno Garrettem Brownem v sedmdesátých letech a dovoluje kameramanovi natáčet plynulé pohyby v kontrastu k roztřesené ruční kameře (a bez času a problémů, potřebných k namontování na kamerový vozík).*“ (Bailey, 2014, s. 118)

Jde zejména o scény, kdy se pracuje s komponováním delších záběrů. Pohyb zároveň s postavami je u Scorseseho častý jev. Objektiv kamery se hlavně soustředí na rychlost, směr a rytmiku chůze hlavních hrdinů. Ať už jde o záběr nástupu *Jakea LaMottyho* do boxerského ringu ve filmu *Zuřící býk*, nebo o složité zabírání jednotlivých makléřů, kteří se pohybují mezi kancelářskými stoly ve *Vlkovi z Wall Street* (2013).

Nejvýraznější je ale záběr na *Henryho Hilla* a jeho přítelkyni, kteří se prostřednictvím zadního vchodu, následně kolem kuchyně a přes sklad hladce dostávají do drahého podniku v jednom z gangsterských filmů Martina Scorseseho *Mafiáni* (1990). Inspirace je zde zjevná, výrazně využita např. ve scéně z Gaunerů, kdy si pan Blond jde pro kanystr s benzínem, aby mohl pokračovat v mučení zajatého policisty. Kamera mu je neustále v patách, od chvíle, kdy vyjde ven ze skladu na parkoviště a k autu, až po jeho návrat a okamžik, kdy začne benzínem polévat zmučeného policistu. Podobný dlouhý záběr je možné vidět v zatím posledním Tarantinově snímku *Tenkrát v Hollywoodu* (2019), a to při scéně, kdy se kaskadér Cliff Booth, ztvárněný *Bradem Pittem*, utká jak verbálně, tak pěstmi s dobovou hvězdou Bruceem Leem, kterého se ujal herec a příznačně i mistr bojových umění *Mike Moh*. Nejprve sledujeme Bruce, jak mluví a pyšní se svými schopnostmi, posléze kamera před ním couvá a mezi posluchači si najde právě Bootha, který se Bruceovu monologu jenom vysměje. Podobně kamera přejde k jiné postavě právě v *Mafiánech*, kdy jsme na okamžik oddělení od původního páru a přiblížíme se k Hillovu známému, který jim zařídí stůl u pódia. Tak je daný stůl sledován do chvíle, než si za něj postavy sednou. K Bruceovi se zase vracíme v moment, kdy si má vyslechnout, proč se mu Booth vysmíval. Pak dochází k další podobnosti mezi scénami, kdy se využije ozvláštňující prvek rychlého přesunu kamery od jedné postavy ke druhé a zpátky, což se stále děje v rámci jednoho nepřetržitého záběru. Rychlý a ladný přesun kamery mezi postavami používají oba režiséři i v jiných svých filmech: Scorsese např. v hororovém thrilleru *Mys hrůzy* (1991) a Tarantino při scéně s šerifem v *Nespoutaném Djangovi*. Jsou zde ale i jiné provázanosti mezi jejich kamerovým stylem např.: „*Pověstný pohyb kamery během řezání ucha v Gaunerech připomíná Scorseseho jízdu kamery prázdnou halou v Taxikáři (rovněž umožňující publiku dívat se jinam během bolestivé scény) Scorseseho klimatický záběr nad hlavou, ukazující krveprolití po přestřelce, je citován v Nespoutaném Djangovi.*“ (Bailey, 2014, s. 15)

Prvního příkladu si je možné všimnout i ve filmu *Kill Bill* při scéně, kdy se Nevěstu pokouší po probuzení z kómatu znásilnit jeden z dozorců. Kamera se od postav přesune pryč, a jakmile se zastaví, začíná další bolestivá scéna (kterou diváci díky stříhu na zlomek vteřiny přeci jen uvidí, ale odklon kamery do prázdného prostoru zůstává stále jasným odkazem na scénu z *Taxikáře*). Inspirace druhým záběrem je jen zčásti výrazná v *Djangovi*. Ne přímo pohybem, ale tím, jak jsou nám prostor a postavy v něm ukázány. Kamera, která se pohybuje a sleduje všechno shora, je zjevnější např. v *Osmi hrozných*,

kdy John Ruth prochází se svou vězenkyní od jedné postavy k druhé nebo když se Hans Landa v úvodní scéně z Hanebných panchartů pohybuje poté, co dal příkaz k zavraždění židovské rodiny ukrývající se pod podlahou.

Je třeba podotknout, že scéna nájezdu kamery a zabírání shora je spíše kombinací dvou inspiračních zdrojů. Z jedné části prostřednictvím Scorseseho a z druhé skrz dalšího oblíbeného režiséra Quentina Tarantina Briana de Palmy: „*Další z těch, kdo mě výrazně ovlivnil, byl rozhodně De Palma, který je společně s Godardem mým režisérským hrdinou.*“ (Peary, 2013, str. 6)

„*De Palma byl pravděpodobně prvním režisérem své generace, kterého jsem nějak pobral. Je to vzrušující, když máte rádi někoho, kdo pořád ještě dělá filmy, a vy se nemůžete dočkat toho dalšího, co natočí.*“ (Bailey, 2014, s. 119)

Jde zejména o pasáže z filmů *Carrie* (1976) a *Výstřel* (1981): „*Vliv na Q. T. – Dlouhé a nepřerušované steadicamové záběry (nejvíce v Pulp Fiction a Kill Bill), geniálně použité rozdělení obrazovky pro protipóly (viz Jackie Brown a Kill Bill).*“ (Bailey, 2014, s. 119)

Tarantino nejen v *Djangovi*, ale právě i v *Kill Bill* pojí dohromady kombinaci záběrů z *Taxikáře* a z *Carrie*. Jako kdyby počátek záběru vycházel ze scény, kdy se Carrie s Tommy Rossem na maturitním plese vydávají na parket a chystají se tančit. Kamera od nich odstupuje, směřuje nahoru a zabírá shora další lidi, zrovna tak jako v *Djangovi*, ale s tím rozdílem, že se kamera nezastaví přímo nad hlavami postav, ale o kousek se ještě vrátí. Proto jako by náhle přebíral štafetu Scorsese, který se svým záměrem zamířit objektiv střemhlav dolů ukáže na malém prostoru spoušť, kterou hlavní hrdina způsobil. Problematika nastává ale v momentě, kdy de Palma dál rozšiřuje své putování kamery nad hlavami v dalších svých filmech, jako kdyby právě odkaz na Scorseseho byl pouze ve volbě prostoru a postav v samotném *Djangovi*, ale co se týče jejich následování z místa na místo, dostává větší prostor de Palmův styl.

Kromě těchto podobností Tarantino nepřímě odkazuje k de Palmovi otáčivým pohybem kamery. Nevyužívá ho sice s takovou dynamikou jako de Palma, ale v případě filmu *Auto zabiják* při taneční scéně je umístění kamery podobné jako v následujícím záběru výše zmíněné scény z *Carrie*. Kamera kolem páru krouží, stejně jako kolem jiných dvou postav v závěrečné spektakulární scéně s ohňostrojem ve filmu *Výstřel*, která je ale více podobnější té z *Auto zabiják*, protože se neotáčí kolem postav neustále, ale opíše skoro

celý jeden kruh. Tarantino si ale v mnoha případech vybírá kroužení kolem více postav a z různých vzdáleností, takže jde spíše o Tarantinův rukopis, který je podrobněji rozveden v poslední kapitole této práce.

Nejzřejmější odkaz na de Palmu je už ve zmíněném případě rozdělování obrazu. Jde zejména o sledování paralelních dějů, které Tarantino využívá v nemocniční scéně v *Kill Bill*. Není zde ale citován pouze de Palmův styl, ale i zvolené záběry pro trailer k filmu *Černá neděle* (1977) od Johna Frankenheimera.

Opět se zde potvrzuje, že jedna pasáž může být citací více zdrojů. Nemusí tedy jít pouze o propojení dvou formálních stránek, jako tomu bylo u kamerového pohybu Scorseseho a de Palmy, ale může se využívat jak kamerový systém (de Palma), tak podobně koncipovaná scéna z nemocnice (Frankenheimer) a kombinace obojího v jednom traileru. V případě traileru jsou kamerové zdroje upozaděny a vychází se přímo z tohoto krátkého trailerového úryvku.

Pokud u využití kamery nadále zůstaneme, u rozděleného obrazu Tarantino využívá statické záběry (*Tenkrát v Hollywoodu*) i pohyb (již zmíněný *Kill Bill*, kde se v některých scénách také ukáže spojení statických záběrů). Většina Tarantinových filmů při využití dvou obrazů vytváří spojnici mezi reakcí a činem. V levé části je povětšinou obličej, který reaguje na to, co se odehrává napravo. Bylo tomu tak v další scéně z *Kill Bill*, kdy O-ren Ishii uslyší Nevěstin hlas a kde je zároveň zajímavý moment, kdy záběr v levé části je pokračujícím záběrem předešlého, který byl přerušen právě detailním záběrem (jenž sám o sobě je citací na film *Warriors*), který se přesunul doprava. Stejně tak vidíme reakci Maxe Cherryho v *Jackie Brown*, který si uvědomí, že mu byla ukradena zbraň, a na to ji v pravém záběru vytáhne právě Jackie jako obranu proti Ordellu Robbiemu. Spojnice mezi stylem, citací a tempem příběhu je velmi úzká, a ještě je dále v práci důrazněji rozebírána.

Co se týče kamery, ať už jde o dlouhý záběr a v něm zvolený pohyb, následování postav, nebo přesun v prostoru, je možné nalézat dílčí postupy na příkladu jednoho záběru. Probíhá opět v první části filmu *Kill Bill* po tom, co se Nevěsta rozhodne připravit se na střetnutí s O-Ren Ishii. Není to ale pouhé citování, co motivuje k natočení dlouhého záběru: „*Hlavní důvod Tarantinova použití dlouhých záběrů hledejme ve vztahu ke scénáři: je to součást ‚kontroly‘ emocí publika, záměrné manipulace ve způsobu, jak jsou předávány informace.*“ (Smith, 2009, str. 47)

„Jedna scéna může být sestříhána z mnoha záběrů, zatímco jiná je prezentována v jediném dlouhém záběru. To režisérovi umožňuje asociovat určité aspekty narativní nebo nenarativní formy s různými stylistickými volbami.“ (Bordwell, Thompsonová, 2011, str. 276)

Záběr z *Kill Bill* začíná nejdříve u hrající skupiny *The 5.6.7.8's*, kterou kamera zabírá zezadu, a umožňuje nám zároveň pohled do publika. Nejprve se kamera inspiruje hudbou a pohybuje se doprava v jejím tempu, až zajede pod schody. Odtamtud už zabírá Nevěstu, jak sestupuje dolů a spojí se s ní konkrétně tak, že se přiblíží k jejímu pravému profilu ve chvíli, kdy se k hudbě připojí hlas zpěvačky. Kamera se tedy do této chvíle přizpůsobila pohybu postav a změnám v znějící skladbě. Hned nato nastává de Palmův styl přesunu kamery směrem ke stropu, až do momentu, kdy je převzat Scorseseho motivem pohybu shora. Poté kamera klesne, jako kdyby opět přebíral štafetu kameraman de Palmy (do jisté míry má kombinace obou režisérů nejasnou hranici, ale v případě pohledu seshora převažuje de Palmův styl).

Jsme zpět u Nevěsty, opět u jejího pravého profilu, jak vstupuje na záchodech do kabinky. Kamera se následně odkloní k jiným postavám, které jsou poblíž přítomny, a jednu z nich následuje zpátky. Vracíme se ke Scorseseho následování postav na okamžik zezadu, ale využívá se zde opět styl rychlého přesunu a jsme u dalších postav, před kterými tentokrát kamera ustupuje. Scorseseho samotný proces kamerového ustupování a následování je, co se týče chodeb, velmi častý a můžeme si jej všimnout i u filmu *Král komedie* (1982), kdy je hlavní hrdina vláčen chodbou policisty. V *Kill Bill* se zase dvojice Japonců snaží donést občerstvení O-Ren a díky nim se tak dostáváme zpátky k hrající skupině.

Když kamera skončí u bubenice, natočí se za instrumentální změny následně nahoru a zabere postavu Sofie Fatale, která je chráněnkou O-Ren a jednou z těch, kteří Nevěstě ublížili. Díky tomuto uvědomění může zpřístupněná volba natočení kamery a Sofiin směr evokovat to, že jde na toalety a zároveň tak i napospas nebezpečné Nevěstě. Emocionální hledisko může u diváka stoupat společně s očekáváním, co se může stát. Pohyb zároveň s postavou je do třetice opět změněn, je zabírána zezadu, opět způsobem, jakého si je možno všimnout u Scorseseho. Sofie je tak sledována až na toaletu, kde záběr končí u Nevěsty, která se pouze převlékla a přichystala na pomstu.

Pro každou pasáž dlouhého záběru byl zvolen odlišný způsob pohybu a bylo vybíráno z několika inspiračních zdrojů. Ohledně tempa a načasování kamera zase vycházela ze

změn přítomné hudby a zvolené postavy následovala, aby mohla postupně v divákovi vzbuzovat očekávání: „*Čím je záběr delší, tím se divák začne v dané scéně cítit víc doma a tím víc je potom šokován při střihu, který ho z pohodlí té scény vytrhne.*“ (Smith, 2009, str. 47)

2.2 Využití střihu

Za každým záběrem přichází moment střihu, který je zvlášť u Tarantina ve spojitosti s dlouhými nájezdy kamery výrazný pro ozvláštění dané scény. Není ale vždy podmínkou, aby střih pokaždé přispěl něčím nečekaným, proto postupy, které ovlivňují narativní stránku, jsou rozebrány v kapitole týkající se obsahové úrovně, jež se přímo drží metod vyprávění. Zde se tedy primárně zaměříme čistě na formální stránku, která přispívá právě k nevšednímu obohacení scény a přichází se stylistickým vedením některých úryvků.

2.2.1 Střih po dlouhém záběru

Prvním takovým otřesením, se kterým střih nakládá, je právě následný záběr po dlouhé sekvenci. Tento způsob má povětšinou odlišný charakter a inspiruje se očekáváním, které přináší dlouhý záběr, a vzájemnou historií konfrontujících postav.

Podobnost momentů lze nalézt na příkladech zmíněných v předchozích podkapitolách. Jak u scény s Cliffem Boothem a Bruceem Leem, tak u Nevěsty a Soffie Fatale a pana Blonda s policistou je dlouhý záběr přerušen střihem na akci s různým vzhledem. U rozepře Bootha s Leem záběr končí po Bruceově rozběhu a skoku, kdy ho Booth ve vzduchu chytí a v dalším záběru ho vrhne na auto, které svou vahou promáčkne. Střih nastane, ne však před akcí, ale v už jejím průběhu. Stejně tak se to odehraje i ve zbývajících dvou příkladech. V záběru z *Kill Bill* zazní vyzváněcí tón mobilního telefonu, který Nevěště připomene bolestivou minulost. Zvuk vyzvánění je součástí ještě dlouhého záběru a pokračuje i nadále skrz střih. V *Gaunerech* se chystá pan Blond nalít na policistu benzín a v náprahu část benzínu rozlije ještě po okolí, střihem už je ale benzín chrstnut do policistova obličeje. Střih jako by ve všech těchto případech byl uprostřed akce těsně před tím, než dojde k jeho završení. Tento střih nám ukazuje počátek většího násilí a předzvěst vyeskalování sporu.

V Tarantinově filmografii existuje jeden rozdílně pojatý střih, a to ve filmu *Jackie Brown*, kde sledujeme vztah mezi Ordellem Robbiem a Beaumontem Livingstonem. Po tom, co

Ordell, kterého ztvárnil Samuel L. Jackson, vyzve Beaumonta (Chris Tucker), aby vlezl do kufru auta s brokovnicí kvůli údajně záměrnému momentu překvapení skupiny gangsterů, dochází po Beaumontově uposlechnutí k dlouhému záběru na toto auto. Udělá velkou okliku mezi ulicemi a zastaví jen pár desítek metrů od začátku záběru – proto se kamera pohybuje nejdříve doleva a pak následně nahoru, aby mohli diváci na stále se pohybující auto dohlédnout.

Jakmile Ordell zastaví a přesune se dozadu ke kufru, který hned nato otevře, tak by měl podle již zmíněného stylu přijít střih po některém z výstřelů, kterými Ordell zasype Beaumonta. Kamera ale ze stejného místa běží dál i po Beaumontově smrti. Postava Ordella jen zavře kufr, nastoupí zpátky do auta a odjede. Tarantino nejspíš zanechává nadále chvilkový prostor pro to, aby se divák vzpamatoval z proběhnuté události a zauvažoval nad tím, proč se něco takového stalo. Střih nastává až po skončení celé scény a mění se místo a celková nálada, když jsme přesunuti k Ordellovu kumpánovi Louisi Garovi (Robert de Niro), který u sebe doma sleduje muzikálové číslo jedné prostitutky.

Kromě toho, aby se divák vzpamatoval, protože na rozdíl od předchozích rozebíraných scén nebyl plně obeznámen s pravou podstatou záměru postav. U Kill Bill nám bylo známo, že se Nevěsta chystá na Sofii pomstít, stejně tak jsme znali bližší sadistickou povahu pana Blonda, který chtěl nadále v mučení policisty pokračovat, a spor mezi Boothem a Leem je nám zase znám od samého počátku jejich slovního střetu. Kdežto v Jackie Brown je snaha zanechat dojem z podané scény, kdy je ulice prázdná, v pozadí začne po střelbě štěkat pes a z dálky vidíme chladnou Ordellovu reakci a následné počínání, které nám nabízí další aspekt jeho děsivého charakteru.

2.2.2 Střih na postavu

Reakce je vzhledem ke střihu v Tarantinově tvorbě důležitá. Může k ní docházet jak po dlouhém záběru, tak i po několika dalších střizích. Ordellova reakce byla nečekaná, ale prostřednictvím střihu je nám za zvuku mobilního tónu ukázána Nevěstina tvář, kterou podpoří ještě další střih, jenž zabere její obličej, ve kterém se touha po pomstě ještě víc stupňuje. Je tomu tak i u Bruce, který se po Boothově zákeřném hodů na auto nejprve bolestivě svíjí, a po dalším střihu vidíme jeho naštvaný výraz.

Výrazná je scéna po tom, co se pan Blond chystá zakončit probíhající mučení. Po rychlejším tempu vylévání benzínu se scéna zpomalí a mučený policista se snaží

přesvědčit pana Blonda, aby přestal. Jakmile chce pan Blond spustit zapalovač, rozezní se výstřely a střih následuje hned poté, co jsou zasazeny první rány do hrudi mučitele.

Střihem se dostáváme k panu Oranžovému (Tim Roth), který ve střelbě pokračuje a samotná jeho reakce je klíčová pro danou scénu. „*Je to skvělý emocionální střih. Stejně jako po všech těch dlouhých záběrech v Provaze [Alfred Hitchcock, 1948], jako by byl udělán střih na Jimmyho Stewarta... Přišel jsem na to, že bylo důležité pozorovat pana Oranžového, jak vyprázdní svou zbraň... A když zbraň vyprázdní, kamera pokračuje kolem něj a odhaluje, že pan Blond byl odstřelen až na okraj skladu. Mělo to působit tak, že zásadní dramatický dopad scény nemělo být zastřelení pana Blond, ale to, jak pan Oranžový střílí.*“ (Peary, 2013, str. 68)

Opět zde byl významný pohled postavy a její rozhodnutí zastavit krvelačného psychopata. V divákovi to vzbuzuje nejenom fascinaci nad počínáním pana Oranžového, ale i nad tím, jak nečekaně se do děje zapojil. Celou dobu byl přítomný, avšak střihem jsme k němu byli naplno navráceni a kamera v té chvíli dlouho od této postavy neuhnula: „*Právě když se pan Blonde chystá zapálit Marvinu a divák je přikován k plátnu, vniknout do pana Blonda kulky ze zbraně pana Orangeho. Divák už téměř zapomněl na pana Orange. Orange už téměř hodinu nepromluvil a za tu dobu už někde také může někde ležet mrtvý... Počáteční zvukový šok (efekt nábojů vystřelených panem Orangem stává především na zvuku) a to, že pan Blonde vyskočí mimo záběr kamery, jsou zdůrazněny záběrem na pana Orange s napřaženou zbraní, jeho zrychleným těžkým dechem a poté tím, že kamera pomalu obejde pana Orange a skončí za ním.*“ (Smith, 2009, str. 54)

Výrazný střih opět na pana Oranžového je i před touto událostí, který navíc prohlubuje vztah s postavou pana Bílého: „*...jde o bolestný výraz na tváři pana Orange, když pan White zabije policajty v autě. Výraz Rothovy tváře nesděljuje jen bolest způsobenou tím, že se člověk stane svědkem vraždy, ale také děsivý střet zájmů, který pan Orange najednou pocítí, když se jeho obdiv a skutečný cit k panu Whiteovi s obrovskou naléhavostí střetne s jeho vlastními zásadami a hodnotami a jeho povinností strážce pořádku. Přes veškerou efektnost je tento záběr pouhou přípravou na úžasný záběr, který přijde o pár minut později, když pan Orange zabije civilistku v autě, jež ho právě postřelila. Není to dlouhý záběr, ale nekonečně a nemilosrdně sleduje Rothovu tvář sevřenou bolestí emoční a fyzickou, v momentě, kdy mu hlava klesá zpátky na zem.*“ (Smith, 2009, str. 51, 52)

Střih na obličej, jehož reakce může být jakákoliv, je častý a inspirace Hitchcockem je zčásti přítomna, pokud mluvíme o výrazech postav v rámci hororových nebo thrillerových scén, ať už ve zmíněném *Provaze*, nebo např. v *Ptácích*, či *Psychu*: „*Psycho – Alfred Hitchcock, 1960 – Záběr na Butchovo a Marsellusovo nečekané setkání na přechodu připomíná Marion Crane ve scéně, kdy vidí svého šéfa na útěku z města.*“ (Bailey, 2014, s. 127)

Vidíme prostřihy na měnící se tvář kapitána Smitherse, během Warrenova monologu ve filmu *Osm hrozných* (kdy jsme nejprve svědky záště, posléze šoku, lítosti a nakonec nenávisti). Často vidíme střih na výrazy ve dvojdílném *Kill Bill*, kde již byla zmiňována reakce Nevěsty na *Elle Drive*. Dochází k tomu i ve chvíli, kdy se Nevěsta konečně pomstí Sofii Fatale tím, že jí setne ruku a hned nato je nám střihem ukázána šokovaná O-ren. V *Hanebných panchartech* je často zaznamenána reakce Hanse Landy a jeho potenciálních obětí.

