

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA DIVADELNÍCH, FILMOVÝCH A MEDIÁLNÍCH STUDIÍ

Film, digitální hry a jejich interakce

Remediační tendence ve filmu a digitálních hrách

(Film, digital games and their interaction: remediation tendencies in film and games)

Magisterská diplomová práce

Téma: Film, digitální hry a jejich interakce

Autor: Zdeněk Blaha (Česká filologie – Filmová věda)

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda

Olomouc 2010

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl jsem všechny použité zdroje.

V Praze dne 26. 4. 2010

.....

Zdeněk Blaha

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji Mgr. Jakobovi Kordovi za cenné rady a trpělivost a dále pak děkuji Bohdanu Heblíkovi za možnost seznámení se s *Heavy Rain*, klíčovým dílem této práce, stejně jako děkuji Jakobovi Fürstovi, Jakobovi Němečkovi a Janě Novorytové za soustavnou podporu a kritické připomínky, které napomohly k dalšímu směřování této práce.

Obsah

1. Úvod	6
1.1. Úvod do problematiky.....	6
1.2. Téma, cíl a metodologie práce.....	9
1.3. Terminologický aparát.....	10
2. Digitální hry a jejich charakteristika	12
2.1. Definice digitální hry.....	12
2.2. Digitální hry a obrysy jejich vývoje.....	14
2.3. Klasifikace her.....	16
3. Teoretická část	24
3.1. Koncept remediace.....	24
3.2. Film a digitální hry – similarita vývoje.....	28
3.3. Technoludický film.....	35
4. Digitální hry ve vztahu k filmu	40
4.1. Filmová řeč a „filmovost“ v digitálních hrách.....	40
4.2. Narativní možnosti her.....	41
4.3. Interaktivní vyprávění.....	48
4.4. Cyberdrama.....	50
4.5. Ergodická literatura.....	53
5. Analýza filmových prvků v rámci digitálních her	57
5.1. Herní animace.....	57
5.2. Machinima – realizace filmové řeči skrze herní prostředí.....	64
5.3. „Filmové hry“ – konkrétní příklady remediace v digitálních hrách.....	69
5.3.1. Série <i>Medal of Honor</i>	70
5.3.2. Interaktivní film jako praktická realizace průniku média filmu a digitálních her: <i>Heavy Rain</i> (Quantic Dream, 2010).....	78

6.	Analýza herních prvků ve filmu	91
6.1.	Remediace her ve filmu.....	91
6.1.1.	Lola běží o život (Tom Tykwer, 1998).....	91
6.1.2.	Cloverfield (Matt Reeves, 2008).....	101
6.1.3.	Dílčí prvky ve vybraných filmech.....	116
7.	Závěr	119
8.	Bibliografie	122
a.	Literatura:.....	122
b.	Články z deníků a časopisů:.....	124
c.	Internetové a jiné zdroje:.....	125
9.	Seznam citovaných titulů	127
a.	Citované hry	127
b.	Citované filmy	133
c.	Citované seriály	136
10.	Slovníček pojmů	137
11.	Obrazová příloha	140
12.	Anotace diplomové práce	148
13.	English Summary	149

1. Úvod

1.1. Úvod do problematiky

Digitální hry a film mají k sobě v rámci nových médií mnohem blíže, než jiná média, protože je spojuje jejich audiovizuální charakter, důraz na vizualitu a akci i podobné narativní strategie. S tím souvisí i schopnost nést příběh (hry jako narativní médium). Právě blízkost filmového média a digitálních her podrobím zkoumání s cílem popsat vzájemně působící tendence k přejímání postupů vlastních každému z těchto médií.

Proč zrovna digitální hry? Protože vedle internetu patří k nejdynamičtěji se rozvíjející skupině tzv. nových médií. Nejlépe demonstrují současný technologický vývoj v oblasti nejen výpočetní techniky, ale i počítačové grafiky a digitální animace. Zároveň se během zhruba čtyř dekád své existence¹ dokázaly digitální hry vystoupit ze své neprávem přiřknuté role outsidera a zábavy pro děti až na výraznou pozici marketingově silného produktu a inteligentní, propracované zábavy i pro dospělé. Ekonomickou stabilitu herního průmyslu dokládá i fakt, že světová finanční krize jej téměř nezasáhla.² Namísto toho se z herního průmyslu stává důležitá oblast pro výzkum interakce mezi počítačem a uživatelem.

