

O políčkach a paneloch... a trochu aj o Pac-manovi

JANA KRŠIAKOVÁ

O tom, že sme v posledných rokoch na poli kinematografie svedkami neuveriteľnej explózie popularity komiksov, niet pochýb. Počiatok tohto boomu súvisí najmä so vznikom, resp. odštartovaním dvoch filmových sérií – pôvodnej filmovej trilógie *X-Men* (prvá časť je z roku 2000, jej režisérom je Bryan Singer),¹ a trilógie o *Spidermanovi* Sama Raimiho (prvá časť je z roku 2002). Pochopiteľne, spomenuté snímky neboli prvými počinmi vzťahujúcimi sa ku kozmu v paneloch a medzi nimi (spomeniem len film *Batman* Leslieho H. Martinsona z roku 1966). Najvýznamnejšie tituly v kontextoch „predmiléniovej“ americkej filmovej tvorby (a na úrovni mainstreamu globálnej popkultúry), prinášajúce na strieborné plátno ikonické postavy superhrdinského komiksu, *Superman* (1979) Richarda Donnera a *Batman* (1989) Tima Burtona, možno považovať len za akýchsi osamelých komiksových bežcov, za prvé experimenty, ktoré vznikli zo snahy spracúvať predlohy z dovedy, v súvislosti s kinematografiou, len letmo prebádaného teritória komiksu. Za najvýznamnejší faktor toho, prečo sa nedočkali toľkej reflexie ako neskôr vzniknuté filmy a prečo už vďaka nim nedošlo k spusteniu lavíny filmových adaptácií komiksových predlôh, možno zrejme považovať pomerne nízky stupeň vyspelosti, zrelosti – ako technologickej, tak i diváckej.

Až za hranicou milénia sa začala, takpovediac, jeho renesancia a hlavne jeho znovuobjavenie. Adaptácie komiksových predlôh sa rozmohli dokonca až v takej miere, že bežný prijímateľ si nie vždy musí uvedomovať, že film, na ktorý sa díva, vychádza z takýchto pretextových zdrojov. Hoci je v tejto stati predmetom môjho záujmu predovšetkým vzťah komiksu a filmu, treba dodať, že komiks ako fenomén sa stále intenzívnejšie a koncentrovanejšie objavuje aj v juxtapozícii s inými druhmi umeleckých a mimoumeleckých prejavov, napríklad s výtvarným umením či – z druhej strany, z druhého pólu pomyselnej osi – s reklamou. Komiks – médium, ešte stále mnohými považované za poklesnuté, infantilné, akosi programovo nízke,² sa

¹ „X-menovské“ filmové univerzum sa medzičasom rozrástlo o dva tituly – *X-Men Origins: Wolverine* (2009, réžia Gavin Hood) a *X-Men: First Class* (2011, réžia Matthew Vaughn). Pretože ale prvý z nich vo vzťahu k predmetnej trojici filmov vnímam ako filmový spin-off a druhý ako prequel, trilógiu *X-Men* označujem ako pôvodnú.

² Uvažovanie formou takéhoto kategoricky zamietavého stanoviska považujem za nesprávne a súhlasím s Annou Zelenkovou, keď píše, že „Tento útvar nie je vždy rezignáciou na zložitost' a pochopenie moderného sveta, ani vizuálnou poetologickou anekdotou, ktorá falošne stiera hranice medzi realitou a fantáziou. [...] Treba odmietnuť tézu, že komiksová kultúra sa rovná iba „hamburgerovému gurmánstvu“, že na rozdiel od „vážneho“ umenia iba

nášho života bezprostredne dotýka, vstupuje doň zo všetkých možných strán. Spojenie dvoch najmocnejších prostriedkov komunikácie – obrazu a slova – predstavuje fundamentálny funkčný mechanizmus mediálnej komunikácie. No vďaka stále častejšiemu využívaniu komiksovej formy (komiksových postupov) pri vytváraní najrôznejších reklám či spotov však vzniká akási nadstavba na už osvedčenú metodiku. Popularita komiksu je stále citeľnejšia aj v oblasti printových médií, dokonca aj takých, pre ktoré je to akosi v konflikte s ich intelektuálnym nastavením.³ Na záver tejto časti snáď možno skonštatovať – prepožičajúc si terminológiu popkultúry – že komiks opustil perifériu, vystúpil z kultúrno-spoločenského suterénu, aby sa pomaly, no o to intenzívnejšie prepracúval do socio-kultúrneho mainstreamu, hlavného prúdu.