2.2.3 Střih v prostoru

To, co se odehrává uvnitř postav, zvláště pokud je jich víc shromážděno v nějaké místnosti nebo ve stísněnějším prostoru, je mnohem výraznější, pokud mezi nimi střih vytvoří složitější kombinace jejich proměňujícího se vztahu na základě sympatií, náklonnosti či pocitů nedůvěry, nebezpečí apod.

Tarantinova režie vzhledem k estetickým prvkům střihu pracuje s proměňujícím tempem a s nečekaností (jak už bylo zmíněno u změny záběru těsně po počátku akce). Dlouhé jízdy kamerou a postupné budování se dostávají do kontrastu s náhlou akcí doprovázenou rychlými střihy. Někdy je jich mnoho, jindy stačí jediný nečekaný střih, který nemusí vyvolávat další, jestliže si to vyznění scény nežadá.

Pokud se dostáváme do pozice stísněného prostoru, je střih taktéž důležitý pro orientaci a zjištění záměrů přítomných postav. Střih tu tedy pojí několik prvků dohromady, reakce a záměry hrdinů – či antihrdinů, když mluvíme o Tarantini – a padouchů, dění a zasazení v prostoru a styl, jakým je sestřihána akce, ať už jde o zbraně, nebo o slovní výstupy.

Tyto sekvence fungují v návaznosti na předešlé (nebo nadcházející) události, které samy o sobě mají svůj vlastní rytmus. Tarantinova inspirace ve spojitosti s tímto kontrastem

a vzájemnou symbiózou dlouhých a rychlých scén je patrná opět z westernů Sergia Leoneho, ale do jisté míry je klíčovým snímkem *Lovec jelenů* od Michaela Cimina.

„*The Deer Hunter/Lovec jelenů – Michael Cimino 1978 – Christopher Walken vyhrál Oscara za své zpodobnění amerického válečného zajatce ve Vietnamu...*“ (Bailey, 2014, s. 126)

Nejenom že zde máme spojitost s Christopherem Walkenem (který si stříhl krátkou scénou v *Pulp fiction* právě jako válečný veterán), ale tempo a události celého filmu jako kdyby šly vstříc Tarantinově stylu. Celý film bychom mohli chápat jako přípravu na událost, na prožití této události a její následné vyústění. Toto v rámci tempa lze spojit do řady dějových částí v Tarantinových filmech.

Budování *Lovce jelenů* k danému konfliktu, který se odehraje prakticky uprostřed, lze zkoumat na několika scénách u Tarantina, které mají i podobnou dohru. Výrazné propojení je možné vidět mezi snímky *Gaunerů* a *Hanebný pancharti*. U druhého filmu je důležitá scéna ve sklepě, která je spojena s řadou vlivů, které vycházejí i ze samotných částí vlastní tvorby režiséra.

Je zde pracováno s několika režijními postupy v daném konfliktu. Nejde o prvek jednoho záběru a stříhu po něm, ale postupnými správně načasovanými stříhy jsme vedeni k počátku střelby a jejího následného vzhledu. Spojením řady již zmíněných věcí je scéna ve sklepě klíčovým okamžikem v pojetí Tarantinovy stříhové skladby.

Jakmile jsme poznali počet lidí, jejich činnost a celkovou náladu jak z hlediska přítomných nacistů oslavujících narození syna jednoho z nich, tak z amerických špiónů, kteří se zde setkali se spojencem, který by je měl na území nepřítele doprovázet, dostáváme se naplno do odehrávajícího se dění.

Před samotným konfliktem nám bylo umožněno se seznámit s tím, co ve sklepě probíhá. Skupina důstojníků hraje hru a všímáme si, kolik jich tam je a kdo s kým hraje. V *Lovci jelenů* se dozvídáme o chatce u řeky a o tom, co se v ní vlastně děje. U obou scén vidíme hru nejprve nám doposud neznámých postav. Když je divák srozuměn s tím, jak daný systém uvnitř prostoru funguje, dostává se mu nahlížení na to, jak se s tím vypořádávají postavy, které jsou u obou snímků v nepřátelském území.

Postavy se mezi sebou mísí, vznikají menší nárazové a vznětlivé vztahy, dokud nedojde k setkání s ústředními postavami filmů. Stříh je v těchto věcech důsledný v rámci zachycení těchto vztahů a okolní nálady a tempo je udržováno prozatím v jednotné lince.

Když dojde k rozmístění klíčových postav kolem stolu, zůstává střih odkázán právě na tento prostor. Postavy mezi sebou hovoří a účastní se další hry. Jakmile ve scéně v *Hanebných panchartech* dojde k prvnímu nabití pistole, střih nám dává najevo, kdo všechno zbraně má a jak se připravuje zasáhnout. V *Lovci jelenů* jsou zbraně od začátku přítomny a to, jak se s nimi pracuje v *Hanebných panchartech*, by se dalo přiblížit k již zmíněné a zřejmé inspiraci závěrečným soubojem ve filmu *Hodný, zlý a ošklivý*. Tam jsou přítomny detailní záběry na zbraně, které jsou provázány se záběry na postavy, jež je vlastní, a v mnoha věcech se Tarantino snaží jejich střet přiblížit k závěru Leoneho filmu.

*„Mým oblíbeným režisérem je Sergio Leone. On je tím, kdo mě ovlivnil nejvíc... Neumím si představit, že bych udělal něco tak dokonalého jako závěrečnou sekvenci *Hodného, zlého a ošklivého*. Vždycky jsem se o to snažil, ale nemyslím, že se mi to povede. Je to filmově dokonalé.“* (Bailey, 2014, s. 119)

Střih diváka postupně přibližuje k postavám, a když se patová situace ve sklepě zdá neřešitelná, dojde ze strany Američana ztvárněného Michaelem Fassbenderem k uvolnění, čímž dává najevo smíření s tím, co ho čeká. Nevyhnutelnému se nevyhnu ani postavy z *Lovce jelenů*, kteří se před účastí na ruské ruletě s pistolemi, kterou pro zábavu pořádají vietnamští vězňové, domluvili na plánu, jenž by jim umožnil dostat se odtamtud živí.

Protagonisté jsou si vědomi, že musí podstoupit nebezpečný krok, kterému předchází forma, již Tarantino využívá i v dalších svých filmech a inspiruje se jinými snímky:

*„Jednou z oblíbených Tarantinových situací je takzvaný mexický pat – známý z takových filmů jako *Hodný, zlý a ošklivý* nebo *Hard Boiled*, kdy na sebe dvě nebo více postav vzájemně míří zbraněmi a zdá se, že z toho není cesta ven. ‚Když točíte gangsterský film, je mexický pat moderní obdobou rozhodujícího boje ve westernech,‘ řekl a poznamenal, že část zájmu na tomto device pochází z očekávání vidět logický závěr, který se přihodí jen zřídka: všichni spustí své zbraně a postřílí se navzájem. Některé jeho mexické paty takto končí. Jiné ne.“* (Bailey, 2014, s. 45)

2.2.4 Mexický pat

„Hanebný pancharti: Poté, co Archie Hicox ve scéně v hospodě La Louisianne náhodně odhalí, že není Němec, Dieter Hellstrom odhalí, že má svou zbraň namířenou na

Hicoxova varlata. Hicox říká, že on právě dělá totéž směrem k jeho kolegovi Hugovi Stiglizovi. Pro Hellstroma to nekončí dobře – a vlastně ani pro ostatní.“ (Bailey, 2014, s. 45)

Jakmile chvíle střelby nastane, střih zrychlí, aby co nejvěrohodněji zachytil chaos a jednotlivé počínání postav. Samotná akce má větší spojitost se scénou z *Lovce jelenů*, která probíhá téměř totožně. Kroky před tím, postupné budování a gradace jsou v kombinaci se stylem Segia Leoneho a Johna Woo.

„Jedním z mála, kdo zůstane naživu po výsledné střelbě, je seržant Wilhelm. Aldo Raine, který čeká mimo hospodu připravený s granáty, se zkouší s Wilhelmem odmluvit a podotýká, že nevěří v mexické paty...“ (Bailey, 2014, s. 45)

Po tom, co se zdá, že Wilhelm přistupuje na Rainův návrh, nastane střelba z pozice von Hammersmarkové, která předešlý masakr taktéž přežila. Tímhle se vracíme zpět k nečekanému střihu, který přichází po kamerovém zvolnění. Opět se tak potvrzuje dodržování určitého střihového tempa, které Tarantino v různých scénách opakovaně využívá:

„Zkušeně prostřihává dlouhé záběry a nakloněné úhly s rychlými pohyby kamery a intenzivní akcí, střídá tempo způsobem, jenž nechává publikum vyčerpané, ale nadšené.“ (Bailey, 2014, s. 31)

Rozdílnost záleží na určité snaze vzbudit v divákovi konkrétní pocit. Vezmeme-li scénu z *Hanebných panchartů*, je jisté, že je zde záměr využít stylistické prostředky střihu k zachycení daného chaosu, tak jako tomu bylo v *Lovci jelenů*. Obě scény by mohly být kameramanem sledovány zpovzdálí na jeden záběr, ale protože byla rozehrána interakce s tolika postavami a prostředí není pouhou kulisou, ale propracovaným prostorem pro rozmístění jednotlivých účastníků, bylo logickým krokem zachytit proměnu tohoto místa skrz bližší zkoumání jednotlivými záběry (kdy dochází jak k rychlému zoomu, tak k zabírání reakcí).

Na druhou stranu mexický pat ve stylu *Gaunerů*, který končí střelbou, již kamera zabírá právě opodál, není tím případem, který by potřeboval rychlý střih. *„Opravdová akce začne poté, kdy Joe Cabot namíří na pana Oranžového, načež pan Bílý namíří na Joea, načež Hezounek Eddie namíří na pana Světlého, což skončí zastřelením všech tří mužů.“* (Bailey, 2014, s. 45)

Prostor je minimalistický, postav není tolik (jedna je dokonce mimo záběr a do mexického patu se vůbec nezapojí) a není zde taková škála zbraní, která by měla vyslat odlišnou salvu střel.

Je zde předáván podobný pocit jako u scény s Ordellem Robbiem a Beaumontem Livingstonem. Divák musí zpracovat vyústění scény, která končí zasažením každého v záběru. Musí se zorientovat a zjistit, kdo přežil a kdo ne. Střih nám dává najevo okolní spoušť a zranění přeživších a počínání pana Růžového, který je rozhodnutý s ukořistěnými diamanty uprchnout (z okolního zvuku je ale patrné, že po tom, co opustil budovu, byl ihned zatčen policií).

2.2.5 Důležitost tempa

Tarantinova střihová skladba z hlediska tempa a emocionálního zásahu na příkladu závěrečného rozřešení vztahového hlediska mezi panem Bílým a Oranžovým přináší další náhled na to, jak výrazná je pro střih nálada dané scény. Prim získává tentokrát kamera, aby dlouze a svým přibližováním předala poslední chvíle mezi těmito dvěma postavami. Jsme svědky toho, jak se pan Oranžový doznává, že byl po celou dobu policistou. Pan Bílý zápolí sám se sebou a pravděpodobně jak on, tak i divák po celou dobu sekvence netuší, jestli pana Oranžového zabije.

Dovnitř vniknou policisté a pana Bílého varují, ale v tu chvíli už kamera putuje pouze k němu. Nemáme tu žádné prostřihy na policisty, protože by rozbily celý rytmus, a ani by správně nevyzněly vzhledem k tomu, jak těžkému rozhodnutí musí pan Bílý dojít. Když se nakonec rozhodne pro zmáčknutí kohoutku, je tím vyvolána reakce policistů zahájit palbu, a tak nikdo z dvojice nepřežije. Pan Bílý je odstřelen ze záběru jako před tím pan Blond a kamera dojíždí do prázdného prostoru podobně jako při scéně řezání ucha.

Střih nastává opět až tehdy, kdy střelba dozní, čímž zároveň dozní i celý film a jsme ihned vrženi do závěrečných titulků. V rámci Tarantinovy tvorby je tak přítomno dvojí uchopení střihu týkající se akce: záběr, začátek akce a další záběr, v němž akce pokračuje. Dalším typem je záběr, ve kterém akce proběhne i skončí, a následný záběr je do nové nálady nebo prostoru. Pokud můžeme považovat za akci pohyby či chování postav, objevují se podobné typy uchopení spolu se stylovými prostředky, které byly od začátku podkapitoly o střihu zmíněny.

Působivost daných scén nezvyšují pouze střihy na nečekanou či probíhající akci, ale i gradace jak ze strany záměrů postav a jejich rozhodování, tak i doplňující prostředky z okolí. Na příkladu posledního záběru z *Gaunerů* můžeme vidět reakci samotného pana Bílého, který pozoruje věci, jaké si my jako diváci musíme domyslet, a mnohdy se můžeme orientovat skrz hudbu a zvuky, kdy na např. na konci *Gaunerů* slyšíme kroky a řvaní policistů a nařikání pana Oranžového, čímž vlastně film končí, ale i začíná:

„Další ukázkou je střih, který nás přenesse od titulků k druhé scéně, v níž pan Oranžový skučí bolestí na zadních sedadlech auta. Tarantino použije fadeout... Nařikání pana Oranžového tak slyšíme ještě dřív, než ho spatříme. To má naprosto nemilosrdný efekt a hraničí to s výsměchem.“ (Shone, 2017, s. 74)

Pan Oranžový nás takto uvede do děsivé a krvavé stránky celého filmu. Je to výrazný princip zvukové střihu, respektive v případě *Gaunerů* vnesení zvuku do probíhající hudby. Ještě před samotnými úvodními titulky jsou nám představeni protagonisté, jež uvede jak jejich dialog v kavárně, tak i výběr hudby, který zvýrazní jejich drsné a „cool“ charaktery. Hudba se pak ale prolíná s druhou stránkou jejich osobností, a to s principem zranitelnosti a strachu, a tak je hudba upozaděna a přebírána zvukem probíhající scény, která nás vrhne rovnou doprostřed děje. Na druhou stranu je film ukončen úplným utlumením nařikání a skučení, abychom se opět navraceli k titulům a hudbě, která tak udává další dimenzi nejenom ve spojitosti s doprovodem titulků.

2.3 Využití hudby

Zvolená hudba v Tarantinových filmech, i co se týče samotných titulků, není ale pouhou doprovodnou složkou. Pokud se na některé úvodní titulky zaměříme, je možné si všimnout jejich podřízenosti rytmice hudebního díla, ať už mluvíme o písni, nebo vyloženě o instrumentální skladbě.

2.3.1 Hudba a titulky

Velmi příznačný je příklad z intra *Hanebných panchartů*, kde hudba není doplňovaná událostmi v ději, ale pouze naskakujícími titulky. Dokonce i úvodní loga studií jsou bez podpory hudby, protože načasování bylo důležité jen pro nastupující názvy. Samotná hudba začne až uprostřed loga *Universalu*, aby zvýšený tón sedl na následné zjevení textu. Tak to pokračuje dál, až hudba vygraduje společně se samotným názvem filmu, což si Tarantino volí prakticky v každém svém filmu a dělá to nejenom na základě změny tónu.

S proměnou ve struktuře skladby pracuje i tak, že samotné titulky rozpojuje, jako třeba v *Pulp fiction*, kdy s postupným nabíráním kytarového tempa skladby *Missirlou* vyjede ze zdola celý titulek tohoto filmu, podobně jako v *Gaunerech*, kde se titul zase přizpůsobí hlasu zpěváka.

Hudba nejenom manipuluje se samotným nástupem titulků, ale v některých případech se navíc prolíná i se scénou samotnou. Např. v *Gaunerech* nás uvede do zpomalené scény, kdy je ke každé postavě přiděleno jméno herce, který ji ztvárnil. V *Osmi hrozných* jsme oddalováni od kříže, abychom mohli v dále zpozorovat přibližující se dostavník, který zmizí ze záběru, a chvíli na to skončí i skladba společně s titulky. Ty jsou v některých případech rozšířeny jménem jednotlivých kapitol – pokud si Tarantino toto rozdělení zvolí –, u nichž se skladba změnila, nebo byla nahrazena jinou.

„Vždycky se snažím najít to, co by mělo být otevírací skladbou, dokonce už ve chvílích, kdy teprve přemýšlím o příběhu,“ vysvětlil Tarantino v rozhovoru, zařazeném do sběratelské edice soundtracku v roce 2002. „Zjistil jsem, že je to pro mě opravdu něco jako druh spouště k tomu, jaký charakter by ten kus mohl mít, jaký by mohl být jeho rytmus... rytmus a víceméně osobitost, kterou se snažím vnášet do filmu.““ (Bailey, 2014, s. 113)

Načasování a prolínání několika složek naráz v titulkové scéně je možné zaznamenat v úvodním přesunu otroků v *Nespoutaném Djangovi*. Opět zde máme loga, která nejsou spojena s úvodní písní, ta začíná až prvním záběrem a následným titulkem. Když v písni zazní poprvé jméno Django, ukáže se nastejno i jméno herce Jamieho Foxxe, který ústřední postavu ztvárnil. Kamera po chvíli sjíždí dolů, aby po hudební gradaci propojila jméno postavy zpívané v písni ještě navíc s názvem filmu a se samotnou postavou, jejíž jméno jako bič dopadne na záda hrdiny s podtitulem „Nespoutaný“, který se objeví právě s přidáním zvukem šlehání biče.

Se změnou ve skladbě, kdy se připojí ženské vokály, přichází i další záběr zachycující pravý profil Djanga, před jehož obličejem se vystřídá několik titulků. Máme zde i již výše popsaný způsob využití zoomu, který se pojí nejdříve s dalším efektem práskajícího biče a posléze s instrumentální částí skladby. Kdykoliv se kamera v této úvodní scéně pohybuje, vychází z tempa znějící hudby. Tato symbióza je výrazná u režiséra Sergia Leoneho a skladatele Ennia Morriconeho, z jejichž spolupráce Tarantino vychází a

výrazně se snaží synchronizovat kameru a střih s hudbou nejenom v případě úvodních titulků.

2.3.2 Hudba se scénou

Intro z *Djanga* Quentina Tarantina je možné srovnávat s původním filmem o Djangovi od Sergia Corbucciho z roku 1966. Tarantino nevytváří přímý remake tohoto westernu, ale vychází z řady jeho částí, zvláště ve spojitosti s hudbou. Úvodní píseň je stejná v obou filmech, každý z nich s ní ale nakládá jinak. Zatímco v původním snímku se jedná o pouhé tři záběry zaměřené na Djanga, ztvárněného Francem Nerem, jak za sebou táhne rakev, v Tarantinově verzi sledujeme hned celou skupinu otroků.

Úvodní pasáž výrazně pracuje s motivem otroctví, kdy střih v rámci hudby ukazuje celou řadu motivů: zjizvená záda, unavené obličejce po trmácení pustinou, Djangův nenávistný výraz apod. To vše po nástupu změn v písni, na rozdíl od původního filmu, který nám na začátku neukáže ani Djangovu podobu ani situaci, spíše kolem něj vytváří tajemství v podobě přítomnosti rakve a jeho zatím nevysvětleném důvodu trmácení a směru. Spojnicí s touto úvodní scénou je sledování hrdiny v rozdílných situacích a přebírání skladby a samotného jména, nejde o tutéž postavu, protože si Tarantino u ní zvolil jinou národnost.

„*Za prvé, vždy jsem chtěl vyprávět westernovský příběh. Zadruhé, vždycky jsem chtěl filmově přenést svět před občanskou válkou, Ameriku v době otroctví...*“ (Peary, 2013, str. 187)

Výrazněji je ale citována scéna z filmu Daria Argenta *Pták s křišťálovým peřím: Přízrak teroru* (1970), kde je převzata stejná píseň, ale i samotný koncept filmu *Auto zabiják*. Jedná se znovu o rozdílný motiv sledování jedince a skupiny, který je dodržen, ale spíše než o formální stránku jde o celkový kontext – o potenciálního vraha, který sleduje svou kořist. Postupy u obou filmů jsou stejné, hrdinky jsou sledovány objektivem fotoaparátu a při různých pózách a chvílích jsou vyfotografovány, obraz se tedy zastaví a simuluje pořízení fotografie. Citována je tedy spíše situace než samotný formální postup.

Pak zde ovšem máme výrazný systém více prolínajících se složek, při již zmíněných konfrontacích. Často tomu bylo právě u filmu *Kill Bill*, jenž je postaven hned na několikánásobných sporech. Po dlouhém záběru se Sofíí Fatale přichází scéna setkání Nevěsty s O-Ren. Skladba během Nevěstina odhalení je převzata z filmu *Muž proti muži*

(1967) od Giulia Petroniho, ke kterému opět složil hudbu Ennio Morricone. Zde hraje roli spíše její struktura než spojení s konkrétní scénou, protože ústřední melodie je ve filmu častokrát použita v různé délce a situaci. Opět zde máme několik stříhových a kamerových postupů, které jsou postaveny na hudbě.