Pro větší představu je lepší postavit digitální hry do srovnání s ostatními novými médii. Teoretikové nových médií, Jay Bolter a Richard Grusin ve své knize *Remediation: Understanding New Media* představují koncept 9 médií, které označují jako *nové* nebo které zhybridizovaly do nové podoby (byly *remediovány*): digitální hry (*computer games*), digitální fotografie, fotorealistická grafika, digitální umění, film, virtuální realita, televize, internet, mediovaný prostor (např. zábavní parky, kde medialita hraje svou roli, viz Disneyho zábavní parky nebo Universal Studios park). Podíváme-li se blíže na jednotlivé kategorie, jsou právě

¹ Přestože za jako vůbec první hru tohoto typu se považuje *Spacewar!* již z roku 1961, teprve 70. léta přinesla masový rozvoj a nástup prvních vývojářských firem.

² Jeden příklad za všechny - britský deník Guardian přinesl rozbor současného stavu internetových, komunitních her společnosti Playfish (<http://www.playfish.com>), která své hry šíří skrze server www.facebook.com. Závěry jasně ukazují, že nově představené hry si okamžitě získávají popularitu (Playfish uvádí číslo 25 milionů registrovaných hráčů) skrze in-game reklamu. Od světového krachu ale naopak společnost Playfish posílila o 17 milionů dolarů díky investicím společnosti Accel Partners, jedné z firem stojících mimo jiné i za Facebookem. In: Franklin, Jonathan – Wray, Richard: *Less killing, more kissing: new breed of computer games bring people together* <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/dec/29/social-networking-games-playfish-facebook> (k datu 9.1.2009)

digitální hry, společně s internetem, v současnosti nejrychleji se rozvíjející oblastí, navíc zahrnující i další prvky, jako je virtuální realita či fotorealistická počítačová grafika, které jsou jejich součástí. Ostatně schopnost pojmout či propojit více médií se ukazuje jako „cesta budoucnosti“. Týká se to například digitální televize a současných úvah o zrevidované, interaktivní podobě tohoto média. Internet vnesl nové myšlenky díky stahování a internetovým televizím jako *Youtube* nebo *Google video*, které představily koncept televize, ve které si divák sám rozhoduje, co a kdy bude sledovat. TV stanice reagovaly záhy, když svůj program začaly propojovat více se svojí internetovou prezentací, a za pomoci online archivů nabízí své pořady divákovi dvacet čtyři hodin denně. S nástupem digitalizace vysílání se pak počítá s mnohem větší diváckou interakcí³. Do budoucna tak lze předpokládat variantu, kdy televizní pořady budou distribuovány skrze nezávislé produkční společnosti skrze internet přímo k divákovi, bez nutnosti zprostředkující TV stanice, jako tomu je dosud. Znamenalo by to podobné rozložení sil, jako tomu bylo v případě hudebního průmyslu, kdy internet a weby typu *Myspace* nebo *iTunes* umožnily umělcům distribuovat jejich tvorbu přímo k posluchači bez omezení, jinými slovy celosvětově. Již v současnosti vznikají první internetové videopůjčovny - <http://videopujcovna.ceskatelevize.cz/main.ctvod>, pro dokumentární filmy <http://docalliancefilms.com/> či v omezené míře i <http://www.csfd.cz/kinomania/>.

Podobné fúze různých médií a mediálních obsahů nabízí i digitální hry, ovšem formy se různí. Nejmarkantnější je patrně spojení her a internetu, které sice není novinkou, ale teprve v posledních zhruba devíti letech nabývá netušených rozměrů. Hrát hru přes internet znamená kooperovat s ostatními hráči na celém světě. Digitální hry obecně disponují dvěma základními herními mody (v závislosti na žánru hry⁴) – *singleplayer* a *multiplayer*. *Singleplayer* představuje hru pro jednoho hráče. Tento mód dominuje, neboť příběh je ve většině případů koncipován pro hru pouze jednoho hráče v jednom okamžiku. Mimo to ale hra nabízí často i druhou možnost – *multiplayer*. Jak již název napovídá, jedná se o podporu hry více hráčů po síti. V primárně *singleplayerových* hrách má *multiplayer* značně omezenou (či zcela nulovou) příběhovou linku, ze které čerpá pouze minimálně. Principem *multiplayeru* je hra proti lidským hráčům namísto předem naprogramovaných, počítačem řízených protivníků (tzv.