Film a komiks (dovoliac si na tomto mieste uvažovať o nich ako o umeleckých druhoch) sa vo viacerých svojich konštitutívnych danostiach podobajú. Základom obidvoch médií je práca so sekvenčnosťou, resp. sukcesívnosťou, logicky teda i strih a pohyb, obom je takisto vlastná ohraničenosť rámom. Väčšinou si človek vzájomné analógie ani neuvedomuje, pretože z pochopiteľných dôvodov v týchto audiovizuálnych formách cesta k cieľu (teda spôsob práce) i samotný cieľ (výsledný produkt) vykazujú rozdielnosť. Ak som predtým hovorila o pohybe, v prípade komiksu je nutné čítať ho akosi s nadhľadom. Predsa len, ten je reprezentáciou statickosti, zatiaľ čo kinematografia je jednoznačne umením dynamickým. Na margo vzájomných vzťahov a súvislostí si pomôžem dvomi definíciami, ktoré nezávisle, hoci aj takto vytrhnuté z kontextov, pomenúvajú, takpovediac, spoločný fundament komiksu a filmu. Podľa Tibora Žilku, autora *Poetického slovníka* je komiks „literárny žáner, ktorý sa zakladá na dialógu, no podstatnejší a dôležitejší je v ňom dej. Príbeh sa vyznačuje rýchlym sledom udalostí, dialóg sa vkomponúva priamo do obrazu, kde má vyčlenené miesto v tzv. slovnej bubline. Bublina vyznačuje pásmo postáv, t. j. priamu reč“ (ŽILKA 1987: 320).⁴ Pokus definovať komiks sa javí byť pomerne jednoduchým úkonom, avšak nie je tomu celkom tak. Pre jedných je totiž literárnym žánrom, pre iných je zase v prvom rade špecifickým médiom. Definovať film je prinajmenšom rovnako zložité, ale bez pochyb platí to, čo píše Martin Ciel vo svojej knihe *Pohyblivé obrázky*, a síce že „film je prosto rozprávanie obrazom. Je zobrazeným rozprávaním. Je

posilňuje falošné predstavy o svete a o sebe samom. [...] [Komiks] predstavuje netradičné, svojbytné estetické osvojovanie si reality“ (ZELENKOVÁ 1995: 212).

³ Na svojich stránkach prinášali a prinášajú viaceré periodiká s pravidelnosťou komiks, hoci len v jeho najjednoduchšej verzii – ako strip (krátky, zväčša trojobrazový príbeh s údernou pointou). Ohliadnuc sa späť v čase, *Kultúrny život* napríklad prostredníctvom predmetného literárno-výtvarného hybridu predstavil popkultúrnu ikonu par excellence, Rogera Krowiaka, ktorý sa po zániku domovského periodika v roku 1994 presunul na iné pôsobisko, konkrétne na stránky novín *Sme*. Tento denník sa v súčasnosti pomocou komiksu, medzičasom už nie Rogera Krowiaka, zhost'uje úlohy politickej satiry, po prípade ponúka kritický pohľad na spoločensko-politické reálie nášho stredoeurópskeho priestoru.

⁴ Najznámejšia definícia komiksu je od Scotta McClouda, ktorý uvádza, že komiks je „zámerná juxtaponovaná sekvencia kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“ (MCCLOUD 2008: 9).

pohyblivým obrazom. Existuje v čase a priestore, je fotofonografickým komunikátom a patrí mu aj prívlastok kinetický, pretože pohyb je spolu s montážou jedným z jeho hlavných atribútov“ (CIEL 2006: 9). Komiks a film majú teda spoločnú príbehovosť, dejovosť, v podstate i akúsi špecifickú formu kinetickosti, a čo je najpodstatnejšie, obe médiá sú zobrazeným rozprávaním, ktoré je založené na montáži, či už priamej (film) alebo nepriamej – na montáži pri recepcii (komiks).⁵