„Nejvybranější použití Morriconeho je zřejmě refrén Mercenario, který zazní v okamžiku, kdy se Nevěsta dostane z rakve. Podobně vynikající je také zařazení klíčové skladby z Un Dollaro A Testa ve chvíli, kdy Bill umírá. Užitím těchto nejednoznačně a sentimentálně epických pasáží Morriconeových skladeb dosahují obě tyto scény nezvyklé kombinace napětí a uvolnění.“ (Smith, 2009, str. 357)

Hudba jako taková byla vždy spojena s Tarantinovým vkusem a jeho osobní sbírkou skladeb. Zároveň není využita jen pro spojitost se stříhem a kamerou, ale je vybírána i pro postavy samotné. Pokud to scéna vyžaduje, je zde synchronizace s další složkou, a to s reakcí postav na hrající hudbu, ať už protagonisti tančí (jako v *Pulp Fiction*, kde je scéna tance Vincenta Vegy s Miou Wallacovou, inspirována godardovským snímkem *Banda pro sebe*), nebo jí poslouchají (scéna před srážkou v *Auto zabiják*, kdy hudba prolíná hlediska vnímání postav a diváka, pro kterého píseň zní, i když se stříhem dostává mimo rádio), či o ní mluví (úvodní scéna diskuse z *Gaunerů* nad Madoninou skladbou *Like a Virgine*).

„Když Quentin vyrůstal, byl obklopen rozmanitou směsicí hudby. Bylo to díky jeho matce, jež nadchla svého syna nejen pro Elvisova alba (samozřejmě) nebo pro Fatse Domina, ale i pro zvláštnosti jako soundtrack z muzikálu Pan doktor a jeho zvířátka nebo práce komika José Mendeze... Jako filmař využívá širokou rozmanitost hudby, která ho ovlivnila k tomu, aby našel hlas a styl svých příběhů.“ (Bailey, 2014, s. 106)

V Tarantinově posledním snímku *Tenkrát v Hollywoodu* jsou přítomny všechny zmíněné taktiky využití hudby. V rámci atmosféry šedesátých let je hudba s postavami natěsno spojena, propojuje jak skupiny postav, tak jednotlivé scény a náladu. Tvoří shrnutí toho, jak hudba v Tarantinově filmech může fungovat.

2.3.3 Hudba jako spojnice

S ohledem na další kapitoly budeme pracovat se zvolenými skladbami jako s pilíři, které nejsou jen vetkány do scén, ale tvoří zároveň spojnice mezi nimi. Na tomto základě je

dále rozebírána intertextovost a mezitextové vztahy napříč vlivy s jejich pozicí a vnitřním uzpůsobením ve světě daného filmu.

Hudba tak zůstává nadále přítomna jako nástroj k uchopení obsahových struktur, a když zrovna v daný okamžik nezní, je s ní pracováno jako s pilířem společně s následující skladbou, čímž získají charakter oddělování daného úryvku nebo scény. Následně je tato scéna zkoumána z hlediska inspirace a vlivů a zasazena do celkového kontextu snímku či fikčního světa.

3 INSPIRAČNÍ ZDROJE NA OBSAHOVÉM POLI

Tato kapitola navazuje na přechozí, výše uvedené analýzy a postupně zprostředkovává charakter, vztah a vývoj postav skrz hudební složku a konkrétní scény, do kterých jsou protagonisty zasazeni. Zkoumání osobností vychází z jasných znaků, které jsou převzaty z filmových děl a jiných zdrojů, jejichž postavy se staly předobrazem, ať už svým chováním, vzhledem, nebo jinými prvky, pro typy lidí, kteří v Tarantinově světě mají své místo a vlastní příběh.

Z narativní stránky budeme opět vycházet z prostředků, které umožňuje stříh. Navíc se zaměříme na samotné dialogy postav a jejich perspektivu vyprávění, kde zohledníme i možnosti rozšiřujícího se světa bez určitého vizuálního zprostředkování.

3.1 Charakteristika postav

Tarantino vybírá z celé škály možných charakterů. Vytváří mikrosvěty konkrétních skupin, jako je seskupení gangsterů v *Pulp fiction* a v *Gaunerech*, mezi jejichž jedinci může vznikat přátelství či náklonnost, např. jako v případě vztahu mezi Panem Bílým a Oranžovým, mezi Miou Wallacovou a Vincentem Vegou apod. Pracuje také s principem mistra a učedníka (Pai Mei a Nevěsta v *Kill Bill*) nebo s partnerstvím (Butch a Fabienne v *Pulp fiction*, manželé Polanských v *Tenkrát v Hollywoodu*). To vše si s sebou nese podmínky toho, co postavy nosí, jak se k sobě chovají, komu důvěřují, ale i naopak jak přistupují ke světu kolem sebe a řeší jím nastražené problémy atd.

„*Vincent Vega: sentimentální drsňák – ARCHETYPÁLNÍ PŘEDCHŮDCI: Ah Jong (Chow Yun.Fat) v The Killer, Charlie (Lee Marvin) v The Killers, Billy Score (Henry Silva) v Sharkyho mašině. ,Vždycky jsem se snažil o to,‘ vysvětloval Tarantino v roce 2012, ,postavit to tak, aby se vám podobní týpci líbili, i když na plátně jasně vidíte, že by to tak být nemělo. Prostě i přes to, co dělají a říkají, a navzdory jejich programu.‘ Nikde ve Fiction to není natolik evidentní jako na postavě Vincenta Vegy, nestydatého nájemného vraha a závisláka na heroinu, který je ale možná nejsympatičtější postavou ve filmu.*“ (Bailey, 2014, s. 61)

Na těchto základech nám částečně dává Tarantino vždy příklad postavy, která je nějak propojena s většinou ostatních postav, které se ve filmu objeví (a někdy, které nějak figuruje i v jiných filmech, zvláště u Vincenta Vegy, jehož bratrem je údajně pan Blond

z *Gaunerů* a jeho jméno je Vic Vega). Díky tomuto spojení je možné zkoumat hledisko charakteristiky jedné postavy při kontaktu s vícero odlišných charakterů.

Vincent Vega poznává nejenom přátelství se svým „spolupachatelem“ Julesem Winnfieldem, ale částečně zažívá i citové propojení s Miou Wallacovou nebo i kolísá mezi nadřazeností a bezmocí, když se setkává s boxerem Butchem (Bruce Willis). Z jeho vyprávění získáváme i bližší informace o vztahu s jeho šéfem panem Wallacem nebo vidíme jeho výbušnou povahu při scénách, kdy je vystaven nějakým problémům.

Během několika událostí se jeho osobnost více vybarvuje a je možné si všimnout i dalších vlastností, jako je jeho vnímání populární kultury, když je v přítomnosti Mii, nebo neschopnost věcně reagovat na Julesovy filozofické pohnutky.

„Toto je klíč k Tarantinově přístupu k postavě – a ke všem jeho postavám, jež jsou prezentovány mimo kriminální filmový rámec. Jsou sice tradičně hříšné a kruté, ale je také odhaleno, že v sobě ukrývají soucit a mravní zásady. Pro Vincenta se tyto morální zásady manifestují v klíčových pojmech věrnosti a cti vůči svým přátelům a zaměstnavateli, názoru, který cítí tak pevně (přinejmenším čistě teoreticky), že se mu potrestání Tonyho Rocky Horroru zdá sice extrémní, ale přijatelné. Tento abstraktní názor je podroben zkoušce jasnou přitažlivostí, kterou k sobě cítí s Miou... ‚Mia bere Vincenta na emocionální projížďku,‘ vysvětluje Tarantino, ‚nejen že ji doopravdy zachrání, ale je také možné, určitým malým způsobem, že poté, co onu noc zachrání lidský život, není už tím samým chlápkem jako dřív.‘“ (Bailey, 2014, s. 63)

Na příkladu střetu je výrazně poznat pravost charakterů na obou stranách. Podobné je to u *Gaunerů*, kde je osobnost pana Oranžového proměňována i ve vztahu, který rozehrává s diváky. Spojení s publikem je v tomto případě důležité, protože si do určitých chvil může dotvářet hrdinu (či antihrdinu, pokud se situace promění) nesprávným způsobem, a tak musí přehodnotit své dosavadní vnímání této postavy.

Tarantino rozehrává hru skrývání velmi často, např. v *Osmi hrozných* nevíme, kdo je člověkem, který chce zachránit vězenkyni Daisy Domergue. V *Hanebných panchartech* si nejsme jisti, zda Hans Landa s ostatními manipuluje nebo zda zachovává svou tvář gentlemana. Vnímání se proměňuje ještě také v případě, kdy si nejsme jisti, jestli Tarantino pracuje se skutečnými dobovými událostmi, nebo si je přizpůsobuje své alternativě. Například v *Tenkrát v Hollywoodu* máme skupinu zabijáků, kteří podle historického kontextu měli jít zavraždit manželku režiséra Romana Polanského Sharon

Tate, ale Tarantino jejich záměr přesměřoval na dvojici herce a jeho kaskadéra, stejně jako když v Hanebných panchartech nechá zavraždit Adolfa Hitlera:

„Měl jednu překážku (Tarantino): historii. Zvláště se musel rozhodnout, co udělá s postavou Hitlera, který, jak všichni vědí, neskončil v rukou amerických lovců skalpů. Jednoho dne, po několika hodinách psaní, si uvědomil, že postavy, o kterých píše, nevědí, že jsou součástí historie. „Poslouchal jsem hudbu, chodil sem a tam a nakonec jsem popadl pero a kus papíru a napsal: Jen ho zabijte!“ vypráví Tarantino... „Mohu upřímně říci, že když jsem vymyslel tento konec, byl to jeden z nejzajímavějších okamžiků inspirace, jaké jsem kdy jako spisovatel zažil.““ (Shone, 2017, s. 187)

Není to ale jenom hra s událostmi, nebo napojení mezi postavami na základě dialogu a pohledů, výraznou funkci v poznávání postav přebírá i samotná hudba:

„U Minnie se již v teple krbu hřejí starý generál Konfederace (Bruce Dern), švihácký a puntičkářský kat britského původu (Tim Roth), drsný a málomluvný deníkopisec Joe Gage (Michael Madsen) a mexický tulák, který se o tento podnik dočasně stará (Demián Bichir). Na začátku má divák za to, že se tito lidé vzájemně neznají, ale na pozadí Morriconeho zlověstné hudby začíná pochybovat. Postavy k sobě vzájemně pojmu podzření, začnou lítat jiskry a nakonec propukne násilí, které dospěje až do velkolepého finále o zločinu a trestu.“ (Shone, 2017, s. 238)

Nejistota je utvářena jak mezi postavami, tak i u diváka, a proto každý musí aktivně odhalovat pravou totožnost a záměr subjektu. Jde o časté doplňování charakterových vlastností, které mohou být dokonce uzavřeny až v samém závěru filmu. Změna totiž může přijít i v úplně poslední scéně. Příkladem je Aldou Raine, který je po domluvě s generálem rozhodnutý vyhovět nacistovi Hans Landovi přejet v bezpečí přes hranice, ale místo toho rozšíří dál svou osobnost o dodržení vlastních zásad. Nakonec nemá žádnou hranici a bez problémů tak zastřelí Landův doprovod a k tomu všemu vyřízne Landovi na čelo hákový kříž jako cejch za jeho spáchané zločiny.

„Tarantino se chtěl vrátit k filmům, jako jsou Confessions of Nazi Spy Anatola Litvaka (1939), Man Hunt (1941) od Fritze Langa nebo Podrobená země (1943) Jeana Renoira. To všechno byly propagandistické filmy, v nichž jste měli fandit hrdinům a nacistům přát smrt.“ (Shone, 2017, s. 188)

Celkové uchopení postav tak vychází i z konkrétního období, v jakém řada charakterů byla vnímána. Tarantino se snaží do postav vsadit vlastnosti, které byly pro tu danou dobu

výrazné, jako chuť po pomstě, nenávist, zlost, nejistota. Velké téma boje proti nacistům obsahovalo dostupný materiál k vytvoření zajímavých rozpoložení postav, které je pro Tarantina klíčové.

3.1.1 Pomsta jako hlavní motiv

Častou stránkou, která pojí hned několik postav k sobě, je cesta za pomstou:

„Příkladů pomsty najdeme v Tarantinových filmech bezpočet. V Pulp Fiction Marsellus vykoná pomstu na Zedovi... Na konci Gaunerů máme dokonalý kruh pomsty. Joe Cabot se chce pomstít panu Oranžovému, protože je zradil a zastřelil pana Světlého, jemuž se Joe cítí být zavázán. Pan Bílý... hrozí bezprostřední Joeovi, pokud Joe Oranžového zastřelí. Hezoun Eddie hrozí pomstou Bílému, pokud Bílý zastřelí Joea (jeho táta) a – poté, co Joe a Eddie střelí po Bílém – Bílý ještě zastřelí Eddieho za to, že na něho vystřelil. A když Oranžový v projevu loajality Bílému odhalí, že je opravdu polda, Bílý – značně rozrušený – střelí Oranžového do hlavy, což vnímáme jako závěrečný akt pomsty předtím, než začnou rolovat titulky.“ (Greene, Mohammad, 2009, s 108)

Na příkladu Pulp Fiction je možné zkoumat pomstu na celé jedné samostatné sekvenci, s několika postavami a u některých s jejich dosavadním příběhem. V jednom případě je v závěru scény kruh pomsty uzavřen, v druhém nově vznikne. Butch je pronásledován Marsellusem, který se chce pomstít za to, že Butch neprohrál v domluveném boxerském zápase. Máme zde jejich příběh, který divák zná, ale pak se tyto dvě postavy dostanou do situace, která jejich dosavadní osobnost může proměnit.

Když jsou oba uvězněni v Zedově sklepě, nastává řada nepředvídatelných momentů v ději. Divák je tentokrát nemilosrdně vystaven novým postavám, a to údajnému policistovi, u kterého po prvním setkání může zauvažovat, že předá účastníky života v podsvětí spravedlnosti. Nakonec se ale ukáže, že tento člověk společně se svým kumpánem zneužívá svou moc a při jakékoliv příležitosti může kohokoliv uvěznit v tomto sklepě. S Butchem a Marsellusem je divák vydán napospas budoucímu počínání jejich věznilů. Začíná to nejasnou otázkou, koho „zmáknou“ prvního. Divák v předvídatelnosti zabití či mučení zůstává napnut během toho, kdy Zed rozpočítává, kdo půjde na řadu jako první. Padne to nakonec na pana Wallaceho a ten je tak zatažen dál do sklepa, zatímco Butche hlídá údajný masochista, který je naplno podřízen oběma věznilům. Mezitím, co je Marsellus pravděpodobně mučen, se Butch dostává z provazů, omráčí masochistického dozorce a vydá se nahoru, aby mohl prchnout.

Nastává Butchova proměna týkající se jeho osobnosti. Doteď byl neustále jenom uprchlíkem, ale jakmile si těsně před odchodem uvědomí, že by do konce života pouze utíkal, rozhodne se jednat, aby takovému osudu zabránil. Nastává tak proměna založená na nepředvídatelné řadě událostí. Ta nastává i u Wallaceho poté, co se Butch vrátí do sklepa a zachrání ho. Wallacova pomsta Butchovi je za několika podmínek zrušena a následně orientována na Zeda. Motiv pomsty je tak v příběhu těchto postav proměňován na základě událostí, k čemuž dochází i u *Gaunerů*, kde nejasnost toho, kdo je zrádcem, je proměňována a naplno obrácena při jeho odhalení. Nejvýraznější proměny týkající se pomstyctivé cesty se dočkáváme dále ve filmu *Kill Bill*:

„Měl jsem celou řadu filmů, které byly založeny na pomstě, zejména ty s ženami, jako je Lady Snowblood [Toshiya Fujita, 1973]. Jedním z nich byl film Hannie Caulder. Proč tolik miluji Hannie Caulderovou je kvůli Robertu Culpovi. V tom filmu je úžasný. Vlastně si myslím, že je zde trochu podobnosti mezi Sonny Chibou a Umou [v Kill Bill] a Raquel Welchovou a Robertem Culpou v Hannie Caulder.“ (Peary, 2013, s. 119)

„Nevěstin (Beatrix Kiddo) ,běsnící vír‘ v tomto snímku je motivován výhradně touhou po pomstě... Pohání ji touha potrestat ty, kteří jí ublížili, a přiměřený trest stanovuje podle svých standardů... celou ságu snímku Kill Bill lze interpretovat v symbolické rovině jako příběh, v němž se Bruce Lee mstí za amerikanizaci asijské kultury. Oděv Beatrix v prvním díle je stejný, jaký měl Lee ve Hře smrti: Šílená osmaosmdesátka připomíná Leeovo ztvárnění Kata, partáka Zeleného sršně (role, která podle jeho názoru ponižovala bojová umění i jeho smaotného): hudba, která před touto scénou hraje, je téma Zeleného sršně...“ (Greene, Mohammad, 2009, s 109, 110)

Cesta za pomstou je zvýrazněna i v samostatném příběhu vyprávěném Nevěstou, která myslí na všechny, co jí ublížili. Jde o příběh O-Ren, který je vizualizován skrz animaci v duchu japonského manga. I tento příběh má vlastní strukturu se zápletkou a jejím vyústěním společně s řadou vlivů:

„Vzpomínka O-Ren Ishiiové je představena pomocí animace. Tarantino prací na této sekvenci pověřil Production IG, která má sídlo v Tokiu. Společnost Production IG založili v roce 1987 Mitsuhsa Ishikawa a Takayuki Goto a podílela se na nejprestižnějších animacích posledních let, a pro snímky jako Kōkaku kidōtai (Ghost in the Shell) (1995), Kidō keisatsu patorebā: The Movie (Mobile Police Patlabor: The Movie) (1990) a Blood: The Last Vampire (2000). Jde o scény plné vizuálních akčních efektů a hlasitého zvuku,

a zároveň jde o poctu Hitchcockově snímku Psycho (1960) (v detailním záběru oka).“
(Smith, 2009, str. 311, 312)

Na těchto animovaných scénách využijeme příklad funkce intertextové provázanosti, které budeme nadále prozkoumávat v celkovém kontextu jak uzavřeného jednotného díla, tak i na principu Tarantinova fikčního světa.

Příběh pomsty O-Ren

Kromě vizuální stránky a odkazu na Hitchcocka je v této animaci také přímá citace scény z filmu od bratrů Coenů Millerova křižovatka (1990). Jde konkrétně o segment, kdy mladá O-Ren zabíjí Matsumotovy přísluhovače. V několika záběrech je část scény totožná, až jejím zakončením nakonec přejde do další scény.

Animovanou sekvenci můžeme rozdělit do čtyř částí a Nevěstin úvod, který lze brát jako prolog. Ten nám přiblíží skrz palmovské rozdělení obrazu podobizny O-Ren společně s jejími počátky a prvním nepřítelem Matsumotou, který je hlavním spouštěčem její pomsty. Rozdělení obrazu je zde využito na srovnání podobizny v animované verzi a na přechod právě do této nové vizualizace světa.

Hudební složka zde zaujímá spíše povahu zastřešující, které se střih a zvolený pohyb kamery přizpůsobuje, než že by působila jako pilíř oddělující scény od sebe. Hudba je vložena zároveň pro vzbuzení emocí, protože je převzata z westernů a nemá zde přímé pojitko na animovaný charakter.

Formálně je tak animace uzpůsobena Tarantinově stylu vycházejícímu z použité hudby, na níž rytmicky navazuje střih a pohyb kamery. To, co se ale dál spojuje s westernovským nádechem, jsou detailní záběry na oči nebo zoom kamery na obličej, které se prolínají s reakční stránkou postav prostřednictvím prostřihů. V rámci intertextovosti jsou tyto prvky stylově vloženy do příběhu O-Ren a kontaminují posunující se děj.

„Kontaminace se jeví jako výsledek výběru jednotlivých prvků z různých referenčních textů (nebo textových strategiích náležejících různým poetikám) a jejich kombinace – ve smyslu montáže – nebo překrývání a prostupování v manifestovaném textu. To znamená, že prvek se vzdá svého původního referenčního rámce, své pozice v původní textové totalitě, a naváže kontakt právě s jinými prvky cizích textů.“ (Lachmannová, 2001, s. 251)

Úvodní pasáž je tak ovlivněna westernovským stylem, i když samotný kontext a prostředí nemají s westerny nic společného. Jde o stylizující zasazení, které je inspirováno odlišnými žánrovými prvky.

Jak už bylo řečeno, citovaná je přímo scéna hitchcockovského zabírání oka a zabití služebníků při napadení hlavního gangsterského šéfa v Millerově křižovatce. Není zde pojitko přímo na dějové události ve filmu bratří Coenů, některé části druhé scény jsou spíše přímo kopírovány, aby se nadále mohly zvýrazňovat schopnosti, jaké O-Ren už v raném věku měla, a co vlastně vedlo k završení její odplaty.

„Anagram... sestává z prvků rozložených přes manifestovaný text. Jsou-li tyto prvky sestaveny dohromady, vyvstane rekonstruovaná, koherentní struktura cizího textu: referenční text je přítomen jako anatekt. Anagramatická signalizace vytvoří hádankovou strukturu, která je dekodována při kombinatorickém čtení odkazujícím vpřed a vzad.“ (Lachmannová, 2001, s. 251)

Pomsta jako taková je tedy naplněna ve druhé scéně, kterou od první odděluje O-Renin věk. V třetím časovém odstupku vidíme O-Ren ve dvaceti letech, jak už splňuje svou podstatu obávaného nájemného zabijáka. Výrazná podobnost je zde s filmem Luca Bessona *Leon*, kde je k zabíjení vychovávána hrdinka také od útlého věku. Scéna na střeše ve třetí animované části je typická pro scény zabijáků, kteří již pracují jako profesionálové, a tak na tyto filmy scéna s dospělou O-Ren implicitně odkazuje.