³ Katalánská TV stanice *Televisió de Catalunya* spouští společně se svým digitálním vysíláním i aplikaci „Počasí“, která interaktivní formou a příjemným uživatelským rozhraním umožní divákovi najít si aktuální předpověď počasí pro jakékoliv místo na Zemi. Program bude fungovat na principu nynějšího teletextu, ale s možností přenosu zvuků, obrázků i videa. Součástí tak budou i digitální satelitní snímky a animace. http://www.digitalnitelevize.cz/magazin/dvb-t/mhp-a-multimedialni-aplikace/interaktivita_nad_zlato.html (k datu 8.1.2009)

⁴ Toto platí zejména pro 1st/3rd person shooter hry, strategie a závodní hry. Případně ještě simulátory a výjimkou nejsou ani RPG (role-playing game) hry.

„botům“ – *Bot* – odvozenina od slova robot). Hra je založena na několika variantách, dvě hlavní jsou týmová spolupráce a všichni proti všem. V případě multiplayeru se hráč neposouvá v příběhu vpřed (ten většinou zcela absentuje), ale získává body (tzv. *fragy*) za likvidaci protivníků nebo dobytí určeného území. Mnoho primárně singleplayerových her si získalo svou popularitu právě díky multiplayeru. To platí zejména pro hry společnosti Blizzard Entertainment – série fantasy strategií *Warcraft* (1994 – 2002), sci-fi strategie *Starcraft* (1998 – současnost) či akční RPG série *Diablo*⁵ (1996 – současnost). Pro tyto účely spustila firma speciální server www.battle.net, který umožňuje statisícům hráčů hrát společně online přes internet⁶. Krom toho existují i hry, které jsou již od počátku zamýšlené pro multiplayer hraní. Krom klasicky akčních her, které v čistě multiplayerové verzi nabývají podobu identickou s verzemi přidruženými k singleplayer akcím⁷, jen s propracovanější týmovou podporou, dominují hraní masivní multiplayer online hry. Právě tato větev herní oblasti si získává dominantní pozici na internetu v podobě tzv. MMORPG (*massive multiplayer online role-playing game*). Tyto hry sdružují na specializovaných serverech miliony hráčů po celé zemi ve svém virtuálním světě, kde spolu hráči komunikují a spolupracují na řešení úkolů daných příběhem. Prozkoumávání virtuálního světa nebo příslušnost do virtuální komunity je jen jedna z mnoha možností, jak strávit čas v MMORPG hrách. Mezi nejznámější patří fantasy *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment), čerpající ze stejnojmenné herní strategické série. S počtem 11,5 milionu pravidelných hráčů patří mezi nejmasivnější online hry současnosti⁸. Podobně úspěšná je i freeware (bezplatná) hra *Second Life* (2003, Linden Research), která nemá ambice stát se akční fantasy hrou, ale mnohem více simuluje skutečný svět se všemi jeho rozmanitostmi. Ve virtuálním světě *Second Life* prochází hráč jako vlastní alter ego, setkává se s přáteli nebo poznává nové, má možnost založit si kariéru a dokonce i virtuální rodinu. Hra navíc umožňuje specifickým způsobem vydělávat ve hře virtuální peníze, které jsou převeditelné do skutečnosti. Mnoho skutečných obchodních společností založilo svoje pobočky v *Second Life* jako část svojí reklamní kampaně. Mnohem více než hru jako

⁵ Jmenovitě: *Warcraft: Orcs & Humans* (1994); *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995); *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002); *StarCraft* (1998) + nově i *Starcraft II* (ve vývoji), *Diablo* (1996); *Diablo II* (2000) a *Diablo III* (ve vývoji)

⁶ Nutno podotknout, že k multiplayeru není vždy nutné připojení k internetu. Ve více hráčích lze hrát i na lokální síti jednoduchým propojením počítačů. Internetové online hraní ovšem dominuje pro svoje očividné možnosti.

⁷ Zejména hry jako *Team Fortress* (1999 původně mod pro *Quake* engine, později samostatně) a *Counter Strike* (1999) založené na *GoldSrc* enginu hry *Half Life*, dále pak např. *Tactical Ops: Assault on Terror* (1999, později samostatně 2002) přidružený k *Unreal Tournament*, které vznikly původně jako mody (modifikace) původních her, nebo pak čistě multiplayer akce *Quake III* (1999).