Renesancia komiksu ale nespočíva len v tom, že dochádza k čoraz väčšiemu množstvu adaptácií, či k využívaniu komiksových postupov v mediálnej komunikácii. Film a komiks sa začínajú istým spôsobom prekrývať, navzájom sa prestupovať. Čoraz častejšie sa v kinematografických počinoch objavuje niečo, čo sme predtým mohli vidieť vo filme len ojedinele, vo výnimočných prípadoch. Možno to nazvať synkrézou komiksu a filmu, komiksovou poetikou alebo – možno trochu odvážne – „komiksovosťou výrazu“. ⁶ Singulárne počiny reflektujúce žáner komiksu a priamo nadväzujúce na jeho formálne charakteristiky sa objavili už v niekdajšom československom filmovom kontexte (filmy Václava Vorlíčka *Kdo chce zabiť Jessii?* z roku 1966 a Oldřicha Lipského *Čtyři vraždy stačí, draboušku* z roku 1970). Tu by som sa však chcela venovať produktu amerického filmového priemyslu, filmu, ktorý len pár mesiacov po jeho vzniku vnímam ako organickú súčasť univerza populárnej kultúry, konkrétne filmu *Scott Pilgrim proti celému svetu* (*Scott Pilgrim vs. the World*, 2010, réžia Edgar Wright).

Scott Pilgrim proti celému svetu je, ako sa zdá, nielen popkultúrnym artefaktom určeným predovšetkým pre fanúšikovskú komunitu – „kľúčovú skupinu recipientov popkultúry“ (Malíček 2008: 41), ale i (exemplárnym) *intermediálnym*⁷ konštruktom. To, čo tento film istým spôsobom vyčleňuje nad ostatné, je využitie (mimo komiksu) prvkov média tretieho, ktorým je videohra. Videohra sa všeobecne snaží sprostredkovať ilúziu nejakej scény a tiež akcie. Jej účastník je hazardérom, ktorý sa potýka s rizikom, prechádza hrou buď s nekonečným počtom životov alebo s možnosťou začať kedykoľvek od začiatku. Hráč predstavuje dvojité postavy, keďže hra sa zároveň „odohráva“ v prvej (on sám) i tretej osobe (postava na obrazovke). Pre účastníka hry sa

⁵ V tejto súvislosti odkazujem na knihu Scott McClouda *Jak rozumět komiksu* a na pojem ucelenie (*closure*), ktorý autor zavádza do praxe. Týmto pojmom nazýva proces, v ktorom sa recipientovi vo vedomí vytvára komplexný obraz (McCLOUD 2008: 63–73).

⁶ Napriek tomu, že tento výraz zatiaľ do praxe (estetickéj, umenovednej) zavedený nebol, odkazujem na existenciakategórii slovesnosť výrazu, hudobnosť výrazu, tanečnosť výrazu, či divadelnosť výrazu, obsiahnutých v *Tezauze estetických výrazových kvalít* (PLESNÍK 2008: 382–411), čo by takémuto kroku možno prepožičalo opodstatnenie.

⁷ Teória intermediality je pomerne rozsiahlym problémovým okruhom. Predmetný film je „intermediálny“ v tom zmysle, ktorý je (ak len v značnej skratke) definovaný v hesle „intermedialita“ v *Lexikonu teorie literatury a kultury: „intermedialita* (lat. inter: medzi; lat. medius: prostredník, zprostředkující), i. lze definovat jako případ, kdy je prokazatelné, že v artefaktu jsou záměrně užita alespoň dvě distinktivní výrazová nebo komunikační média v souladu s konvencí“ (WOLF 2008: 345).

prvá i tretia osoba temer stotožňujú. Najväčším „t'ahákom“ hier je práve čo najväčšia hrateľnosť. Tento základ videohier, ako si povieme neskôr, sa vo filme *Scott Pilgrim proti celému svetu* posúva do novej roviny a hra prerastá do filmovej skutočnosti.