„Implicitní text je místo protnutí přítomného a nepřítomného textu, místo interference textů, které kulturní zkušenosti zprostředkovaly a zakódovaly jako zkušenosti komunikativní. Jako suma intertextů odkazuje implicitní text v odkazu na cizí texty sám na sebe, a tak konstituuje svůj vlastní metatext.“ (Lachmannová, 2001, s. 252)

V poslední části animace se příběh O-Reniny pomsty uzavírá, ale je nově započat z perspektivy jiné postavy (vypravěčem Nevěstou), tak jak tomu bylo právě v *Pulp Fiction*, kde pomsta získává novou podobu.

3.1.2 Proměna na základě událostí

To, co určuje charakterní stránku postavy, nemusí být pouze důsledek dodržování zásad a osobní disciplinace v rámci pomsty. I samotná cesta za odplatou může přinášet nečekané události, které osobností otřesou a zároveň jsou důsledkem její změny.

Přehodnocování úsudků nebo morálky buďto naplňuje příběh dané postavy, nebo zvýrazňuje dění okolo, či jej posouvá na novou úroveň. Velkou změnou prochází např. Jules Winnfield v *Pulp Fiction*.

„Jules Winnfield: padouch – ARCHETYPÁLNÍ PŘEDCHŮDCI: John Shaft (Richard Roundtree) v Shaftovi, Tommy Gibbs (Fred Williamson) v Black Caesar a Pekle v Harlemu, Frankl Webster (Woody Strode) v Man Hunt (La Mala Ordina) Jules je sám sebou – žoviální, sympatický, zábavný – ve scéně po titulcích, kdy se svým partákem Vincentem jedou za svým posláním, a po cestě nezávazně klábosí. Jakmile ovšem nastane čas na to, vykonat práci, musí se převtělit do role padoucha...“ (Bailey, 2014, s. 63, 64)

„Julesův zvyk recitovat úryvky z bible připomíná postavu, již hraje Robert Mitchum v Night of The Hunter / Lovcova noc (Charles Laughton, 1955), která dělá totéž. Julesovy citace zřejmě také odkazují ke kázáním pronášeným Sonnym Chibou v jeho televizním seriálu Shadow Warrirors / orig. Hattor, Hanzô: Kage no Gundan (viz Kill Bill – Vol. 1).“ (Smith, 2009, s. 160)

„Na konci každé epizody byl závěrečný boj, kde náčelník Shadow Warriors, před zabitím svého protivníka, začal svou dlouhou řeč o nutnosti vyhladit zlo. Člověk, který musel poslouchat tuto řeč, nakonec určitě zemřel! Moji přátelé a já jsme byly vždy fascinováni těmito zakončeními, které jsme shledali cool a poetickými. V tomto duchu jsem vložil citát Ezechiela [25:17] do Julesova proslovu. Když jsem psal scénář, uvědomil jsem si, že v závěrečné scéně v kavárně, nemohl Jules říct toto náboženské poselství stejným způsobem, tak jako předtím.“ (Peary, 2013, s. 57)

Nejenom že Jules využívá své jasně zkonstruované osobní „herectví“ (které získává svou vlastní vrstvu intertextovosti díky zřejmému odkazu k monologům postav z jiných filmů) na základě rozkazů od šéfa, ale jeho podvědomí o světě je po chvíli vystaveno bizarní události, která postupně proměňuje jeho následná přesvědčení.

„Tento vrah – a vraždící umělec – se více než kterákoliv jiná postava v průběhu Pulp Fiction promění. Ve chvíli, která následuje po jeho finálním představení scény s Ezechielem, se změní z pouhého kolečka v Marsellusově (a Tarantinově) stroji ve svobodnou duši.“ (Bailey, 2014, s. 65)

Jules byl rozhodnutý odejít od Marsellusova vlivu hned po konci jejich rozdělané práce. Kvůli završení jeho osvobozující se osobnosti mu osud ale přinesl ještě několik překážek. To vede k tomu, aby v závěrečném mexickém patu (který tentokrát skončí bez obětí, což

se může jevit i jako možná proměna v tvůrci Tarantinovi, který v předchozím filmu nechal naopak pozabíjet všechny své hlavní postavy) zopakoval vybraný (a fiktivní) úryvek z *Bible*, na jehož konci ušetří Pumpkina (Tim Roth – jehož postavu nechal Tarantino v *Gaunerech* zabít, v *Pulp Fiction* je tak zřejmý Julesův odklon od Tarantina krvavého závěru).

Tato dvojí proměna týkající se okolností – osobních vykonstruovaných a jiných vnějších – získává v Tarantinových filmech vlastní tempo a načasování. Vidíme to na příkladu Daisy Domergue v *Osmi hrozných*, kdy se z infantilní a chaotické osobnosti v roli vězně promění v jasně myslící a logickou bytost, která si chce za každou cenu zachránit život po tom, co plán jejího osvobození selže.

V *Kill Bill* Nevěsta s jasně daným cílem pomsty zabíjí lidi na svém seznamu, proměna ale nastává, když se dozví, že je její dcera naživu. Ne že by nadále nepokračovala a nechtěla dokončit svou cestu za pomstou, ale zatímco dosud bez jakéhokoliv citu likvidovala své cíle, novým okolnostem musí uzpůsobovat své niterné stránky.

Podobný motiv nastává v *Gaunerech*, kdy pan Oranžový zůstává po celou dobu v utajení a ve své roli. Díky ale vývoji jeho vztahu s panem Bílým odhalí svou pravou totožnost, což ho zároveň stojí i život.

3.2 Vývoj vztahu mezi postavami

K nově nabytým zkušenostem se připojuje i změněný postoj či jeho rozšíření k jiným postavám. Např. Jules projde výraznou změnou, ale jeho kolega Vincent tuto událost, která Julese proměnila, považuje za pouhou náhodu. Oba se následně snaží přesvědčit toho druhého o svém názoru.

„Julesův etický obrat pro jeho kolegu znamená, že se stane ‚vágusem‘, ‚podělaným somrákem‘, který je mimo společenský řád ‚bez práce a bez peněz‘. Avšak Jules je klidný a mimo dosah těchto materialistických výhrad. Náhle Vincent přeruší diskusi v restauraci, na úkor příznačné návštěvy toalet...“ (Botting, Wilson, 2001, s. 90)

Vincentův pohled vychází ze světa, jehož řád dodržuje a navíc uznává, nehledě na riziko, které může přinést. Do světa gangsterů je zapuštěna řada charakterů, jejichž obavy jsou řešeny skrz možnosti, jež jsou prostředím, ve kterém figurují, umožněny. Vincent musí potlačit svou náklonnost vůči Mie a rychle jednat, když se tato šéfova manželka

předávkuje jeho drogami. Je si vědom, že pokud selže, bude pronásledován jako právě Butch, který nedodržel dohodu s Marsellusem.

Vincentova role se tedy musí podřídit daným situacím. Je to výrazné v samotném vztahu s Miou, kde se musí vzhledem k situaci umírnit a reagovat na svět pop artu, do kterého je Miou zasvěcen:

„Miluji vizuální pop art, a právě proto miluji velké plátno, které tak přináší satisfakci ... V tanečním sále je exploze barev se všemi těmi lyrickými plakáty filmů z padesátek, kabrioletů a záběrů z ulic Los Angeles na videomonitoroch. A také falešná Marilyn Monroe a Mamie Van Dorenová... Můj scénograf, David Wasco, dohlížel na každý detail v této scéně od menu po nápoje, které podávali...“ (Peary, 2013, s. 58)

„Důležitost kultury bister a kaváren v Tarantinově životě se odráží v mnoha jeho filmech, kde používá tyto lokace pro klíčové scény – jednak pro sekvence vypravěčské důležitosti. Jednak ve scénách, které slouží jen k rozvíjení postav a jejich vztahů skrze poflakování a tlachání (a tlachání... a tlachání...).“ (Bailey, 2014, s. 105)

Mia díky rozdílnějšímu vnímání věcí kolem sebe ovlivňuje Vincentovu osobnost. Jejich vztah vzájemným poznáváním nabírá na intenzitě, ale aby Vincent splnutí nepodleh, snaží se sám sebe přesvědčit o loajalitě vůči ženě svého šéfa, kterou musí za každou cenu dodržet. Rozhodne se kvůli své bezpečnosti odejít a naplnit tak svůj postoj ke světu, kterému je oddán víc než své emocionální stránce. Avšak dlouhé uvažování a Vincentova nepozornost má za následek, že se Mia předávkuje drogami a to vede k zoufalým činům, které musí Vincent podstoupit. Po celou dobu se ale řídí nepsaným kodexem gangsterů. Nezatahuje do toho policii, vyhýbá se nemocnicím, jedná rychle a pokouší se vyhledat pomoc právě mezi lidmi z jeho světa, u kterých by měl šanci Miu zachránit. Vrací se k dealerovi drog a pod tlakem upozornění, že pokud Mia umře, tak je oba čeká stejný osud, společnými silami nakonec Miu zachrání.

Jules naproti tomu po svém osobním „osvícení“ reaguje na věci odlišněji, mimo své dosavadní ovlivnění gangsterským prostředím. Toto vlastní uvědomění nové perspektivy nabírá svou podobu postupnými kroky, nejprve skrz dialogovou výměnu s Vincentem:

„Ve fyzické panice postav a nervózní rychlé slovní výměně se objevují prvky němé grotesky, Three Stooges a Laurela a Hardyho, ale v porovnání s druhými dvěma není tato část nijak zvlášť komplikovaná. Začíná ovšem zajímavým dialogem, když se Jules urazí Vincentovým rázným nepřijetím toho, že fakt, že vyvázli smrti, je zázrak, a – a to je

příznačné – Vincentovým uvolněným rouháním, a to i přesto, že on sám, Jules, je člověk, který pár minut předtím neváhal záměrně překrucovat bibli, aby nahnal lidem strach.“ (Smith, 2009, s. 142)

Následně se dialog přesune do auta, kde je přerušen bizarním okamžikem nechtěného zastřelení Marvina. Nakonec je Julesova proměna ještě několikrát ovlivněna dalšími událostmi a je završena při závěrečném střetu s dvojicí zlodějů, kdy nezasáhne po přečtení úryvku z Bible jako poprvé.

Mění se jak samotný Julesův přístup k jeho kolegovi, s jehož názory nesouhlasí, tak i jeho mluva a chování, Jules už přestává být teatrálním padouchem, ale vypořádává se s problematikou věcně a bez obětí.

Vztah se u jiných postav vyvíjí i na základě nějaké společné zkoušky, které musí čelit, jako tomu bylo u citu pana Bílého k panu Oranžovému.

„Je zde něco v jeho vztahu s panem Oranžovým, co nemůže kontrolovat: je to naznačeno v jeho odpovědnosti výměny pravých jmen: ‚Co jsem mu měl kurva říct: Promiň, ale nemůžu ti dát tuto informaci, je to proti pravidlům. Dostatečně ti nevěřím? Možná, že jsem měl, ale nemohl jsem to udělat‘ (1994a: 36). Nedobrovolná emoční oddanost přesahuje závazek k profesionálnímu počinání, v opozici k symbolickému zákonu ztělesněným Joem.“ (Botting, Wilson, 2001, s. 105)

Oba vnímají toho druhého intenzivněji, a tak se jejich vztah v příběhu ubírá stejným směrem, i když je jeden z nich policistou a druhý gangsterem. Vzájemně se ovlivňují i např. Cliff Booth s Rickem Daltonem v *Tenkrát v Hollywoodu*, ti buď zůstávají pospolu, nebo se oddělují a s novou zkušeností zase k sobě navrací. Pozice v příběhu je důležitá a rozhodující pro většinu postav v Tarantinově světě a může být podána různými způsoby.

3.3 Narativní struktura

Vyprávění Tarantinovým stylem je v mnoha případech ojedinělé. Buďto si pohrává s jednotlivými ději, přeskakuje v čase, pracuje s flashbaky, nebo nečekaně odklání událost jiným směrem. Rovněž vypráví s jasným cílem, bez častých odboček a složitějších posunů v čase, ale i přesto posouvá děj stylově kupředu, co se týče tempa a jiných formálních prostředků.

3.3.1 Epizodický děj a jeho vnitřní proměnlivost

Pokud si Tarantino volí přímočaré vyprávění s možnými potenciálními flashbaky, zůstáváme s postavami těsně spojeni a jejich cíle mají povětšinou jasné zdůvodnění a daný směr. Například mluvíme-li o cestě Hanebných panchartů, jejichž cílem je zbavit se hlavních členů nacistické strany společně se samotným Hitlerem, nebo o Djangově snaze zachránit svou manželku před otroctvím. Toto směřování děje je protkáno řadou postupů s odkazy a jejich prolínáním či vrstvením na sebe.

Jak již bylo řečeno, úvodní scéna z *Nespoutaného Djanga* je spojena s následováním hlavního hrdiny, k němuž dochází i v původním snímku a od něhož je zároveň přebíráno i jméno a samotná skladba. Tyto tři navzájem se prolínající prvky měly vliv na vzhled úvodní scény, kde opět vystává jako hlavní pilíř samotný soundtrack.

„Když si Tarantino vychutnával den volna krátce před skončením propagačního turné k Hanbeným panchartům, zašel v Japonsku do obchodu s deskami a našel ‚poklad‘: soundtracky ke spaghetti westernům... ‚Vlastně jsem zrovna psal úvahu o Corbuccim, v níž jsem popisoval jeho styl westernu,‘ prohlásil Tarantino. Nakoupil hromadu soundtracků a vrátil se do pokoje, kde se mu najednou zjevila víceméně úplná první scéna z Nespoutaného Djanga. ‚Díky té úvaze o Corbuccim se mi hlavou honily všechny ty obrazy. Poslouchal jsem soundtracky ke spaghetti westernům a najednou mě napadla první scéna. Dr. King Schultz se přede mnou zhmotnil na papíře. ‚Tarantino spatřil dva obchodníky s otroky, jak za sebou táhnou černé zajatce texaskými lesy. Potom se z temnoty objeví německý lovec odměn a oznámí, že si chce jednoho otroka, Djanga, koupit. V Tarantinových představách byl Django statný, neskutečně mužný černocho podobný těm, které známe z příběhů – takový černý Paul Bunyan nebo Pecos Bill.‘“ (Shone, 2017, s. 208)

Tarantino vychází nejenom z řady vlivů, které skládá do sebe a nechává je fungovat na základě znějící hudby použitého soundtracku, ale zároveň tyto principy dotváří a mění ze svého přesvědčení, aby se mohl vyhnout častým klišé a věcem, co stagnují a dále nerozšiřují žánr, se kterým pracuje.

„Za posledních čtyřicet let se nenatočilo mnoho filmů o otroctví. Ty, co vznikly, byly spíše televizní produkce a většinou šlo o historické snímky,‘ poznamenal Tarantino. ‚Ve výsledku z toho člověk akorát otupí, protože pořád sleduje násilí páchané na černých. A najednou máte možnost si to vyprávět podlé svého, vzít postavu černocho a poslat ji na

výpravu, udělat z něj hrdinu a dopřát mu jeho odplatu. Ukázat divákovi tuto velkou cestu a přeměnit ji v bájný příběh, jak se patří. Celé to vykreslit s patričnou pompou, kterou si to zaslouží' ... [Tarantino] už byl unaven dějovými skoky, s nimiž byl spojován, a navíc se mu Djangův příběh jako zrození hrdiny líbil. Lákala ho představa zaměřit se na jednu postavu od začátku do konce.“ (Shone, 2017, s. 211)

Tento přímočarý postoj vytváří takovou jednotu díla, která pod sebe shromažďuje dříve rozpracované motivy a dává jim nový kontext. Tarantino tak napříč příběhem volí postupy už osvojené (formální stránky vycházející z hudby a kamery, které mohou být spjaty se spaghetti westerny a stylem jeho režirování) a přetváří jimi motivy minulých snímků. Podle Renate Lachmannové můžeme mluvit o *intertextovosti podobnosti*, která je opozicí k *intertextovosti soumezné*.

„V případě soumezné intertextovosti je evokován pretext jako celek určitým (tematickým, narativním, strukturním nebo fonologickým) citátem, zatímco intertextovost podobnosti je tam, kde se oba texty navzájem překrývají (Lachmann 1990, 67).“ (Schahadat, 1999, s. 365)

U Tarantina můžeme jistě zaznamenat obě tyto možnosti, které mají svou neustále se proměňující bilanci. Mohou spolu i kooperovat a navzájem se dotvářet. Je tomu tak v případě způsobu dodržování dílčích režisérských postupů, např. při již zmíněných „westernovských“ konfrontacích, kde se formálně dodržují postupy Sergia Leoneho. Tarantino např. v *Kill Bill* při souboji Nevěsty a Elle dodržuje postupnou intenzitu hudby, detailní záběry na tvář a zbraně a prostřihy na postavy (případný flashback podobně využitý jako v *Tenkrát na západě*). Formálně je tento postup výrazný vzhledem k Leoneho práci, ale kontext se mění, máme dvě soupeřky, karavan a místo pistolí samurajské meče:

„...manifestní text a text re-ferenční se mohou v určitém bodě dotýkat, anebo je dřívější text vepsán do novějšího na základě podobných struktur jako paradigma.“ (Schahadat, 1999, s. 365)

Převzatý může být i kulturní kontext, kdy měl Tarantino společně s režisérem *Robertem Rodriguezem* záměr natočit „dvojfilm“ (double feature) inspirovaný slasherovými filmy promítanými v grindhouseových kinech během 70. let. Byla tomu podřízena práce s propagací, natáčení s materiálem, který pro obrazovou důvěryhodnost „pokleslosti“ záměrně po natočení poškozovali a volili zároveň témata typicky béčková.

„Nápad na Auto zabiják dostal Tarantino poté, co spolu s režisérem Robertem Rodriguezem zhlédli několik slahserových filmů z konce sedmdesátých a první poloviny osmdesátých let... Jednoho dne si spolu obdivně prohlíželi plakát na dvojici filmů z roku 1957, Dragstrip Girl a Rock All Night. Rodriguez řekl: „Měli bychom udělat dvojfilm. Já jeden, ty jeden.““ (Shone, 2017, s. 171)

Samotný vzhled plakátu vytvořili rovněž k odkazu k nízkorozpočtovým exploatačním double feature filmům ze 70. let a na Tarantinově části plakátů můžeme zaznamenat samé ženy. Film *Auto zabiják* má tedy kromě přímočarého béčkového děje a slahserového naladění také snahu o věrné zachycené ženského dialogu zasazeného do konkrétního kulturního prostředí.

„Byl to Tarantinův první scénář, kde byly skoro všechny hlavní postavy ženy. Čerpal z mnohaleté zkušenosti, kdy trávil čas s kamarádkami. Quentin jednou četl tento scénář filmovému kritiku Elvisovi Mitchellovi, který později poznamenal: „Když Tarantino předčítal ty dialogy, slyšel jsem v jeho hlase velké nadšení, že konečně dostal příležitost ukázat, kolik času strávil posloucháním ženských rozhovorů a jak moc do sebe dokázal nasát jejich postoje a charakteristické prvky.““ (Shone, 2017, s. 172)

Hledisko kulturních kontextů kolem těchto filmů, jako je využití dvojího promítání za cenu jednoho, které bylo typické pro Grindhouse, nebo zvolení dialogů vycházejících z konkrétního prostředí odkazuje právě k tomuto kulturnímu poli a povrchně se tak otiskuje do výsledné propagace, vzhledu a „béčkovosti“ Rodriguezova a Tarantinova dvojfilmu. V tomto případě půjde o vztah metonymický k dané kultuře.

„...metonymický (vztah soumeznosti) a metaforický (na základě podobnosti) vztah k cizímu textu a k cizí kultuře označují různé přístupy k tradici: jestliže vztah soumeznosti svědčí o doteku a účasti, vztah podobnosti je opakováním ekvivalentu, jenž je současně transformován, tzn. daný model je v tomto případě přepisován. Jestliže první přístup implikuje akt účasti, rozepisování tradice, pak druhý je aktem reaktivního, nového zapisování. Transformace a participace jsou dva póly, vymezující vztah k tradici.“ (Schahadat, 1999, s. 365)

První přístup se tedy týká celkového záměru převzít okolnosti kolem slahserových dvojfilmů a dodržet tak jejich tradici. Pod touto slupkou se však nachází řada dalších vlivů, které se týkají nejenom aspektů „exploatace“, ale mnohem širšího filmového univerza.

Některé části vnitřní struktury epizodického děje *Auta zabiják* nemusí nutně dodržovat klasický tón slasherových filmů. Máme zde dlouhé dialogy, které mají charakter jak „babských řečí“, tak zajímavých úvah a postřehů, které hlouběji prozkoumávají populární kulturu (např. když *Jungle Julie* mluví o historii skupiny *Dave Dee, Dozy, Beaky, Mick & Tich*). Hudební stránka a celkový důraz na popkulturu prezentovaný v *Autu zabiják* vypovídá o propracovaném vkusu jednotlivých postav (zmiňme třeba scénu, při kterém dívky v druhé polovině filmu diskutují o filmu *Vanishing Point*) a tyto návaznosti na další populární díla výrazně ozvláštňují jinak zběsilý exploatační děj. Řada diskusí by mohla být klidně vystřižena, aby film pokročil rychleji dál, ale Tarantinův styl je opět výrazně protkáno mnoha věcmi, které se vyhýbají do očí bijící „klasičnosti“ zvoleného žánru.

„Jako třetí model vedle participace a transformace zavádí Renate Lachmann model tropiky, který navazuje na Bloomovo pojetí tropu: jako tropus (jako ironie, synekdocha, metonymie, hyperbola, metafora anebo metalepse) se u Blooma projevuje obrana básníka proti jeho předchůdcům, takže v tropické relaci jde o ‚odvrácení textu předchůdce‘, pozdější text je ‚pokus překonat, odvracet a smazat stopy textu předchůdce‘ (Lachmann 1990, 39). Tyto tři modely nelze ovšem od sebe přísně oddělovat: v konkrétních textech lze totiž spíše vykazovat jen dominanci jednoho či jiného typu. Na tomto pozadí lze formulovat tezi, že intertextové praktiky stejně jako nitro-textové vztahy se podle doby mění a že každý literární směr integruje do textu narážky a citáty takovým způsobem, který odpovídá jeho poetice (Smirnov 1983, 273; 1985, 105; Kolarov 1992, 35).“ (Schahadat, 1999, s. 365, 366)

Tarantinova poetika je rozhodně výrazná, ať už pracuje s jakýmkoliv materiálem. Pomáhá mu udržovat vlastní osobitost natáčení a dává příběhu vícevrstevný charakter. Kromě *Auta zabiják*, kde je intertextovost soumězná vzhledem k povrchnímu převzetí kulturní stránky Grindhouse atmosféry, je i film *Jackie Brown* založen na podobném intertextovém principu. Inspirace ale pochází hned ze dvou výchozích formátů.

Adaptace románu s různými vlivy

Nejdříve Tarantino zasahuje znovu do exploatační sféry, kde přebírá několik povrchních hledisek, např. černošskou hrdinku s podobným jménem a stejný font písma úvodních titulků z filmu *Foxy Brown* (1974). Zároveň je ale *Jackie Brown* první a prozatím jedinou Tarantinovou románovou adaptací. Zvolil si dílo od Elmore Leonarda *Rum Punch* z roku 1992.

Obě přejímané oblasti se navzájem překrývají a opět jsou určitým můstkem, ze kterého se chce Tarantino odrazit jako filmař, který je odhodlaný s látkou pracovat podle svých pravidel, aby nespadol do tradiční snahy o důslednou adaptaci.

„Nechtěl jsem udělat to, co všichni, když adaptují romány,‘ prohlásil po dokončení. ‚Chtěl jsem, aby ten film byl schopný obstát sám o sobě, ale aby měl v sobě stejnou integritu jako ten román. A zabere dost času. Jde o to ne pouze naředit děj, ale zachovat také náladu, příchut’. Snažil jsem se, aby tam byl jasně znát jeho rukopis, ale zároveň také můj. ... Právě Leonardův literární styl mi otevřel oči a ukázal dramatické možnosti každodenního dialogu. S jeho každým dalším románem, který jsem četl, jsem cítil větší svobodu zacházet s postavami tak, že nebudou mluvit o tom, co se děje, ale spíše se tomu budu vyhýbat. Díky němu jsem pochopil, že postavy mohou ve svých promluvách nejrůznějšími způsoby odbočovat a tyto odbočky pak nejsou o nic méně důležité než všechno ostatní. Tak přece mluví skuteční lidé. Myslím, že nejvíce se jeho vliv projevil v Pravdivé romanci. V podstatě lze říci. Že Pravdivá romance byl můj pokus o určitou scénářistickou verzi románu leonardovského typu.“ (Shone, 2017, s. 122, 123)

Samotná inspirace leonardovským dialogem spíše dotváří Tarantinův styl promluv. Není určujícím tématem pro samotný adaptovaný film, ale podílí se na celkovém vyznění. Na druhou stranu je doplnění v podobě Pam Grierové pouhým pomrknutím k jejím dřívějším filmům. Toto vniknutí charakteru filmové postavy do adaptace románu má z hlediska intertextovosti kontaminační charakter a vytváří úplně nový originální obraz.

„Na rozdíl od románu se Tarantino v ději nejvíce zaměřil na čtyřiačtyřicetiletou letušku, bělošku jménem Jackie Burkeová, která dělá, co se dá, aby si udržela svou práci, zatímco ji FBI využívá jako nástroj k dopadení Ordella... ,Tím, že jsem obsadil do role černou ženu po čtyřicítce, jsem dodal příběhu hloubku. Přesně takový efekt měla na film Pam. Má už něco za sebou a je překrásná. Vypadá na pětatřicet a vyvolává dojem, že dokáže všechno... ‘ Tarantino poprvé viděl Grierovou ve filmu Coffy, když mu bylo třináct. Během dospívání zhlédl tuto královnu utlačovaných černochů ve Women in Cages, Fort Apache, The Bronx a Foxy Brown... “ (Shone, 2017, s. 123)

Hlavní postava ve filmu je odlišná a její jméno je ke všemu změněno na úkor obsazení Pam Grierové, čímž zároveň dochází i k proměně z bělošky na černošku. Tato trojí odlišnost vytváří z románové předlohy kontext, jenž není tradičně zadaptován, ale díky vepisování postavy Brownové je výchozím bodem i motiv podobnosti mezi postavami.

Na kulturním povrchu dochází k prolínání třech subjektů: výsledného filmu Jackie Brownové, herečky Pam Grierové a románu Elmore Leonarda. Adaptace jako originální text je ve své nové filmové podobě kontaminována ztvárněním *Jackie Brownové* jako neohrožené hrdinky ze sedmdesátých let a Tarantinova filmová poetika získává svůj vlastní kontext, takže se vůči románu vyhraňuje, čímž výsledný film získává status tropu podle bloomovské terminologie. Nový kontext *Jackie Brownové* tak vytlačuje určité knižní motivy prostřednictvím inspiračního zdroje, kterým je samotná Pam Grierová. Film *Jackie Brown* je tedy typickou ukázkou toho, jak se tři intertextové motivy participace, transformace a tropiky mohou navzájem propojovat.

Na tomto základě můžeme s úplností definovat tarantinovský motiv participace, tedy určité rozepisování tradice. Ta je ovšem u Tarantina jen ve dvou případech povrchově dodržována a nikdy v celé jeho filmografii nejde do důsledku. U filmu *Auto zabiják* je tradice splněna díky domluvenému záměru s Robertem Rodriguezem jít ve stopách slasherových double feature filmů. Jde pouze o povrchní hlediska, jako jsou doprovodné programy, upravený materiál a zavedení jisté „béčkovosti“ do obou filmů, které vycházejí ze stejného, šíleného světa. Vnitřní rozvrstvení snímku už má vlastní tarantinovský rukopis, který sice pořád zvyrazňuje „slasherový“ charakter, ale vkládá do děje mnoho dalších odlišných věcí a nápadů.

Film *Jackie Brown* povrchové dodržování tradice ještě více rozmělnjuje. Nepokračuje ve stopách románu, ale přetváří jej inspirací z jiných filmů. Tradiční zachycení adaptace se tak úplně rozpadá. Tarantino jako by se právě snažil všem předvídatelným postupům co nejvíce vyhýbat, a tak kromě kontaminační stránky a vlastního stylu režie využívá v některých svých snímcích i nechronologický charakter vyprávění.

3.3.2 Nelineární stránka narativity

Tarantino svým záměrem rozrůzněného poskládání dějů nevytváří jenom pouhou pózu vyhranění se vůči tradičnímu vyprávění, ale ke všemu rozehrává vlastní hru výrazových prostředků, které testují bystrost a očekávání diváka. Tím je řada věcí z Tarantinových režijních postupů zvyrazněna a výsledné filmy tak získávají intenzivnější tón.

„Opuštění tradiční struktury dává Taratninovi svobodu k tomu, aby vyprávěl svůj příběh tak, jak ho chce vyprávět, skákat z jedné významné události na druhou, přeskakovat nudné části, hrát si s propojením a významy...“ (Bailey, 2014, s. 48)

Samotná inspirace tohoto zvoleného postupu vychází z filmových děl, která ve své době otrásala s divákovým vnímáním časové souslednosti.

„*V Americe*, vysvětloval Tarantino v roce 1992, ‘musejí být filmy lineární: když začnete scénu začátkem závodu, musíte ji uzavřít koncem závodu. Já dávám přednost tomu, co dělá Sergio Leone ve svém nejrealističtějším filmu *Tenkrát v Americe: nejprve odpovědi, otázky až později*.’ Takže jeho cílem je částečně, aby zmátl všechna ta očekávání A-B-C-D a bojoval s předvídatelností, která je tak včleněna do tvorby mainstreamových filmů (částečně pochází z osmdesátých let). ,U devíti z deseti filmů, na které se díváte, je vám v prvních deseti minutách jasné, o co půjde,‘ poznamenává, ,a já si myslím, že publikum podvědomě čte tu krátkou desetiminutovou zprávu a začne se naklánět nalevo, když je film připraven otočit se doleva. Předpokládá, že film to tak udělá. To, co se mi líbí, je použít tuhle informaci proti nim.‘“ (Bailey, 2014, s. 47, 48)

Diváci jsou také vystaveni situacím, kdy musí příběh sami postupně skládat dohromady. Hledají důvody Nevěstiny pomsty v *Kill Bill*, rozkrývají, co vedlo k problémům bankovní loupeže ve filmu *Gauneři*, nebo se snaží přijít na to, čím si prošli Jules a Vincent v *Pulp Fiction* před tím, než se v baru setkali s Butchem a svým šéfem Marsellusem.

„*Radost*, s jakou se Tarantino chápe toho, aby vše rozdělil a složil spolu s námi zase dohromady, připomíná jiný ‚skládačkový‘ film, kterým byl *Občan Kane*. Jeho tvůrce Orson Welles pověstně svůj snímek nazval ‚největší soupravou vláčku, kterou kdy kluk měl.‘ Srovnání s Wellesem není nic nového... *Pulp Fiction* patří do této skvělé tradice ‚předvádějících se‘ filmů...“ (Bailey, 2014, s. 48, 56)

„*Pulp fiction* je z mnoha hledisek klasický umělecký film – režírovaný mladým filmařem, levný, plný filozofických významů, poctivě přirozený, oblíbený na festivalech, nafilmován anamorfním širokouhlým objektivem a dvě a půl hodiny dlouhý.“ (Dawson, 2000, s. 171)

Nejde ale pouze o *Pulp Fiction*, kde dochází k hravému prolínání umělecky pojatých dějových a formálních struktur. Díky vynalézavému střihu, který jako by tentokrát původní chronologické scény rozděloval a určoval tak ozvlášťující přechody skrz hudbu a záběry, dochází k novému rozmístění jednotlivých intertextových částí. Nejenom že jsou tyto části ve snímcích přítomny, ale pohybují se napříč celým dějem. Někdy nastane jejich znovuobjevení např. při návratu některých postav, když se střetnou s novým kontextem. Například když už Vincent není se svým kolegou Julesem, jejichž přátelství a vzhled by mohl evokovat ústřední dvojici ve filmu *Bratři Bluesovi* 1980, ale je vystaven

postavě Butche, který se vrátil do svého bytu a následně Vincenta zabije. Tím ukončuje referenci k filmu, jímž byl vztah Julese a Vincenta inspirován, aby se ale následně opět vrátil v nové podobě, kdy jsme přesunuti chronologicky k ději předešlému. Ten se jinak odehrává na konci filmu, kde mají Jules a Vincent místo obleků obyčejné oblečení po kamarádovi Jimmim, kterého ztvárnil samotný Quentin Tarantino.

Tato stránka pokračující intertextovosti a jejího střetu s ostatními by mohla vycházet ze starobinského konceptu anagramu:

„Dovoluje představu otevřeného intertextového řetězce, v němž může být každý článek nejprve považován za poslední (svírající předchozí), avšak připojením dalšího článku je tímto novým sevřen atd. To znamená, že existují stále jen předběžné totality, jejichž překerní status – být sevřen a sevřít – odpovídá místu mezi, prahu mezi uplynulou a budoucí textovou totalitou.“ (Lachmannová, 2001, s. 264)

Zakotvené scény v částech děje může propojovat určitý mezičlánek. Dochází k tomu na konkrétní vrstvě, jež je v rámci intertextovosti rozmělněna a posouvá postavy dál skrz formální stránky. Těchto „mezipasáží“ si všímá Roman Timenčík:

„...hovoří o pauze, o mezitextovém prázdném místě (mežtekstovoj probel), které je ve hře, když se nový text napojuje na starý: toto prázdné místo je zároveň okamžikem nadechnutí (nebo vydechnutí) mezi tím, co jiný cizí text dozněl (ozvučel) a nový ještě nenasadil. Pauza prázdné místo, nabrání dechu – to vše patří k okolnostem předcházejícím nový text.“ (Lachmannová, 2001, s. 264)

U Tarantina je motiv doznívání a nabírání intertextovosti výrazný v prostoru přechodu z jedné scény do druhé. Prázdný prostor u něj nastává málokdy, a to v případě, je-li konkrétní vrstva intertextovosti rozmělněna do takové míry, že v ní nalezneme pouhé minimum vlivu (úplné vyprázdnění u Tarantina dojde pouze tehdy, pokud je celý obraz ztemněn). Samotný přechod může být sám od sebe rozfázován a zkoumán z hlediska dozvuku a nabírání intertextu (např. při některém přesunu doktora Schulze a Djanga na jiné místo nebo při jízdách Cliffa Bootha autem).

U Tarantina je tato stránka síly a vzhledu vrstev spolu s jejich funkcí důležitá pro následné zkoumání. Ozřejmí jeho filmový svět, zákonitosti s ním spjaté a strukturu jednotlivostí zapadající do celku díla a další aspekty, kterými se zabývá poslední kapitola práce.

4 TARANTINŮV PROPOJENÝ FILMOVÝ SVĚT

Zkoumané Tarantinovy filmy mají svou vlastní mohutnost, pod kterou je shromážděno množství navzájem protkaných vlivů s výslednou podobou. Tento složitý konstrukt se projevuje mnoha způsoby a je poskládán tak, aby dotvořil jednotlivé kontexty filmu a tím vyprodukoval scénám pointu, určil jejich vzhled, tempo, jistý druh zábavnosti a zároveň i uměleckosti. Tento vnitřní svět Tarantinových filmů je stejně tak důležitý jako svět vnější, který zahrnuje širší okruh kultury, kinematografie a celkového umění, nehledě na konkrétní vlivy, se kterými režisér pracuje. Tato vnější perspektiva určuje spojení mezi snímky a stejně jako vnitřní charakter zahrnuje vrstvy, které jsou buď silné a věcné, nebo se naopak téměř nepodílí na výsledné adekvátnosti kontextuálního zasazení snímků.

4.1 Architextovost u Tarantina

Budeme-li postupovat směrem od vnějších hledisek po ta vnitřní, můžeme začít mohutnostmi, které obepínají celou Tarantinovu tvorbu (prozatím končící u doposud posledního filmu *Tenkrát v Hollywoodu*). K rozkrývání toho, co je systémově spjaté s jeho kinematografií, pomůže termín *architextovost*, jehož místo v odborné terminologii může být definováno následovně:

„Východiskem našich úvah o mezitextových vztazích bude Głowińskiego rozlišení tří typů transtextovosti (tj. všech vztahů mezi texty): architextovosti, metatextovosti a intertextovosti... Podstatou architextovosti je podle Głowińskiego to, že ,text vždy odkazuje k obecným pravidlům, podle nichž byl vytvořen ‘... ‘“ (Homoláč, 1996, s. 41)

Když budeme vycházet z Tarantinovy komplexní práce, je jisté, že všechny jeho snímky něco navzájem spojuje a že tak fungují i podle jistých zákonitostí. I když ale bylo mnohokrát řečeno, že Tarantino na mnoha místech pravidla porušuje, že se nedrží tradičních prvků a schémat, přesto pokud mluvíme o architextovosti, pak tu jistá pravidla v jeho díle musí být.

„Pokud je architextovost vlastností každého textu a pokud text odkazuje k obecným pravidlům vždy, je zřejmé, že sloveso odkazovat, ekvivalent polského odsyłać, neznamená aktivní odkazování k těmto pravidlům. Spíše připomíná, že text může být produkován a recipován jen díky existenci jistých obecných pravidel a díky tomu, že autor a čtenář tato

pravidla alespoň částečně sdílejí... Je to vlastnost textu odkazovat již pouhou existencí k obecným pravidlům, podle kterých byl vytvořen.“ (Homoláč, 1996, s. 41)

Je zde tedy obecný princip, na kterém Tarantinovy snímky stojí. Pokud se podíváme zpět na to, vůči čemu se Tarantino vymezuje, budeme moci lépe identifikovat systémovou vrstvu pravidel, která je typická a nejsilnější v rámci filmografie režiséra.

Vyjdeme-li z oblasti žánru, je očividné, že Tarantino pracuje s mnoha typy žánrů, od gangsterek (*Gaunerů, Pulp Fiction*) po kung-fu filmy (dvojdílný *Kill Bill*) a westerny (*Nespoutaný Django, Osm hrozných*). Také tvoří díla válečná, akční, komediální a kriminální. Někdy žánry míchá do sebe, jindy jeden vystřídá druhým atd. Důležité je ale podotknout, že se těchto žánrů nedrží tradičním způsobem. Jak už bylo mnohokrát výše zmíněno, často je ohýbá nebo ruší či rozvolňuje, ať už mluvíme o narativní stránce, nebo o formálních postupech. *Kill Bill* může být možná akční kung-fu film, ale pracuje s tolika motivy a linkami, že někdy přejde do dramatických pasáží, či dokonce do gangsterských hledisek, že nemůže být do určitého žánru jasně zařazen. Platí to i u ostatních filmů, žánr jako takový v nich hraje jistou roli, ale do strukturovaných systémů Tarantina tvorba jednoznačně nezapadá. Je tedy třeba nalézt to, co mají tyto filmy společné.

„Pro architextovost... není podstatné to, že texty k jistým obecným pravidlům odkazují, ale to, že tato pravidla, tyto kódy s jinými texty sdílejí. Každý text je tak již ve chvíli svého vzniku ve vztahu se všemi texty, s nimiž sdílí jistý kód, ať již jeho jistou jednotku, nebo jisté pravidlo. Architextové vztahy spojují všechny texty jednoho autora, jednoho období, ale i jednoho žánru, všechny texty navazující na jeden text, texty, které mají určitý motiv atd.“ (Homoláč, 1996, s. 42, 43)

V Tarantinově díle je jistě sdíleno mnoho kódů, my se však podíváme na to, jaká vrstva tohoto sdílení má u Tarantina nejsilnější kontext, abychom tak mohli v rámci jeho tvorby vycházet z pevnějšího a jasně charakterizovaného bodu.

Tarantino využívá filmový jazyk výrazně pomocí hudby a inspirací z řady filmů jiných režisérů, ale ani přesto se striktně neřídí pravidly postupů při natáčení. Možná je instrumentální složka mnohem výraznější v rámci jeho režirování, protože jak už bylo mnohokrát řečeno, synchronizace scén skrz hudbu je u něj výrazná, a tak by se mohlo zdát, že samotné využití soundtracku může být tím výchozím systémem, který propojuje

všechna jeho díla. Avšak i když jsou jeho filmy bohaté na hudební pasáže, vždycky v určitých chvílích dozní a jsou vystřídány dlouhou dialogovou scénou bez doprovodu.

Hudba je často přítomna, není sice určujícím schématem, ale i tak se na vrstvě nejsilnějšího systému může podílet. Mluvíme o funkci Tarantinova sdíleného světa, který propojuje každý jeho film. Mnoho autorů střídá hned několik fikčních světů ve své tvorbě. Dostávají se k různým franšízám, nahrazují režiséry, kteří doposud vedli konkrétní svět (např. filmový svět *Harryho Pottera*), nebo přechází do doposud neprozkoumaných vod. Tarantinova práce je ale charakterizovaná tím, že na mnoha místech dokládá provázanost filmů skrz společně sdílený vesmír (který není tak jasně čitelný, jak je dále ukázáno).

Tím, že Tarantino ohýbá nebo ruší žánrová pravidla či tradice, dává svému světu jistý rozměr absurdity, která žene postavy do extrémních situací. Jako kdyby svým světem zkoumal nejzazší hranice toho, co může postavu potkat a kam až ji události mohou zavést, ať už jde o nečekaná a neplánovaná úmrtí, nebo o nedůvěru mezi postavami, která často zapříčiní ozvláštňující obrat v ději. Například když Vincent omylem zabije Marvina v *Pulp Fiction* nebo když se i nějaká z hlavních postav ocitne ve spárech smrti, čímž si Tarantino opět pohrává s pravidly a vytváří tak svůj vlastní nepředvídatelný svět.

Zdá se, že určujícím pravidlem v Tarantinově světě je to, že žádná vnější pravidla nedodrhuje. Nečekané zvraty jsou tomu jasným důkazem a zaujímají pouhou část vrstvy, která určuje celou mohutnost, protože i samotná problematika zvrátů má před Tarantinem v kinematografii bohaté historické zázemí. Můžeme zmínit např. filmy Alfreda Hitchcocka nebo nečekané režijní postupy u Stanleyho Kubricka.

Šokující události nejsou ale pouhou jednorozměrnou vrstvou. Ta totiž na sebe nabaluje další velmi zajímavý motiv. Sám Tarantino odkazuje i k historickým událostem, které si přetváří podle sebe. Pracuje tak s jasně vymezeným diváckým vnímáním skutečnosti, a tak do svého světa připojuje postavy a situace, které tuto skutečnost pozmění. Vytváří tak paralelní vesmír, kde mohou zemřít hlavní nacističtí pohlaváři spolu se samotným Hitlerem (*Hanebný pancharti*) nebo i zfanatizovaný Mansonův gang (*Tenkrát v Hollywoodu*). S očekáváním diváků se díky tomu pracuje hned na několika úrovních a zároveň se tak funkce Tarantinova světa více vyjasňuje.