Prv než však prikročím k samotnému uchopeniu predmetného filmového artefaktu ako viacmediálneho konštruktú spájajúceho film, komiks a videohry do jedného celku, javí sa mi ako celkom nevyhnutné (vzhľadom na tému i akosi korektné) venovať niekoľko slov aj tomu, v akých troch hlavných podobách sa *Scott Pilgrim* (ako popkultúrny artefakt) sprítomňuje potenciálnemu recipientovi, na akých troch ústredných platformách existuje. Scott Pilgrim ako protagonista eponymného popkultúrneho artefaktu (teraz abstraktného, neviazaného na žiadne konkrétne médium či nosič) sa zrodil najskôr (2004) na stránkach komiksu Bryana Lee O'Malleyho, na stránkach (medzičasom) šesťdielnej série grafických noviel, aby sa v roku 2010 ocitol ako na striebornom plátne vo filmovej adaptácii svojej domovskej komiksovej predlohy, tak aj vo videohernom prostredí konzolovej „bojovky“, vzniknutej takisto na motívy onej predlohy. Ak by sme sa pokúsili vyjadriť vzťah uvedených troch foriem existencie Scotta Pilgrima pomocou terminológie intertextuality, komiks je *pretextom* a film a videohra sú jeho *posttextami*. Dôvod, prečo som sa rozhodla spomenúť práve tieto tri platformy, je celkom logicky viazaný na to, že ide o tie najdôležitejšie podoby, v ktorých sa recipient so Scottom Pilgrimom môže stretnúť, navyše, čo zrejme nie je náhoda, *Scott Pilgrim proti zvyšku sveta* je práve syntézou týchto troch médií (film, komiks, videohra).

Ako prvé je nutné o tomto filme vypovedať, že nie je dielom otrocky kopírujúcim našu referenčnú realitu (čiže *aktuálny svet* v terminológii Lubomíra Doležela), ale práve naopak. „Fikční texty jsou považovány za sémiotické mechanismy určené ke konstruování alternativních světů. Tyto světy nenapodobují jednoduše skutečnost, nýbrž koncipují světy paralelní ke skutečnosti s vlastními zákonitostmi“ (SURKAMP 2008: 801). Fikčný svet filmu *Scott Pilgrim proti celému svetu* je naozaj akoby paralelný, má svoje vlastné zákonitosti, je výrazne štylizovaný, pričom táto jeho kvalita je do značnej miery výsledkom toho, ako sa doň projektujú vplyvy komiksu a videohier. I toto možno čítať ako jeden z dôvodov komerčného neúspechu v kontexte mainstreamového publika. Málokedy sa totiž film určený najmä pre fanúšikov stretne s pozitívnou odozvou v diváckej obci, ktorej členovia sa na film dívajú predovšetkým za účelom „rekreácie“.

Okrem toho, že v základnej rovine predmetný film vychádza z komiksových pretextových zdrojov, komiks sa výrazne spolupodieľa na jeho formálnej konštitúcii a na tom, ako je daný fikčný svet (s)konštruovaný. Film je pomerne dôslednou adaptáciou pretextu aj napriek tomu, že príbehovo zlučuje naráciu celej série grafických noviel do jedného celku (má teda v konečnom

dôsledku povahu akéhosi koncentrátu). S komiksovým obrazom pracuje dvojako. Buď jednotlivé zábery takmer identicky nadväzujú na panely v predlohe (napodobovanie), alebo panely priamo prenášajú na plátno (preberanie komiksového obrazu). Odchýlky od „originálu“ sú potom vskutku minimálne.