Co vrstvu systémového paralelního vesmíru ještě více zesilňuje, je fakt, že Tarantino napříč svou historií pojmenovává postavy stejnými jmény, čímž vytváří příbuzenské vztahy nebo pomrknutí na možné spojitosti mezi postavami.

režirovaný Robertem Rodriguezem se s tím Tarantinovým propojuje jak po stránce propagační a formální, tak i po obsahové.

Hlavní spojnicí je nemocnice, kde se ocitají i postavy z *Auta zabiják*. Můžeme zároveň identifikovat stejnou postavu šerifa a jeho syna, kteří figurovali i ve filmu *Kill Bill* a *Od soumraku do úsvitu* (ke kterému Tarantino psal opět scénář, a navíc v něm i hrál). Postava doktorky, která měla v *Planetě teroru* větší roli, s těmito postavami mluví a svou pozicí jako kdyby oficiálně propojila filmy projektu *Grindhouse* (které samozřejmě spojuje i řada dalších výše probíraných věcí).

Svět Roberta Rodrigueze se tak prolíná se světem Quentina Tarantina, jehož přítomnost jako herce opět dává najevo určité zdůraznění doteku tarantinovské oblasti (částečně tak může mít tento záměr z pozice Tarantina kontaminační impuls v díle Roberta Rodrigueze a naopak).

Tarantinova pozice herce už spíše směřuje k rozmělnění jeho světa, a tak postupně doznívá. Podpora ale ještě může být ze stránky režisérské, k níž dochází v povídkovém filmu *Čtyři pokoje* (1995), na němž se podílel i Robert Rodriguez a kde jsou prvky Tarantinova vesmíru v povídce „*The Man from Hollywood*“ stále přítomny, byť v menší míře.

*„Angela je bosa po celou část ,The Man from Hollywood‘. Není ani první, ani poslední ženskou postavou, která naboso a ve vsí tichosti dominuje Tarantinově snímku. Tarantinova fiktivní značka ,Red Apple‘ je k vidění těsně před tím, než Ted zavolá Betty. Krabička leží blízko telefonního přístroje. Chevrolet Chevelle z roku 1964 (,zasraně krásnej auťák‘) je těžé auto, které v *Pulp Fiction* patří Julesovi, a zároveň těžé auto, jež pan Orange a pan White ukradnou ženě, kterou pan White zabije v *Reservoir Dogs*. Tarantino v postavě Chestera říká v ,The Man from Hollywood‘: ,Co jsem to dopiči říkal?‘. Postava pana Browna, kterou hraje v *Reservoir Dogs*, používá přesně tato slova v první scéně filmu. Také, tak jako v *Reservoir Dogs*, je v tomto filmu scéna, kde hrozí zmrzačení, a kde se objevuje zapalovač.“ (Smith, 2009, s. 202)*

Kdyby tato povídka nebyla součástí filmu *Čtyři pokoje* a fungovala samostatně jako krátkometrážní film (a zároveň by postava Tima Rotha nefigurovala nikde jinde), nepochybně by se jednalo o jasnou a ničím nekontaminovanou část Tarantinova světa. Postava Tima Rotha ale vchází do různých pokojů, a tak i do filmových povídek jiných režisérů s odlišnou poetikou, a proto není nositelem pouhé režie Quentina Tarantina.

Když postoupíme dál k snímku *Sin City* (2005), kde Tarantino nереžíroval jedinou povídku, ale pouhou scénu jako hostující režisér, je více než jasné, že součástí Tarantinova světa tato sekvence nebude. Jeho vesmír zde doznívá, až se téměř ztrácí, a scéna zachovává pouze Tarantinův režisérský otisk, kdy se pracuje s hláškami, krvavostí a se záběry.

Avšak je tomu tak i u seriálů, jako je *CSI: Crime Scene Investigation* (2000–2015) a *ER* (1994–2009), kde z Tarantinova světa nezbyvá téměř nic a vrstva architextového systému je dočista rozmělněna. Vzhledem k vysokému počtu dílů a atmosféry obou seriálů se i samotný režijní prvek může snadno ztratit, zvláště, když u jednoho seriálu Tarantino natočil dvě epizody a u druhého pouhou jednu.

„Tarantinova epizoda rozhodně není zahleděná sama do sebe, sebestředná. To, jak Susan a Carol kráčejí v černých brýlích po chodbě, téměř povýšenecky se promenují a zahrnou doleva, kopíruje jeden z nejznámějších záběrů v Pulp Fiction, ale to je jediný okamžik, kde se reflektuje, kdy režisér vnímá sebe sama jako prostředníka způsobem, jaký by člověk čekal od filmového režiséra Tarantina charakteru, který spolupracuje na jedné epizodě televizního seriálu.“ (Smith, 2009, s. 178)

Na tomto místě, kde se Tarantinův rukopis obzvláště nezačleňuje do celkového vyznění seriálu, je příznačné poukázat na to, že se Tarantino vyhýbá zavedeným kritériím a tradiční přímočaré práci se seriálem, díky čemuž se svou tvorbou přechází od architextového systému do kontaminační pózy.

„Tarantino do epizody zařazuje množství opakujících se motivů, které nesouvisejí s prací kamery. Divák pochopitelně usoudí, že jsou Tarantinovou inovací, protože žádná jiná z epizod Emergency Room neobsahuje takovou škálu a množství fyzických gagů a zdánlivě nepodstatných, nesouvisejících záležitostí. Tarantino uvedl, že pro jeho přístup k filmu je zásadní snaha zařadit do žánrových situací neohrabanost, neeleganci a trapnost, jež jsou běžnou součástí každodenního života. Jakožto příkladu použil fakt, že tradičně, když někdo ve filmu ukradne auto, nikdy se nestane, že by třeba zjistil, že má manuální řazení, kdežto on nebo ona umí řídit jen s řazením automatickým. Celá řada toho, co se odehraje v této epizodě, se zdá být v souladu s takovým přístupem.“ (Smith, 2009, s. 179, 180)

Toto budou pravděpodobně nejzazší hranice, kam až vrstva Tarantinova systému mohla zajít. Ovšem Tarantino měl menší i větší role v dalších filmech a seriálech a jeho účast

v nich samozřejmě může v určitém „zbytkovém“ množství odkazovat k systému, ale už ho nelze tak jednoznačně identifikovat a popsat a spíše se tak v novém kontextu stává odlišnějším textovým prvkem.

„...architext není text v obvyklém smyslu slova: není totiž vyjádřením znakového systému (Lotman), ale systémem samým, a také vztah textu k architextu je jiný, než je jeho vztah k jinému konkrétnímu textu.“ (Homoláč, 1996, s. 42)

Jak bylo řečeno, prázdné místo u mezitextového navazování v rámci vizuality u Tarantina prakticky není, a tak tomu je i u architextovosti. Vždy zde bude v nějakém množství sdílený kód s ostatními filmy, seriály, ale třeba i s knihami nebo různými fanziny apod.

„K těmto textům každý text odkazuje již samou svou existencí. Pro úplnost budiž řečeno, že texty nemusí s jinými texty sdílet jen motiv, žánr atp., obdobně jsou spojeny s texty téže edice, texty odehrávajícími se ve stejném městě, ale např. i s knihami ležícími na témže psacím stole.“ (Homoláč, 1996, s. 43)

U Tarantina je ale tato vrstva architextového systému nejsilnější tam, kde je přímo spojena s jeho celovečerními filmy, protože nejvíce dodržují systém tím, že se staví proti žánrovým pravidlům, propojují navzájem postavy a vytváří paralelní fikční historii našeho světa. Podporuje to i jasná režisérova kontrola nad snímky, o čemž vypovídá i jméno v titulcích, což by jinak nebyl výjimečný prvek, protože se režiséři normálně podepisují pod svá díla, ale zde dochází ve dvou případech k zvýraznění řadovou číslovkou (3. a 8. film Quentina Tarantina) a u drtivé většiny snímků je Tarantino na konci zmíněn i jako scénárista (závěrečné titulky často začínají typickým „written and directed by Quentin Tarantino“).

„...text odkazuje (vztahuje se) k obecným pravidlům nejen svojí podobou, ale jistou textovou operací, např. uvedením žánru v podtitulku, a tak architextovost jako vlastnost textu reflektuje.“ (Homoláč, 1996, s. 42)

4.1.2 Identifikace díla

Tarantino režiruje a píše si i scénáře. Samotné titulky to nemusí přibližovat, ale je nám tak připomínáno, do jakého světa vlastně vstupujeme. V samotných divácích se něco odehrává, když na plátně vidí jméno Quentina Tarantina, předznamenává to řadu událostí, které od filmu mohou očekávat: např. krvavý biják s nečekanými zvraty a napěchovaný hláškami.

„Architextovost ovšem reflektuje i čtenář, a to jak odborník (takovou reflexí je vlastně každá komparativní nebo genologická práce), tak i čtenář běžný: nezřídka jsme totiž při čtení jiného textu ovlivněni tím, co jsme četli bezprostředně předtím, knihami našeho oblíbeného autora atd. Čtete-li např. knihu o Napoleonovi, tím či oním způsobem jsou v našem čtení přítomny i ostatní knihy o Napoleonovi, které jsme přečetli. Jinými slovy: také čtenář více či méně uvědoměle reflektuje poteniciální, architextové vztahy: vědomí těchto vazeb a jejich reflexe jsou ostatně přítomny již v běžném soudu, že kniha A je lepší než kniha B.“ (Homoláč, 1996, s. 45)

Tato divákova pozice rovněž spíše identifikuje Tarantinův svět než to, že by divák nejdříve odkrýval střípky typické pro ten a ten žánr nebo si hned během první projekce zaznamenával všechny odkazy a narážky, které se ve filmu objeví. Může se samozřejmě k takové problematice vracet a zkoumat ji, ale první, v čem je potřeba se orientovat, je Tarantinův styl. Diváci se připravují na střídání různého stříhového tempa nebo na dlouhé dialogy, připravují se na gore scény a na nějaké zvraty, snaží se zkrátka splynout s jeho světem a naladit se na vlnu daného snímku. V případě filmu *Tenkrát v Hollywoodu* musí mít znalost historického kontextu kolem Mansonovy „rodiny“, a tak zároveň přistoupit na již rozpracovaný paralelní fikční svět, který nemusí být zas tak předvídatelný.

Je toho mnoho, co Tarantinova tvorba může nabídnout, přesto vnější aspekty a podvědomí o komplexních spojnících přináší možnost jasnějšího čtení a přístupu k jeho tvorbě, která ve své obšírnosti odkrývá ještě další množství silných vnitřních vrstev.

4.2 Budování fikčního světa

Doposud jsme rozkrývali mohutnost světa, který má svůj vlastní systém a pozici jak v Tarantinově tvorbě, tak i v široké škále dalších filmů a rozdílných tvůrčích aktů. Abychom ale mohli lépe proniknout do fungování niterných aspektů tohoto světa, zaměříme se hlavně na způsoby, jakými je určováno toto ohnisko.

Vystává nám tu tak prostor, který je definován vrstvou Tarantinova zinscenovaného stylu. Napříč jeho filmografií se často objevují stejné předměty, firmy či konkrétní jídla a nápoje.

*„Cigarety Red Apple: Tarantinovo oblíbené kouření se poprvé objevuje v *Pulp Fiction*, kde si ho Butch žádá jmenovitě... Abernathy si žádá balíček Red Apple ve filmu *Auto zabiják* a Nevěsta mívá japonský billboard pro tuto značku v prvním filmu *Kill Bill*...*

Teriyaki kobliha: Marsellus se vrací z tohoto, pravděpodobně Východem ovlivněného obchodu s koblihami, když přechází ulici přímo před Butchem v Pulp Fiction. Je to také oblíbený podnik Jackie Brown v obchodním domě Del Amo, ve filmu, jenž nese její jméno... G.O. Juice: Tento japonský energetická nápoj se objeví poprvé na billboardu v prvním filmu Kill Bill. To zřejmě připravilo jeho cestu do Států v době natáčení snímku Auto zabiják, kde si Abernathy bere plechovku v samoobsluze.“ (Bailey, 2014, s. 188)

Tyto komodity nejsou ve filmech přítomny jen tak pro okrasu, ale jsou plnohodnotnými subjekty, které mají svou přímou návaznost na kulturu v daných filmech. Řeší se například kvalita burgerů podniku *Big Kahuna burger* v *Pulp Fiction* nebo postava Ricka Daltona dělá během závěrečných titulků filmu *Tenkrát v Hollywoodu* reklamu na cigarety *Red Apple*. Kultura Tarantinova vesmíru je tak obohacovaná těmito fikčními značkami, ale vychází i z našeho světa, když se např. objednává *Cola*, nebo řeší tvorba zpěvačky *Madonny*:

„Já jsem měl rád Borderline, ale když začala s Papa Don't Preach...‘ (pan Modrý, Gauneři): ‚To je jenom žaludek, jako měla Madonna, když zpívala Lucky Star. To je něco jiného.‘ (Fabienne, Pulp Fiction)“ (Bailey, 2014, s. 77)

V jedné chvíli mohou podobné věci působit jako ozvláštňující doplnění, ale jindy je na nich založený třeba celý dialog (již zmíněná diskuse nad konkrétní kapelou ve filmu *Auto zabiják*). Tarantinův svět tak dostává díky těmto detailům věrohodnější podobu a vzhledem k jeho záměrům i jeden z konceptů, který dotváří silnou kontextuální vrstvu.

K té se mohou přiřadit i výše rozebírané postavy, které kromě jména ve fikční historii spojuje bezpočet motivů a vypočítaných scén. Zde se tak dostáváme k tarantinovskému záměru zaobalit postavy vlastní stránkou představitivosti a možnostmi, které může zabudovat do svého šíleného světa.

4.2.1 Tarantinův záměr

Na úrovni uvnitř zmapovaného vesmíru se vytváří vrstva, na které jsou znázorněny předměty a postavy zapuštěné do konkrétního prostředí. Tarantino zde na poli věcí postav (které nemají tušení, že jsou filmovými postavami) vytváří oblast, kterou diváci mohou číst, aniž by dopodrobna znali možné inspirační zdroje.

„Quentin Tarantino: Pro mě všichni žijí uvnitř tohoto jednoho vesmíru. Gavin Smith: Není to (ukazuje z okna) tam venku? Quentin Tarantino: No, je to také tady (ukazuje na

televizi) ve filmech a je to také tady (ukazuje na svou hlavu). Na všech třech místech. – Interview pro *Film Comment*, 1994“ (Bailey, 2014, s. 186)

V následujících podkapitolách se podíváme na to, jak Tarantino vytváří propojenost svého fikčního světa s jinými. Abychom se ale vyhnuli omylům, je třeba rozměr této vytyčené symbiózy blíže rozvést.

Jisté problémy nastávají při samotné definici rozebíraného fikčního vesmíru. Je zde mnoho nesrovnalostí a pochybností, zda se ve filmech nejedná spíše o náhodné vkládání jmen a jiných pomrknutí než o pečlivě budovaný svět.

„Alabama Worley z Romance je dočasná prostitutka, nikoliv profesionální zlodějka, a ať už u tohoto filmu preferujete jakýkoliv konec, nezahrnuje její odchod a následnou spolupráci s panem Bílým... proč se tato jména v oněch prvních scénářích opakují? Je to z téhož důvodu, že se – jak bylo zmíněno jinde – stejně tak opakují i určité scény a nápady. Byly totiž psány zhruba ve stejnou dobu, bez jakékoliv záruky, že některé z nich budou realizovány, a Tarantino nechtěl nic nechat ležet ladem. Všudypřítomnost Alabam, Marsellusů a Scagnettiů je mnohem méně pravděpodobná než možnost, že to jsou prostě skvěle znějící jména, která měl Tarantino rád a jež použil více než jednou.“ (Bailey, 2014, s. 186)

Zdá se, že se jednotná forma paralelního vesmíru rozpadá a nedá se tak jednoznačně přečíst. Určité spojnice atmosféry, typů postav apod. samozřejmě zůstávají, ale přímé souvislosti s událostmi a příběhy nemusí být skutečně pospojované.

„V době, kdy pracoval na filmu Kill Bill, Tarantino nejenže nepřijal fanouškovskou teorii o ‚tarantinovském vesmíru‘, ale také ji rozsekal na tři pododdíly. Byl tu ‚filmový vesmír‘, kde zaujmají místo filmy jako Pravdivá romance, Gauneři a Pulp Fiction (‚Tento vesmír je reálnější než skutečný život,‘ řekl pro Entertainment Weekly.). Byly tu filmy zasazené do ‚vesmíru filmů ve filmu‘, což byly snímky, jež mohly vidět i ostatní postavy z předchozích snímků (jako Kill Bill, Od soumraku do úsvitu a Takoví normální zabijáci), a potom zde byl vesmír Elmora Leonarda, s postavami a situacemi, které si rozvinul sám dotyčný autor a kam patří Jackie Brown (a třeba i Soderberghovo Zakázané ovoce, v němž Michael Keaton opakuje roli Raye Nicoleta).“ (Bailey, 2014, s. 189)

I z této pozice autorova vnímání vlastního díla přichází několik nesrovnalostí a při nejmenším nelogických propojení.

„Kam například zapadá Earl McGraw? Tiše hovořící texaský ranger Michaela Parkse se objevuje v otvírací scéně Od soumraku do úsvitu, kde je zavražděn bratry Geckovými, ale následně se objeví v prvním díle Kill Bill a v obou polovinách Grindhouse. Jak přešel hranici mezi ‚filmovým vesmírem‘ a ‚vesmírem filmů ve filmu‘? A jak přišel zpátky k životu po filmu Od soumraku do svítání – nebo snad jen ten samý herec dramatizoval fiktivní smrt skutečného Earla McGrawa? Nebo jsou všechny další filmy k němu prequelem?“ (Bailey, 2014, s. 189)

„Jeden z filmových titulních hrdinů [filmu Hanebný pancharti], hraný tvůrcem Hostelu Elim Rothem, se jmenuje Donnie Donowitz. Sám Tarantino připustil, že měl v úmyslu, aby tato postava byla otcem Leea Donowitze, velkého hollywoodského producenta, hraného Saulem Rubinekem v Pravdivé romanci... pokud mají Hanebný pancharti takovéto propojení na Pravdivou romanci, dělalo by to z nich část Tarantinova ‚vesmíru filmů ve filmu‘, což znamená, že to je vesmír, kde právě takto skončila druhá světová válka.“ (Bailey, 2014, s. 189)

O vesmír, kde bychom mohli jasně rozpoznat kauzalitu, přítomnost či nepřítomnost postav a prostředí, ve kterém se události odehrávají (zda probíhají věci na jedné úrovni nebo jde o film ve filmu), se nejedná a nelze ho tak jednoznačně popsat z časoprostorového hlediska.

Na druhou stranu ale nelze zcela ignorovat potenciální spojení mezi filmy, i když nedochází k jejich logickému provázání. Pořád tak můžeme vycházet z jedné mohutnosti, kterou je právě jediný a obecný fikční Tarantinův svět, který je založen na autorově záměru. Je možné mluvit o tvůrčím aspektu, který pracuje s dílčími prostředky, jež mají nezávisle na pravidlech časového sledu – zde tak zase vyvstává Tarantinův motiv ohýbání a ignorování tradice, tedy porušení zákonitostí alternativních světů – své udělené místo.

„V podstatě nepřicházím s žádnými novými nápady,‘ přiznal Tarantino skromně v roce 1993. ‚Vždycky začínám se scénami, o nichž vím, že je tam vložím, a scénami ze scénářů, jež jsem nikdy nedokončil. Každý scénář, který jsem napsal, má nejméně dvacet stran převzatých z jiných už hotových věcí.‘ V jeho několika prvních scénářích se některé koncepty a klíčové fráze opakují... Vychází to jak z něčeho, co scénárista nazývá ‚zásobárnou nápadů‘, tak z jeho odporu k tomu, aby ty dobré nápady nějak zapadly. Jinými slovy, dokud neví, jestli některý z jeho scénářů nepůjde do výroby, nebere jako

újmu, když jeho část vloží do dalšího scénáře, u kterého by to mohlo vyjít.“ (Bailey, 2014, s. 36)

Výběr nápadů, ničím nelimitován ani podřízen pravidlům, jako by pocházel z velkého a doposud nedokončeného světa, který Tarantino dává postupně dohromady ve svých dalších a dalších filmech. Samozřejmě se v nich objevují jak střípky ze scénářů, tak i nápady zcela nové (to už lze poznat z novějších Tarantinových filmů, kde se nápady mohou rodit např. skrz soundtracky apod.) podle toho, zda do výsledného filmu správně zapadají nebo ne.

„Jak později vysvětloval Roger Avary, Pulp Fiction se nakonec staly výprodejem starého inventáře. V podstatě jsme zaútočili na všechny naše staré soubory a sebrali odtamtud každou dobrou scénu, co jsme kdy napsali. Položili jsme je na zem, začali je řadit a dávat dohromady.““ (Bailey, 2014, s. 36)

Pokud tedy chceme definovat Tarantinův svět, musíme vyjít předně z toho, s čím se neodmyslitelně pojí. Nepůjde o divácké hledání souvislostí, zda je přítomnost té a té postavy v daném prostředí logická či nikoliv, ani o to, jestli samotný autor dokáže pojmout své celistvé dílo nebo ne. Nejdůležitější budou jednotlivé tvůrčí akty, jejich zasazení a struktura zohledňující různé zdroje inspirace.