Najzjavnejším bodom, v ktorom sa v kontexte filmu celkom jednoznačne pracuje s charakterom predlohy, je inkorporovanie toho, čo Umberto Eco popisuje ako „grafický znak používaný ve zvukové funkci s tým, že voľne rozširuje onomatopoické zdroje jazyka“ (ECO 2006: 142) do filmového obrazu. Tieto „zhmotnené citoslovce“ sa vo filme *Scott Pilgrim proti zvyšku sveta* objavujú často (súvisí to najmä so spomenutým napodobovaním). Zväčša len dokresľujú atmosféru toho-ktorého momentu, niekedy sa stávajú ideálnym prostriedkom k markantnému zvýrazneniu funkcie používaných citosloviec (napríklad rozbitie nápisu SMAK silou úderu) – a možno aj k ventilovaniu kreativity tvorcov. Okrem citosloviec dochádza i k vkladaniu iných textových (znakových) prvkov do filmového obrazu, ktoré nemajú zvukovú funkciu či funkciu slov (znakov) vyjadrujúcich časový (alebo zriedkavejšie priestorový) posun (napríklad scéna s cestou výťahom). Na začiatku filmu nás do situácie vovádza hlas rozprávača oznamujúci, že „před nedávnem, v záhadné zemi, v Torontu, v Kanadě... randil Scott Pilgrim se středoškolačkou“ (WRIGHT 2010). *Voice over*, hlas mimo obraz, rozprávač nepatriaci do príbehu, nás do neho síce vovádza, ale tým aj končí. Vo filme sa už viac neobjavuje. Voľba tohto spôsobu načrtnutia príbehu je prekvapivá i z toho dôvodu, že séria o Scottovi Pilgrimovi ako jeden z mála komiksov s oknom rozprávača nepracuje, i keď jeho funkciu preberajú vety vpísané priamo do okien. Film nás navnaďuje na niečo, čoho sa už viac nedočkáme, respektíve je to nahradené oznamami v obraze. Rovnako sa vo filme pracuje s „komentárnymi“ oknami (v spojení s postavami akýmisi vizitkami), ktoré sú ďalším vyjadrovacím prostriedkom prevzatým z predlohy. Postupom, prostredníctvom ktorého tvorcovia približujú divákovi estetiku, sémiotiku a poetiku komiksu, je rozkladanie filmového obrazu, a to v statickej (obraz zostane „zamrznutý“) ako aj dynamickej podobe (jednotlivé okná sa pohybujú ďalej). Deje sa to v prípade „triviálnych“ (v kontexte kinematografie bežných) situácií, napríklad pri telefonovaní, ale aj v prípade akčných scén (napríklad skateboardový grind na zábradlí ako finále jedného zo súbojov). Ide o špecifickú prácu s vnútrozáberovou montážou. V jednom okamihu sa divákovi môže naskytnúť možnosť pozorovať jednu udalosť z viacerých uhlov pohľadu alebo môže dochádzať k množeniu, multiplikácii čiastkových projekčných plôch ohraničených rámom, čo je opäť priamy odkaz na formu komiksu. Tvorcovia používajú klipovitost' strihu, rýchle striedanie obrazov, prechody od scény k scéne. Priestor a čas vo filme často akoby strácali pevné kontúry, postava nezriedka zostáva „visieť“, pričom okolo nej dochádza k zmene mizanscény. Objavujú sa pasáže, kde je čas

akoby „rozkúskovaný“, založený na vstupe z bodu do bodu (eliptický spôsob), kedy sa striedajú prostredia/situácie neočakávane. Pre diváka je takáto zmena vždy prekvapením a chvíľu trvá, kým sa zorientuje v tom, či je ešte v príbehu alebo v sne hlavnej postavy. Častým postupom je tiež horizontálne a vertikálne švenkovanie kamery, čo, berúc do úvahy predlohu, evokuje pomerne presne zážitok z čítania komiksu (pohyb zľava doprava medzi panelmi, zhora nadol na úrovni stránky).