Samotná šíře dosahu Tarantinova světa může být určována jeho režijními postupy, které jsou klíčovými jak pro možné filmy uvnitř filmů (*Kill Bill*, *Auto zabiják*), tak i pro ty v potenciálním vnějším vesmíru (*Pulp Fiction*, *Gaunerři*). Oba tyto vesmíry (které nejsou s to samostatně fungovat vzhledem k nesourodému propojení, a tak nemohou být považovány za plnohodnotné vesmíry) spadají pod jednu mohutnost tvůrčího vědomí. Postupy autor vybírá a má nad jednotlivými nápady kontrolu. Tento svět je rozměňován při takových situacích, jako je propojení práce s jinými režiséry (projekt *Grindhouse*, *Čtyři pokoje*), kde už kontrola nad celým výsledkem není úplná, případně na takových místech, kde směřuje k spoluautorství (jak tomu bylo např. u *Pulp Fiction*, na jehož scénáři se kromě Tarantina podílel i Roger Avary, jejichž společný výsledek stvrdila výhra Oscara právě za scénář). Vrstva bude ale naopak zesílena tam, kde dochází k opakujícím se režijním záměrům či k citování sebe sama.

4.2.2 Autocitace u Tarantina

Na mnoha místech této práce jsme hovořili o chvílích, které jsou často charakterizovány Tarantinovou režii (viz mexický pat, točení na základě hudby nebo přeskokování v čase). Dále existují další postupy, které zesilují filmový svět: „...*zvláštní formy citátu: autocitace (Dällenbach 1976), jímž básník připomíná vlastní díla...*“ (Schahadat, 1999, s. 366)

Příkladem přímé citace vlastního díla může být např. použití stejné hudby do podobného kontextu. Skladba od RZA (americký rapper pod rodným jménem Robert Fitzgerald Diggs a autor hudby ke *Kill Bill*) s názvem *White Lightning* zazní jak v prvním díle *Kill Bill*, tak částečně i v krátké scéně *Hanebných panchartů*. V obou případech je pasáž skladby použita ve chvíli, kdy je jedna z postav konfrontována s jinými (Nevěsta vs. Crazy 88, Shosanna Dreyfus vs. nacisti). Skladba hraje při nejistotě a strachu u obou postav. Nevěsta přemýšlí, jak správně zasáhnout proti mnohačetné převaze, a Shosanna se obává, že bude jako Židovka prozrazena. Zvolené tóny odhalují dilema uvnitř postav a trvají tak dlouho, dokud si obě hrdinky nerozmyslí svůj další krok. Přerušují se v ten moment, kdy se Nevěsta zbaví jednoho z nepřátel a vytvoří si kolem sebe prostor a kdy jde Shosanna vstříc nacistům rozhodnuta nepanikařit.

Citování sebe sama ale může být mnohem zřejmější, a to při použití stejného záběru. Např. detailní záběr na prst, který postava pokládá na zvonek (*Pulp Fiction*, *Kill Bill*) nebo typický Tarantinův záběr z kufru automobilu.

„*Záběr z kufru auta je jednou z mála specifických vizuálních narážek, jež se objevuje ve všech Tarantinových filmech ze současnosti. Kamera je přitom umístěna uvnitř kufru auta, který postavy otvírají, a vytváří obraz záběru buď z perspektivy kufru, nebo chudáka uvnitř.*“ (Bailey, 2014, s. 121)

Může se také jednat o samotnou návaznost na autora, jeho používání konkrétních věcí, které mohou diváci spojovat s jeho osobností a záměrem.

„*Nelze se ubránit otázce, jestli se v určité chvíli během obsazování rolí podíval Tarantino na nohy Umy Thurman – jen pro jistotu, když už budou tak výrazně prezentovány ve filmu. Nebylo to poprvé ani naposledy, kdy se nožky hlavní představitelky střetly s upřeným Tarantinovým pohledem. Už ve svém prvním nedokončeném filmu *My Best Friend's Birthday* Tarantino sám přiznává: ‚Jsem foot fetišista,‘ a jeho filmografie toto tvrzení působivě dokládá.*“ (Bailey, 2014, s. 87)

Na druhou stranu může autor citovat i takové věci ze své filmografie, které nemusí být divákem tak snadno identifikovatelné, zároveň ale při nich může být kombinováno více formálních, obsahových či hereckých prvků najednou. Např. při scénách se Samuelem L. Jacksonem, kde se během jednoho momentu může ztotožňovat pozice postavy, úhel kamery a část řeči pronesená touto postavou. Slovní spojení „I don't know“ zazní během toho, kdy je postavě ztvárněné Jacksonem zabírán levý profil při pozici v sedě v *Pulp Fiction*, v *Nespoutaném Djangovi* a v *Osmi hrozných*. V každém filmu je tato fráze použita v odlišných nebo podobných kontextech, přesto je ale spojena s touto jednou postavou, která ji navíc pronáší i velmi podobným tónem, zvláště v *Djangovi* a v *Osmi hrozných*. Tato postava je ale také v některých případech zasazena do širšího kontextu, kde může být navíc citován Tarantinův způsob vedení dialogu, v němž je zabírán profil obou postav. V jedné scéně se tak může prolínat více citací najednou, nejen v rámci autorova vlastního rukopisu, ale i co se týče vnějších filmů. Při kombinaci obojího jde o: „...citace citátu (Smirnov 1983), citování citátu, který sám je citátem, takže se současně evokují dva pretexty. I zde se pracuje s představou rozšířeného textu, protože citovat lze nejen jiné, literární či non-literární texty, nýbrž i jiné médiu... a citovat lze rovněž mimoliterární postavy a historické události.“ (Schahadat, 1999, s. 366, 367)

4.3 Vzájemné provázání Tarantinových filmů s jinými

Odkaz na historii předpokládá obeznámenost diváka s touto historií a zároveň i s dílem Quentina Tarantina. Vědomí, že Tarantino ohýbá a přetváří historické události vede diváka k nejistotě a k napětí. Obecný prvek historie je tedy jen povrchovou záležitostí a nehraje tak velkou roli. Tarantino jak události, tak postavy vytváří podle sebe. Může udělat z Bruce Leeho do sebe zahleděného grázla v *Tenkrát v Hollywoodu* nebo z Hitlera snadný cíl pro židobijce v *Hanebných panchartech*. Silným motivem v přebírání historie jsou ale zvolené kulturní jednotlivosti, jako jsou filmy, herci, hudebníci či režiséři, jejichž otisk v populární kultuře zůstává zachován. Nejsilnější jsou tyto momenty ve chvílích, kdy jsou konkrétní díla přímo rozebírána a ukazována.

4.3.1 Explicitní přítomnost různých děl a jejich částí

Zatímco se charakter Bruce Leeho v Tarantinově podání rozměňuje, naopak vedení dialogu např. o Madonně pojí s jejím silnějším zasazením tam, kde se náš svět s tím tarantinovským prolíná. Jednotlivé postavy sice mohou její dílo znevažovat a teoretizovat

o něm, ale baví se o skutečných skladbách a textech, což silněji pojí tuto postavu s historickým kontextem jejího vývoje, než kdyby byla nějakým způsobem ztvárněna.

Silněji jsme odkazováni k našemu světu a k historii také tehdy, kdy můžeme vidět skutečné plakáty, komiksy, či dokonce ukázky z filmů. V jedné chvíli jsou tyto věci jednoduše explicitně ukázány a pojí se třeba s vkusem postavy (např. pan Oranžový má v pokoji plakát ke komiksu *Fantastická čtyřka*), jindy jsou ale skrz filmový jazyk složitěji ztvárněny, různě se prolínají s Tarantinovými filmy, zpřítomňují se a pojí s obsahovou a formální složkou:

„Heterogenní pojmy jako ‚palimpsest‘, ‚anagram‘, ‚předeterminování‘ a ‚dvojitá kódování‘, které se nabízejí jako předběžné pomůcky popisu, sugerují latentnost cizího textu (textového znaku) a – na základě určitých signálů – zároveň jeho přítomnost. ‚Palimpsest‘, druhý zápis textu, kterým prosvítá text původní, a ‚předeterminování‘ ... interpretují konstituování smyslu textu, ve kterém se střetávají znaky dvou kontextů, znaky staršího se znaky novějšího textu. ‚Dvojitá kódování‘ znamená, že ustavení smyslu není programováno znakovou zásobou daného textu, nýbrž odkazuje na znakovou zásobu textu druhého.“ (Lachmannová, 2001, s. 248)

V *Tenkrát v Hollywoodu* máme příklad palimpsestu tehdy, kdy jsou ukázány záběry z filmu *The Great Escape* (1963) – starší text –, ve kterých ale máme místo herce Stevea McQueena postavu Ricka Daltona – nový text –, kterého hraje Leonardo DiCaprio. Je zde použita scéna, ve které postavu kapitána Hiltse posílají na samotku v jednom vězeňském komplexu pro zajatce. Tato scéna se prolíná s dějem filmu *Tenkrát v Hollywoodu*, ve kterém Rick Dalton řeší se svým hereckým kolegou právě svou dřívější možnost účinkovat ve filmu, kde nakonec získal hlavní roli McQueen (který je mimochodem v tarantinovském světě také povrchově ztvárněn podobně jako Bruce Lee). Máme zde ty samé repliky a pohyby, ale v podání Ricka Daltona, jak by to asi vypadalo, kdyby roli v tomto filmu dostal. Prolíná se tak skutečný materiál s představou cizího hereckého výkonu.

Jiným příkladem, kde se překrývá několik kontextů (dva z Tarantina světa a jeden z toho „skutečného“), je scéna, během které postava Sharon Tate (Margot Robbie) sleduje sebe samu na velkém plátně. Díky stříhové skladbě se kontinuálně střídají tři linky, ta ze skutečného filmu se samotnou Sharon Tate *The Wrecking Crew* (1968), poté pasáž, která se odehrává v sále, a nakonec venkovní výcvik s Bruceem Leem. Sharon Tate (ztvárněná

Margot Robbie) vlastně sleduje scénu a vybavuje si tento výcvik. Kopíruje své pohyby, které probíhají ve filmu se skutečnou Sharon Tate a během výcviku s Bruceem Leem, kde má Sharon navíc stejné oblečení jako ve filmu. Střih dynamicky spojuje jeden boj stejné choreografie s třemi odlišnými časoprostorovými hledisky, kde je kontext dění rozrůzněn, ale prosvítá jednou scénou.

Pohyb či vzhled může být snadněji identifikován, když je zdroj ukázán, a navíc doslovně kopírován. Na další úrovni však nemusí být ihned zřejmý. To už musí mít divák povědomí o širším kulturním poli.

4.3.2 Vnitřní funkce na základě inspiračních zdrojů

Divák může filmy od Tarantina číst dvojím způsobem. Oba jsou přístupné, avšak v jednom případě je vystaven povrchovému čtení, při druhém už může odhalovat nejednoznačné návaznosti.

„V pojmu ‚syllepse‘ se Riffaterre (1979a: 496-501) pokouší spojit pojem předeterminovanosti s pojmem anagramu: jestliže daný povrchový text potlačuje jiný možný smysl textu, je to kompenzováno tak, že eliminace sama vyprodukuje text, tj. potlačený smysl se jeví jako verbální sekvence.“ (Lachmannová, 2001, s. 249)

Divák se může rozhodnout přistupovat např. k filmu *Kill Bill* jako k akční oddechovce, ale postupně začne nenásilně rozpoznávat, že je zde mnoho přímých odkazů na samurajské a jiné filmy, zvláště když je tento jev zveličován při využití staromódních zvukových efektů či hudby. Divák jako by se postupně dostával do nového světa, kde si uvědomí širší funkci tohoto filmu.

„Riffaterrův přístup je zde méně obecný. Syllepse v jeho pojetí zachycuje střetnutí manifestovaného textu se vztahením k cizímu textu, který nazývá ‚intertext‘. Důsledkem vyplývajícím z řady přesných analýz, v nichž jsou stopy stylů jiných textů odhaleny jako smyslotvorné (tvořící dvojí smysl), je nutnost druhé četby: ta následuje po první, jež shledává text ještě jako jednoznačný, univokální, zatímco četba druhá z něho činí text dvojnásobný, ekvivokální. Výsledkem dvojího čtení je nerozhodnost (Riffaterre 1979a:501), záruka dalšího sémantického života textu, jež umožňuje vyvolávání stále nových diferencí smyslu.“ (Lachmannová, 2001, s. 249)

Pokud se divák rozhodne pro dvojí čtení, může postupně rozkrývat jednotlivé části složitějšího vzájemného doplňování. Jestliže se vrátíme zpět k pohybu, je, co se týče

samurajských filmů, samozřejmě, že pohyb a choreografie bude vyvstávat nad ostatními charakteristikami odrážejících se v *Kill Bill* a divák si to tak rychleji spojí. Důležité ale je, že v rámci hlubšího čtení už musí pracovat s konkrétními kódy.

„Každý element kódu, ať už jím tedy rozumíme obecné kulturní povědomí nebo úžeji literaturu, sice musel být nejprve součástí nějakého textu, ale v navazujícím textu může fungovat nebo být interpretován buď 1. jako součást kódu, nebo jako 2. součást pretextu. V prvním případě vstupuje element pretextu do navazujícího textu s významem ustáleným v kódu a dílčími významy cizí... Na tyto významy se pak vrství významy další... Všechny tyto významy, s nimiž daný element do navazujícího textu vstupuje, mohou být v novém kontextu využita afirmativně nebo kontroverzně, ale mohou zůstat nevyužity. Na konstituování smyslu navazujícího textu se může podílet jak to, že daný element byl již někdy vysloven (není tedy ani originál, ani ze života, ale z jiného textu), ale také to, že pochází z pretextu...“ (Homoláč, 1996, s. 48, 49)

V Tarantinově *Kill Bill* mohou některé pohyby pocházet z původního pretextu a jsou pouhou částí v probíhajícím souboji. Např. ve filmu *Executioners from Shaolin* (1917) je bojový styl tygra choreograficky stejně využit jak údery soupeřů, tak i umístěním a pohybem kamery jako v *Kill Bill*, kde Nevěsta bojuje s Pai Meiem, jehož přítomnost je navíc v obou filmech na totožné pozici od kamery. Jindy je zas využit pohyb s odlišnějším nastavením kamery, čímž se vrstva jednoznačného pretextu zeslabuje.

Ve filmu *Lady Snowblood* (1973) hlavní postava při úvodních titulcích cvičí se samurajským mečem. V jeden moment pomalu vysouvá meč z pouzdra a následně před výpadem spouští ruce dolů. Stejný pohybový element a načasování má O-Ren v *Kill Bill* před soubojem s Nevěstou. Rozdíl je ale v tom, že v *Lady Snowblood* probíhá tento pohyb během jednoho záběru, ale v *Kill Bill* dochází k řadě střihů na Nevěstu a zpátky na O-Ren z různé vzdálenosti. Pretext je tak v dané scéně několika střihy rozložen a stává se anagramem. Ten může být takto identifikován a snadněji (alespoň imaginativně) složen dohromady, když si odmyslíme střihy na Nevěstu a mění se postavení kamery. Nastávají ale často chvíle, kdy struktura pretextu v manifestovaném textu je složitěji poskládána. Některé věci je možné při soustředivém recipování přečíst, jiné ale vyznívají do ztracena a netvoří silnou a jasně logicky sestavenou vrstvu anagramu.

„Určení smyslové celistvosti a hodnotících gest, která ji vytvářejí – tato gesta je třeba umístit mezi dekonstrukci jednotlivého textu, poetickou konvencí, celkovou literární

tradici a replikujícím pokračováním, afirmativním znovuuspořádáním – , je odkázáno na koncept znakového společenství a znakové situace.“ (Lachmannová, 2001, s. 251)

Lady Snowblood je hlavním inspiračním zdrojem pro Kill Bill: „Tarantino se inspiroval filmy o pomstě s postavou Lady Snowbloodm které natočil Toshia Fujita.“ (Shone, 2017, s. 146)

Motiv pomsty se výrazně přebírá z pozice *Lady Snowblood* než z jiných zdrojů, pokud mluvíme o dešifrování anagramu. Máme zde paralelu s budováním pomsty od útlého věku, posléze třeba zastavení obrazu a objevení jmen u postav, na kterých by měla být pomsta vykonána apod. Jindy ale může být text týkající se pomsty spojený s kontaminační úrovní a principem parafráze citace citátu, který se už *Lady Snowblood* netýká a směřuje k řadě naprosto odlišných inspiračních zdrojů.

„Film... pokračuje nápísem, který zní: ‚Odplata je jídlo, které je nejlepší podávat studené‘, což, jak se tam píše dál je, údajně ‚staré klingonské přísloví‘. Ve skutečnosti je to samozřejmě citát, který pochází z francouzského románu Les Liaisons Dangereuse / Nebezpečné známosti Pierra Choderlos de Laclos, mnohokrát zfilmovaného jak v angličtině, tak francouzštině. Tarantino zde odkazuje na okamžik v Star Treku II: The Wrath of Khan / Star Trek II: Khanův hněv (Nicholas Meyer, 1982), kde muž z názvu snímku, posedlý odplatou (Ricardo Montalban) cituje právě výše zmíněná slova a označuje je za ‚klingonské přísloví‘ ... Nejde jen o to, že je to citát, ale že je záměrně legračně použit a že jde vlastně o parafrázi (Khan říká doslova: ‚Ta odplata je jídlo, které je nejlépe podávat studené‘) přeloženého, špatně připsaného citátu...“ (Smith, 2009, s. 317, 318)

Jde o příklad, který se jasně svým hlubším zasazením do odlišného kulturního kontextu odklání od anagramu *Lady Snowblood*. Takto lze identifikovat mnoho jiných kontaminačních pretextů, které se na několika podúrovních zapisují do intertextového vztahu, jehož vrstva může být stejně tak silná nebo fádni jako i v jiných úrovních filmu *Kill Bill* v návaznosti na *Lady Snowblood*. Silné mohou být v již zmíněném pohybu napojeného na O-Ren, ale slabší při nejednoznačnosti, která linka pomsty navazuje na Nevěstinu a která na tu O-Reninu. *Lady Snowblood* se postavou, svým pohybem, dětským osudem a vzhledem více pojí s O-Ren, ale záběry na skupinu zabijáků více korespondují s Nevěstinými kroky za pomstou. Dají se identifikovat jak kratší explicitnější části filmů, tak i delší dějové kusy, které se ale spíše implicitně ztotožňují

s tou a tou postavou a vrstva intertextovosti tak slábné. Jak silné tyto vrstvy jsou, se dá zjistit podle jasně zkonstruovaných režijních záměrů a podle výsledných obsahových struktur.

Aluze u Tarantina

Tarantino různě ohýbá jak pravidla filmového jazyka a žánru, tak i převzaté věci z vybraného pretextu, protože „...*se vztah k pretextu nemusí nutně podílet na konstituování smyslu navazujícího textu, nemusí být součástí jeho významové výstavby. Nemusí, ale může: někdy je možné zkrátit pretext o třetinu, jindy znamená vypuštění jediného slova pretextu změnu smyslu navazujícího textu.*“ (Homoláč, 1996, s. 56)

U Tarantina hrají roli explicitní detaily dotvářející prostředí, kde jsou použity celé předměty a díla (plakáty, knihy, komiksy atd.), ale i jednotlivé menší či větší reference s různým vzezřením z využitého pretextu. Důležité je, aby tyto věci byly rozeznány a určeny a aby jednotlivé kroky bylo možné popsat. Proto je vhodné nyní vycházet z kategorií U. J. Hebela:

„*Pro systematický popis fungování intertextové aluze v aluzivním textu navrhuje Hebel využít následující kategorie:*“ (Homoláč, 1996, s. 64)

Vezmeme-li si *Lokalizaci aluze*, je důležitá jak v jasném vymezení Tarantinova světa, tak i v tom, kam určité přejímané věci situuje. Hebel tedy na tomto základě rozlišuje následující aluze:

„*a) aluzi jako část paratextu, tj. titulu, názvů kapitol, předmluvy nebo poznámek: b) aluzi jež je součástí „vnějšího komunikačního systému“ (external systém of communication), vyprávění a jako taková není známa postavám fikčního světa: c) aluzi – elementu vnitřního komunikačního systému, tj. „vyprávění fikčního světa“, přístupné i subjektům tohoto fikčního světa.*“ (Homoláč, 1996, s. 65)

Systémy vnějšího komunikačního systému byly popsány v kapitole o architextovosti, zde se zaměříme na vnitřní svět. Ještě ale než k vnitřnímu prostoru přistoupíme blíže, můžeme rozpoznat z prvního bodu, že paratext je jasným určujícím systémem Tarantinova světa. Zmíněnými názvy (3. film *Quentina Tarantina*) dává najevo, že se jedná o jeho svět (nehledě na možnost vícero vesmírů), avšak samotný princip využití kapitol se může přejímat z jiných filmů. Například u *Lady Snowblood* byl použit stejný rámeček, a protože z něj Tarantino vychází, tak i tyto paratextové aspekty mohou získávat funkci citace, a dokonce i autocitace (Tarantino využil názvy kapitol např. i ve filmu *Osm hrozných*).

Když identifikujeme jasný odkaz ve vnitřním uspořádání dějů, musíme dále pochopit, jak je ve výsledném filmu modifikován. Modifikace aluze je tak další kategorií:

„Modifikace aluze, tj. vlastně substituce, zkrácení, přidání a permutace elementu pretextu v aluzivním textu, bývá často zdrojem významů. Není přitom důležité, zda jde o modifikace záměrnou či nezáměrnou... Je-li ovšem možné hovořit o modifikacích nezáměrných významotvorných, lze domníváme se uvažovat také o záměrných modifikacích, které význam nenesou, tj. rozlišovat modifikace formální a významotvorné.“ (Homoláč, 1996, s. 66)

Bylo již zmíněno, že pro Tarantina jsou inspirativní režijní postupy Sergia Leoneho, ale že se mu geniality některých jeho scén nepodařilo dosáhnout, přesto se o ně snaží. Podmiňuje je ale svému režijnímu stylu a rychlosti (viz souboj mezi Nevěstou a Elle ve druhé kapitole). Využívá závěrečnou pomalou konfrontaci v *Tenkrát na západě* v souboji mezi dvěma soupeřkami v druhém *Kill Bill*, kde je scéna rychlejší, jak při souboji, tak při využití flashbacků. Tato inspirace Sergiem Leonem je sice zřejmá, ale ne tak silná ke konkrétnímu pretextu, protože v něm nalzáme něco z *Tenkrát na západě*, ale i z filmu *Hodný, zlý a ošklivý* a není jasné, jestli se všechno v této scéně zcela a bezpodmínečně dotýká Leoneho režie. Silnější příklady ale můžeme vnímat např. při vzpomínce vyvolané identifikováním vrahů v *Death Rides a Horse* (1967), které je využito také v *Kill Bill*, kde dochází k prolínání několika formálních vrstev, jež jsou modifikovány podle psychologického vnímání hlavní postavy. Zbarvení obrazu zůstává stejné, ale je použito rozdílné množství záběrů s jinou hudbou a identifikovaný není předmět jako v *Death Rides a Horse*, ale rovnou obličej. Celá sekvence zvýrazňuje Nevěstiny emoce a její minulost, díky čemuž je zřejmé, že použité aluze fungují různě v návaznosti na samotné hrdiny a jejich osudy.

„Autor [Hebel] rozlišuje funkci... a) intratextovou – aluze vytváří mezi dvěma texty tematické paralely, naznačuje, co bude následovat, slouží k charakterizaci postav atd... b) metatextovou – aluze je nesporně prostředkem, jehož prostřednictvím aluzivní text vypovídá o jiném textu, jeho kvalitách atd. Je třeba říci... že tak činí implicitně: c) intertextovou – aluze směřující čtenářovu pozornost mimo interpretovaný text vytváří to, co autor podle Barthes nazývá ‚reality effect‘. Tím však – dodáváme – rozhodně není intertextová funkce aluze vyčerpána: aluze mohou vracet do obecného povědomí méně známé pretexty, manifestovat autorův vztah k tradici atd.“ (Homoláč, 1996, s. 67)

Využití pretextu v rámci aluze se může více či méně pojit s obsahovou stránkou filmu. Zvolené pretexts posouvají postavy do různých situací (např. když se v *Gaunerech* Tarantino rozhodne pro mexický pat), vypovídají o jejich psychologii (Nevěsta a její minulost) nebo dotváří výslednou pointu (změna interpretace použité pasáže z Bible na konci *Pulp Fiction*).

Aby bylo jasnější, jak jednotlivé tvůrčí akty pracují s pretexts a jak se vrstvy prolínají a zesilují či zeslabují, podívejme se na příklad posouvání děje v *Nespoutaném Djangovi* po získání Broomhildiny svobody.

Jakmile Calvin Candie přeruší odchod Djanga, Broomhildy a doktora Schultze, nastává podobná modifikace Leoneho stylu konfrontování, kterou lze identifikovat při rozmístění a vzdálenosti mezi postavami. Záběry jsou podobně pojaty opět s tarantinovským rytmem, tentokrát na úkor dialogu a ne hudby. Posléze je přímo citována scéna smrti v *Il mercenario* (1968), která taktéž potká Calvina Candieho. Mluvíme opět o anagramu, kde si skrz střelbu, prostředí, situaci a Calvinův výraz spojujeme dohromady výsledek závěru Corbucciho filmu. Tato vrstva pretextu je jasně identifikovatelná a silná, na rozdíl od obecnějšího zasazení Corbucciho vlivu a herce Franca Nera, který si zahrál původního Djanga. Následuje velká přestřelka, která se může šíře spojovat s tarantinovským stylem krvavé akce, kde se lze vracet ke *Kill Bill*, nebo k Hanebným panchartům, případně k inspiraci z Lovce jelenů. Vrstvy intertextovosti a sebecitace tu nejsou nijak zvlášť silně podchyceny a spíše se daná akční scéna pojí s tarantinovským vedením režie, kde pracuje se zvukem a efekty a kdy si na pomoc vybírá hudbu, která jako jediná dává směr dané scéně a jako pilíř odděluje scénu po akci. Implicitně můžeme být odkazováni k mnoha dílům, zvlášť ke *Kill Bill*, když postava Djanga taktéž stojí proti velkému množství nepřátel (toto spojení se ještě více ke konci scény vyjasní). Stříhová skladba je zde jasně zvýrazněna v kontrastu k předchozím dlouhým scénám a přílišná brutalita scény má zase kontaminační žánrový motiv z exploatačních filmů.

Když přestřelka skončí, Django se rozhodne vzdát, aby jeho žena nebyla zastřelena. Nastává další odkaz k filmu *Tenkrát na západě*, kdy si Django sundá jednu vrstvu svršků a odhodí ji na zem jako postava Franka. Kontext je rozdílný a stvrzuje Djangovo smíření s prohrou na rozdíl od Franka, jehož boj tímto gestem teprve začíná. Probíhá to za zvuku písně *Freedom* (která je následujícím pilířem) od Richieho Havense a pokračuje jízdou kamery, která implicitně může připomínat kameru de Palmy, silněji ale bude fungovat na

vrstvě autocitace, kterou se odkazuje ke *Kill Bill*. Méně silná je v momentu citování citace, kdy se dostáváme až k filmu *Fist of Fury* (1972) s Bruceem Leem.

Je tu jasný příklad několika střídajících se mezitextových vztahů. Kamera svým začátkem může připomínat odklon od postavy jako v *Carrie* od de Palmy, ale poté nabírá autocitační spoj na *Kill Bill*, kde kamera stoupá výš a zabere celkový prostor spolu s nepřáteli, kteří obklíčili hlavní postavu. Citace citátů může následně nastat při zastavení kamery a zachycení mnoha subjektů jako ve filmu s Bruceem Leem, kolem něhož krouží ostatní bojovníci před začátkem souboje. Je to ale pouze tento krátký moment, který se pojí se scénou v *Djangovi*, ale vrstva této citace není tak silná jako právě v *Kill Bill*, kde je navíc po dvou střízích zvýrazněn i stejný pohyb úhybu nepřátel jako ve *Fist of Fury*, čímž tento pohyb může slaběji evokovat vrstvu palimpsestu.

V *Djangovi* už je scéna u konce a k žádnému pohybu nedojde. Spolu se stříhem dozní jak hudba, tak obraz a dostáváme se do jednoho z prázdných meziprostorů, po němž nastává scéna s mučením, která implicitně může připomínat scénu z *Gaunerů*. Takto děj pokračuje dál a předchozí prvky buď doznívají, nebo ztrácí na intenzitě (pohřeb Calvina Candieho), nebo se navrací (další gore scéna při opětovném nástupu Djanga na Candylandu) atd. Důležité je, že jakákoliv vrstva se přímo nepřetrhne, ale v nějaké síle zůstává i vzhledem k architextovosti a spojům s ostatními autorovými filmy a celkově s populární kulturou.

Síla vrstev a jejich doznívání

Jednotlivé vrstvy transtextovosti se různě překřížují, jsou těsně u sebe nebo mají mezi sebou větší rozestupy. Na určitých místech slábnou či zesilují, a to v takové intenzitě, jakou umožňuje autorův záměr a jeho výběr a modifikace inspiračních zdrojů. K mezitextovému navazování může docházet na základě stříhu či charakteru hudebních pilířů, které mohou scény oddělovat. Principy doznívání či zintenzivnění vrstvy ale nabírají různé podoby. Nejde pouze o to, že nějaká skladba pomalu končí nebo jsme postupnou zatmívačkou vrženi do prázdného meziprostoru a roztmíváním do nové transtextové zkušenosti.

Doznívání může mít podobu i skrz převtění do jiné herecké pozice. Ve filmu *Tenkrát v Hollywoodu* např. dochází k prolínání palimpsestu a anagramu při snaze přehrát podobně scénu z epizody westernovského seriálu *Lancer* z roku 1968. Jména, velké množství záběrů a prostředí jsou téměř totožné a sami diváci filmu *Tenkrát v Hollywoodu*

mají povědomí o tom, že se jedná o opravdové zinscenování nové scény jak na poli obsahovém, tak formálním, kdy jsme přesunuti z herectví DiCapria na herectví Ricka Daltona na druhé filmové úrovni, tedy filmu (respektive scény) ve filmu. Tento odkaz na seriál doznívá ve chvíli, kdy postava Ricka Daltona zapomene text a přeruší probíhající natáčení. Slyšíme tentokrát i pohyb kamery, který toto doznívání ještě víc umocňuje, až se nakonec vrátí na původní místo a scéna začíná nanovo. Takto dochází ke střídání několika vrstev najednou a celý proces nastává znovu při opětovném Daltonovu textovém výpadku.

Síla vrstev a jejich téměř nekonečných hranic má tak aktivní proměnu jednak ve srovnání s ostatními vrstvami, jednak i svou účastí na probíhajících filmech a kultuře. Nejde tedy o pouhé přebírání konečných částí z inspiračních zdrojů. Vše, co Tarantina inspirovalo, různě rezonuje v jeho filmografii a mění se vzhledem k jeho záměrům. Jedná se o složitou a prakticky nedokončenou strukturu, jejíž možnosti bližšího zkoumání byly rozebírány.

ZÁVĚR

Celé Tarantinovo dílo je protkáno velkým množstvím různých vztahů mezi jeho vlastními filmy a produkty vysoké či populární kultury, na které narazil během svého dětství, dospívání a své režisérské kariéry. Velký vliv na to mělo jak vyrůstání v prostředí, které bylo bohaté na produkty populární kultury, tak i vyhledávání dalších všemožných populárních a uměleckých děl, kterým Tarantino při bližším zkoumání naprosto propadl.

Jeho tvorba je charakterizovaná velkým množstvím formálních a obsahových struktur, které vycházejí z již dříve vytvořených postupů, směrů a strategií v dějinách filmu. Tarantino tvoří prostřednictvím svého fanouškovství, paměti, nadšení a všeho ostatního, co ho kdy inspirovalo, ať jsou to filmy, scény, reklamy, knihy, komiksy, nebo jiné umělecké formy či obsahy.

Způsoby, jakým Tarantino nakládá se svými postavami, událostmi apod., ukazují, že jde o určitý propojený svět, který ale není komplexní v daných zákonitostech fikčního světa, ale v Tarantinově stylu nakládání s těmito mohutnostmi. Závisí zejména na jeho režii a na tvůrčích postupech, které dávají tomuto vesmíru pravou charakteristiku.

Jednotlivé tvůrčí akty je možné identifikovat na základě intertextových vrstev, které mají různou intenzitu, sílu a hranice s konkrétní podobou nabírání zřetelnosti či postupného doznívání. Hranice tak nejsou zcela přítomny, ale spíše se neustále rozměňují a někdy i kompletně zmizí pouze v rámci mezer, které jsou definovány roztmíváním či smíváním scény nebo střihem.

V divákovi ale stále i v tomto prázdňém prostoru zůstávají dojmy a neustálé rozkrývání např. narativních postupů. Může být aktivní nejenom ve svém vlastním skládání celého příběhu, ale i v tom, jak přistupovat k intertextovým možnostem, které film nabízí. Pokud si zvolí i tuto cestu, odkryje se mu svět bohatý na populární i vysokou kulturu, kterou Tarantino ve svých filmech nabízí a zohledňuje. Vytvořil tím síť odkazů, kterou se může recipient zabývat jak z pozice filmového vědce, kritika či teoretika, tak i z pozice fanouška nebo řadového diváka. Když se ale divák vydá cestou nalézání různých odkazů a narážek, pronikne do velkého a na mnoha místech ještě ani neprozkoumaného filmového světa.

POUŽITÁ LITERATURA

BAILEY, Jason: *Pulp fiction: Kompletní historie mistrovského díla Quentina Tarantina*. Praha: Sloart, 2014.

BORDWELL, David – THOMPSONOVÁ, Kristin: *Umění filmu*. Praha: AMU, 2011.

BOTTING, Fred – WILSON, Scott (eds.): *The Tarantinian Ethics*. London: Sage, 2001.

CLARKSON, Wensley: *Portrét Quentina Tarantina: Palba od boku*. Brno: JOTA, 1996.

DAWSON, Jeff: *Quentin Tarantino: The Cinema of Cool*. New York: Applause Books, Paperback ed., 2000.

FISKE, John: *Jak rozumět populární kultuře*. Praha: Akropolis, 2017.

GREENE, Richard – MOHAMMAD, Silem K.: *Quentin Tarantino & filozofie: Jak se filozofuje kleštěmi a letlampou*. Praha: XYZ, 2009.

HOMOLÁČ, Jiří: *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum, 1996.

KOKEŠ, Radomír D.: *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015.

LACHMANNOVÁ, Renate: Intertextualita a dialogičnost. In: ČERVENKA, Miroslav et al., eds.: *Čtenář jako výzva*. Brno: Host, 2001, s. 199–242.

PEARY, Gerald: *Quentin Tarantino: Interviews, Revised and Updated*. Jackson, University Press of Mississippi, 2013.

SHONE, Tom: *Tarantino – Retrospektiva*. Praha: Dobrovský, 2018.

SCHAHADAT, Shamma: Intertextovost: čtení – text – intertext. In: PECHLIVANOS, Miltos et al. (eds.): *Úvod do literární vědy*. Praha: Herrmann a synové, 1999, s. 357–367.

SMITH, Jim: *Quentin Tarantino*. Praha: Levné knihy, 2009.

STURKEN, Marita – CARTWRIGHT, Lisa: *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2009.

FILMOGRAFIE

Filmy Quentina Tarantina:

My Best Friend's Birthday, Quentin Tarantino, USA, 1987.

Gauneři – Reservoir Dogs, Quentin Tarantino, USA, 1992.

Pulp Fiction: Historky z podsvětí – Pulp Fiction, Quentin Tarantino, USA, 1994.

Jackie Brown – Jackie Brown, Quentin Tarantino, USA, 1997.

Kill Bill – Kill Bill: Vol. 1, Quentin Tarantino, USA, 2003.

Kill Bill 2 – Kill Bill: Vol. 2, Quentin Tarantino, USA, 2004.

Grindhouse: Auto zabiják – Death Proof, Quentin Tarantino, USA, 2007.

Hanebný pancharti – Inglourious Basterds, Quentin Tarantino, USA, Německo, 2009.

Nespoutaný Django – Django Unchained, Quentin Tarantino, USA, 2012.

Osm hrozných – The Hateful Eight, Quentin Tarantino, USA, 2015.

Tenkrát v Hollywoodu – Once Upon a Time in Hollywood, Quentin Tarantino, USA, Velká Británie, Čína, 2019.

Ostatní zmíněné filmy:

Kouř zbraní – Gun Smoke, Edward Sloman, USA, 1931.

Confessions of a Nazi Spy – Confessions of a Nazi Spy, Anatole Litvak, USA, 1939.

Man Hunt – Man Hunt, Fritz Lang, USA, 1941.

Občan Kane – Citizen Kane, Orson Welles, USA, 1941.

Frankenstein a Vlkodlak – Frankenstein Meets the Wolf Man, Roy William Neill, USA, 1943.

Porobená země – This Land Is Mine, Jean Renoir, USA, 1943.

Bud Abbott a Lou Costello potkávají Frankensteina – Bud Abbott and Lou Costello Meet Frankenstein, Charles Barton, USA, 1948.

Provaz – Rope, Alfred Hitchcock, USA, 1948.

Lovcova noc – The Night of the Hunter, Charles Laughton, USA, 1955.

Stopaři – The Searchers, John Ford, USA, 1956.

Dragstrip Girl – Dragstrip Girl, Edward L. Cahn, USA, 1957.

Rock All Night – Rock All Night, Roger Corman, USA, 1957.

Psycho – Psycho, Alfred Hitchcock, USA, 1960.

Ptáci – The Birds, Alfred Hitchcock, USA, 1963.

Velký útěk – The Great Escape, John Sturges, USA, 1963.

Banda pro sebe – Bande à part, Jean-Luc Godard, Francie, 1964.

The Killers – The Killers, Don Siegel, USA, 1964.

Django – Django, Sergio Corbucci, Itálie, Španělsko, 1966.

Hodný, zlý a ošklivý – The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, Itálie, USA, Španělsko, Západní Německo, 1966.

Muž proti muži – Da uomo a uomo, Giulio Petroni, Itálie, 1967.

Dům sedmi rozkoší – The Wrecking Crew, Phil Karlson, USA, 1968.

Tenkrát na Západě – Once Upon a Time in the West, Sergio Leone, Itálie, USA, 1968.

Žoldněř – Il mercenario, Sergio Corbucci, Itálie, Španělsko, 1968.

Divoká banda – The Wild Bunch, Sam Peckinpah, USA, 1969.

Pták s křišťálovým peřím: Přízrak teroru – L'uccello dalle piume di cristallo, Dario Argento, Itálie, Západní Německo, 1970.

Detektiv Shaft – Shaft, Gordon Parks, USA, 1971.

Hannie Caulderová – Hannie Caulder, Burt Kennedy, Velká Británie, 1971.

Tělesné vztahy – Carnal Knowledge, Mike Nichols, USA, 1971.

Vanishing Point – Vanishing Point, Richard C. Sarafian, USA, 1971.

Manhunt – La mala ordina, Fernando Di Leo, Itálie, Západní Německo, 1972.

Pěst plná hněvu – Fist of Fury, Lo Wei, Hongkong, 1972.

Vysvobození – Deliverance, John Boorman, USA, 1972.

Černý Caesar – Black Caesar, Larry Cohen, USA, 1973.

Lady Snowblood – Shurayukihime, Tošija Fudžita, Japonsko, 1973.

Foxy Brownová – Foxy Brown, Jack Hill, USA, 1974.

Zelený sršeň – The Green Hornet, William Beaudine, Norman Foster, USA, 1974.

Carrie – Carrie, Brian De Palma, USA, 1976.

Taxikář – Taxi Driver, Martin Scorsese, USA, 1976.

Černá neděle – Black Sunday, John Frankenheimer, USA, 1977.

Executioners from Shaolin – Hong Xi Guan, Lau Kar Leung, Hongkong, 1977.

Hra smrti – The Game of Death, Robert Clouse, Bruce Lee, Hongkong, 1978.

Lovec jelenů – The Deer Hunter, Michael Cimino, USA, 1978.

Válečníci – The Warriors, Walter Hill, USA, 1979.

Bratři Bluesovi – The Blues Brothers, John Landis, USA, 1980.

Zuřící býk – Raging Bull, Martin Scorsese, USA, 1980.

Sharkyho mašina – Sharky's Machine, Burt Reynolds, USA, 1981.

Výstřel – Blow Out, Brian De Palma, USA, 1981.

Král komedie – The King of Comedy, Martin Scorsese, USA, 1982.

Star Trek II: Khanův hněv – Star Trek II: The Wrath of Khan, Nicholas Meyer, USA, 1982.

Tenkrát v Americe – Once Upon a Time in America, Sergio Leone, USA, Itálie, 1984.

Kidó keisacu Patlabor gekidžóban – Mobile Police Patlabor: The Movie, Mamoru Ošii, Japonsko, 1989.

The Killer – The Killer, John Woo, Hongkong, 1989.

Mafiáni – Goodfellas, Martin Scorsese, USA, 1990.

Millerova křižovatka – Miller's Crossing, Joel Coen, Ethan Coen, USA, 1990.

Mys hrůzy – Cape Fear, Martin Scorsese, USA, 1991.

Hard Boiled – Hard Boiled, John Woo, Hongkong, 1992.

Pravdivá romance – True Romance, Tony Scott, USA, Francie, 1993.

Leon – Léon: The Professional, Luc Besson, Francie, 1994.

Takoví normální zabijáci – Natural Born Killers, Oliver Stone, USA, 1994.

Čtyři pokoje – Four Rooms, Allison Anders, Alexandre Rockwell, Quentin Tarantino, Robert Rodriguez, USA, 1995.

Kōkaku kidōtai – Ghost in the Shell, Mamoru Ošii, Japonsko, 1995.

Od soumraku do úsvitu – From Dusk Till Dawn, Robert Rodriguez, USA, 1996.

Zakázané ovoce – Out of Sight, Steven Soderbergh, USA, 1998.

Blood: The Last Vampire – Blood: The Last Vampire, Hirojuki Kitakubo, Japonsko, 2000.

Hostel – Hostel, Eli Roth, USA, Německo, Česko, Island, Slovensko, 2005.

Sin City - město hříchu – Sin City, Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, USA, 2005.

Grindhouse: Planeta Teror – Planet Terror, Robert Rodriguez, USA, 2007.

Vlk z Wall Street – The Wolf of Wall Street, Martin Scorsese, USA, 2013.

Zmíněné seriály:

Lancer – Lancer, Robert Butler, Corey Allen, Leo Penn, William Hale, Virgil W. Vogel, Christian Nyby, Don McDougall, Alexander Singer, Don Medford, Otto Lang, USA, 1968.

Shadow Warriors – Hattori Hanzó: Kage no gundan, Jošijuki Kuroda, Eiiči Kudó, Akinori Macuo, Júdži Makiguči, Šówa Óta, Ikuo Sekimoto, Japonsko, 1980.

Pohotovost – ER, Michael Crichton, USA, 1994–2009.

Kriminálka Las Vegas – CSI: Crime Scene Investigation, Anthony E. Zuiker, USA, Kanada, 2000–2015.