Teraz to pravdepodobne zdanlivo vyzerá tak, že prepojenie filmu a komiksu je natoľko tesné, že tretie médium nemôže preraziť. Našťastie tomu tak nie je a ukazuje sa, že na pôde jedného artefaktu môžu byť (a sú) komiks, film a videohra úzko usúvzt'ažnené. Očividné prejavy videohernej štylizácie filmu sa objavujú okrem iného hneď v úvode i v absolútnom závere filmu (pričom treba upozorniť, že v tomto kontexte hrá podstatnú úlohu nielen obrazová, ale i zvuková stopa). Videohry (najmä arkádové) sa do daného filmu projektujú ako na úrovni obsahu, tak aj na úrovni formy. Postavy (vrátane protagonistu) sú vášnivými hráčmi videohier – videohry sú často spomínané v dialógoch ako integrálna súčasť života, z ktorej možno čerpať prvky potom používané v jazykových hrách vo filme. Vyskytujú sa tu takisto mnohé alúzie na kontexty „videohernej praxe“: napríklad Scottova kapela sa volá Sex Bob-Omb, čo je odkaz na hru *Super Mario Bros.*, konkrétne na meno zápornej postavy v nej alebo v istom okamihu Scott predvedie, že sa naučil ústrednú melódiu hry *Final Fantasy* hrať na gitare a podobne. Podstatnejšie v kontexte toho, ako je fikčný svet filmu skonštruovaný, je najmä spojenie obsahových a formálnych videoherných vplyvov prostredníctvom ich základného motívu – súbojov.⁸ Súboj je súčasťou výstavby príbehu a ako celok je film predovšetkým odkazom na bojové hry. Ide o súboje rôzneho druhu, ktoré nie sú vždy založené na sile, ale aj na využití intelektu, umu. Pri každom z nich sa objaví medzi súperiacimi skratka vs. (versus) typická pre bojové hry. Keď je súper porazený, premení sa na mince a Scottovi sa pripíšu body. Hra sa stáva súčasťou života hrdinu, je však možné ju hrať len raz. Scott nemá nekonečné množstvo životov (i keď jeden získa po porazení dvoch súperov naraz), ani nemá možnosť po prehre začať odznovu, ale má možnosť sa upgradeovať, čo v prípade Scotta (dokonalého *nerda*⁹) znamená získanie sily lásky a sily sebarešpektu. Protagonista sa musí – ak chce vyhrať – vložiť naplno do hry a prekonať sám seba, a to doslova. Videohra do filmu presakuje aj tým, že posledným súperom sa Scottovi stáva on

⁸ „Každý zápas, väzaný omezujuúcimi pravidly, nabýva již tímto řádem podstatné znaky hry, a to hry svou formou neobyčejně intenzivní, energické a zároveň velmi pádné. [...] hranice toho, co je ve hře dovoleno, nemusí být překročena ani při prolévání krve, dokonce ani při zabítí“ (HUIZINGA 1971: 85).

⁹ „Pôvodne ironické označenie počítačového nadšena, ktorý stavia svoj záujem nad osobný, dospelý život v tradičnom zmysle slova. Práve preto sa s týmito slovami stotožnili programoví recipienti, fanúšikovia popkultúry a hojne sa nimi častujú v osobnej komunikácii. [...] Nerdovia a geekovia zažívajú v súčasnosti boom predovšetkým vďaka autotematizmu popkultúry, sú totiž vďačnými obeťami ako parodizácie, tak pastišu“ (MALÍČEK 2008: 106–107).

sám. Zastupuje pritom hru, ktorú Scott hráva so svojou „falošnou“ priateľkou. Je to súper, ktorého nikdy neporazil a podľa neho samého ani nikdy neporazí. Preto musí zapojiť rozum a protivníka „ukecat“. Základným princípom videohry je tiež princíp interaktivity. „Imerzia do simulovaného prostredia v počítačovej hre sa uskutočňuje v prenesenej podobe cez jednu z postáv hry. Hráč uvedenú postavu ovláda prostredníctvom niektorého z periférnych zariadení“ (MALÍČEK – ZLATOŠ – MALÍČKOVÁ 2008: 35). V *Scottovi Pilgrimovi* sa ale tento princíp stiera. Scott neovláda postavu v hre, on sám sa stáva súčasťou hry, on sám je jej postavou. Hra preniká do filmovej reality, stáva sa jej integrálnou súčasťou. „Príjemca (hráč) sa priamo podieľa na výslednej podobe diela (hry): ako ilustratívny príklad nám môže poslúžiť napr. úroveň interaktivity s prostredím, ktorú hra umožňuje (tj. v akej miere a akým spôsobom môže hráč prostredníctvom postavy, ktorú ovláda, ovplyvňovať prostredie, v ktorom sa nachádza)“ (tamže: 47). Scott sa mení na postavu v počítačovej hre a tým pádom sa i jeho prostredie mení na herné. Súboje majú v tomto prípade dva druhy divákov. Jednými sú bezprostrední diváci, ktorí sú zároveň pozorovateľmi Scottovho konania a jeho možnými poradcami a stávajú sa tiež súčasťou prostredia duelov. Druhými sú, samozrejme, filmoví diváci, ktorí niekedy túžia mať v rukách ovládač a riadiť dianie na obrazovke. Hráč/postava ovplyvňuje prostredie teda hlavne tým, že ovplyvňuje jeho obyvateľov.

(Video)herné prostredie spojené s komiksovým akoby predznamenávalo, akým smerom sa uberá, resp. bude uberať kinematografia – teda, že sa rozdiel medzi onými médiami stiera. *Scott Pilgrim proti celému svetu* nie je intermediálnym konštruktom preto, že pracuje s tromi médiami, ale preto, že sa v jeho rámci najmä vďaka kreatívnemu a inovatívnemu prístupu jeho tvorcov film, komiks a videohra spájajú v jednu homogénne pôsobiacu mediálnu reprezentáciu.

PRAMENE

O'MALLEY, Brian Lee

2004 *Scott Pilgrim's Precious Little Life* (Portland: Oni Press)

2005 *Scott Pilgrim vs. The World* (Portland: Oni Press)

2006 *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* (Portland: Oni Press)

2007 *Scott Pilgrim Gets It Together* (Portland: Oni Press)

2009 *Scott Pilgrim vs. The Universe* (Portland: Oni Press)

2010 *Scott Pilgrim's Finest Hour* (Portland: Oni Press)

FILMY:

Scott Pilgrim proti celému svetu (Scott Pilgrim vs. the World, 2010, réžia Edgar WRIGHT)

LITERATÚRA

CIEL, Martin

2006 *Pohyblivé obrázky* (Levice: Koloman Kertész Bagala, L.C.A. Publishers Group)

ECO, Umberto

2006 [1964] *Skeptikové a těšitelé* (Praha: Argo)

GROENSTEEN, Thierry

2005 [1999] *Stavba komiksu*, prel. Barbora Antonová (Brno: Host)

HUIZINGA, Johan

1971 [1938] *Homo ludens. O původu kultury ve bře*, prel. Jaroslav Vácha (Praha: Mladá fronta)

MALÍČEK, Juraj

2000 „Made in (Manuál dekadentního intelektuála). Komiks“, *Romboid* 35, č. 4, s. 90–92

2008 *Vademecum popkultúry. Estetika popkultúry s dôrazom na jej okraj, periférie, subžánre* (Nitra: Ústav literárnej a umeleckej komunikácie, Filozofická fakulta, Univerzita Konštantína Filozofa)

MALÍČEK, Juraj – ZLATOŠ, Peter – MALÍČKOVÁ, Michaela

2008 *Zborník o populárnej kultúre. Popkultúrny hrdina vo virtuálnej realite* (Nitra: Ústav literárnej a umeleckej komunikácie, Filozofická fakulta, Univerzita Konštantína Filozofa)

MCCLOUD, Scott

2008 [1993] *Jak rozumět komiksu*, prel. Richard Podaný (Praha: BB/Art)

PLESNÍK, Eubomír (ed.)

2008 *Tezaurus estetických výrazových kvalít* (Nitra: Ústav literárnej a umeleckej komunikácie, Filozofická fakulta, Univerzita Konštantína Filozofa)

SURKAMP, Carola

2008 [2001] „Teorie možných světů“, prel. Zuzana Adamová, in Ansgar Nünning (ed. nem. vyd.), Jiří Trávníček – Jiří Holý (eds. čes. vyd.): *Lexikon teorie literatury a kultury* (Brno: Host), s. 800–801

WOLF, Werner

2008 [2001] „Intermedialita“, prel. Aleš Urválek, in Ansgar Nünning (ed. nem. vyd.), Jiří Trávníček – Jiří Holý (eds. čes. vyd.): *Lexikon teorie literatury a kultury* (Brno: Host), s. 345–346

ZELENKOVÁ, Anna

1995 „Komiks“, in Eubomír Plesník (ed.): *Ako vstupovať do živej kultúry. Kapitoly z literárnej vedy a estetiky* (Nitra: Fakulta humanitných vied, Vysoká škola pedagogická), s. 205–222

ŽILKA, Tibor

1987 *Poetický slovník* (Bratislava: Tatran)

Of Images and Panels... and a Few Words about Pac-Man

The nodal point of the paper is the media specificity of film and comics, revealing both the features that they share, and the distinctive ones. The second part of the essay presents a case study where the focus is on the interaction of comics, videogame and film techniques and devices in the film *Scott Pilgrim vs. the World* (2010). The analysis of the work shows that the creative employment of media quotations, simulations and intermedia relations results in a media fusion of its own kind.