⁸ Informoval o tom v prosinci server www.joystiq.com (<http://www.joystiq.com/2008/12/23/world-of-warcraft-reaches-11-5-million-subscribers/> - k datu 8.1.2009)

takovou *připomíná* *Second Life* komunitní servery typu *Facebook*, kde uživatel skrze svůj osobní profil (kterým je v tomto případě samotná postava ve hře) komunikuje s ostatními přáteli.

1.2. Téma, cíl a metodologie práce

V MMORPG hrách se spojují možnosti internetu s virtuální realitou a herní vizualitou. Skutečnost, jakým způsobem lákají miliony lidí k hraní, je sice hodna budoucího prozkoumání, mým cílem ale není schopnost online her konstruovat virtuální světy a navazovat nové formy společenské komunikace. Mnohem více mě zajímá fakt, jakou proměnou prošly digitální hry od svých raných počátků až k současné, třeba i masivní online podobě, a to vše nahlížené optikou filmové teorie. Jak velkou měrou při tom čerpaly hry z ostatních médií, zejména filmu, jehož inspirace je nezpochybnitelná? Krom toho si kladu i otázku, zdali už se herní vývoj neustálil do takové míry, že jsou hry již schopné ovlivňovat zpětně svoje inspirační zdroje a vytvářet tak nové perspektivy pro klasická média. Východiskem práce mi bude vztah klasického média filmu a nového média digitálních her. V prvních kapitolách nastíním obrysy vývoje digitálních her, jejich specifika a základní rozdělení. Pro další práci je nutné představit v kostce i základní herní žánry, které ovlivňují jejich podobu a základní rysy. Teoreticky se odrazím od teorie *remediace*, jak ji definují Jay D. Bolter a Richard Grusin, která mi poslouží pro sledování vzájemných vlivů a výslednou komparaci obou médií. Druhou teoretickou osou související přímo se vztahem filmu a digitálních her bude koncept *technoludického filmu*, představený Matteem Bittantim. V potaz vezmu i současné uvažování o teorii digitálních her, které ovšem stále provází počáteční porodní obtíže v podobě názorové nejednotnosti a terminologické roztříštěnosti. Vedle sebe stojí rovnocenné *game studies* a *ludologie*, jako disciplíny zaměřené na zkoumání her obecně a *teorie digitálních her* by se měla stát jejich subdisciplínou. Zatímco koncept *ludologie* je ovlivněn prací Johana Huizinga již ze 40. let 20. století a věnuje se poznání herních principů a hry jako takové, *game studies* (nezaměňovat s *game theory*⁹) jsou pak dle některých¹⁰ více zaměřené na jejich pozici ve společnosti a společenský dopad her, na témata jako gender nebo násilí ve hrách. Vedle toho se objevují

⁹ Game theory představuje matematický přístup ke hrám obecně, zasahující oblasti jako ekonomie, biologie, psychologie atd. Reprezentují ji vědci jako Oskar Morgenstern, John Nash, John Maynard Smith a další. Viz SIMONS, Jan: *Narrative, Games, and Theory*. Publikováno online na <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> ke dni 18.12.2009

¹⁰ Viz HORNÝ, Martin: *Teorie digitálních her: metody analýzy a teorie žánrů*. Bakalářská práce, MUNI, Katedra mediálních studií a žurnalistiky, Brno, 2007

další koncepty odvozené z literární vědy a filmové teorie, které považují digitální hry za médium schopné reprodukovat příběh (*storytelling medium*) a tudíž je lze zkoumat skrze naratologické nebo filmologické teorie¹¹.

Na několika vybraných dílech představím své pojetí *filmovosti*, dokazující jakou roli sehrály filmové vlivy na celkové ztvárnění digitálních her. Filmovostí rozumím takové prostředky, které jsou typické pouze pro médium filmu a vytváří výsledný „filmový“ dojem. Jednoznačně půjde z velké části právě o práci s kamerou, střihem a montáží, stejně jako práce se speciálními efekty a filmovou spektakularitou, navjímaje ani narativní prvky či žánrové konvence. Skrze již zmíněný koncept technoludického filmu posléze dokážu na vybraném vzorku filmů obousměrnost remediačního procesu, kdy digitální hry již nabyly natolik pevné mediální pozice, že jsou schopny zpětně ovlivnit film nejen jako adaptační látka, ale mnohem více ovlivnit i samotnou filmovou řeč specifickými prostředky typickými pouze pro digitální hry. Zároveň si uvědomuji žánrovou a formální různorodost digitálních her, tudíž je nutné vymezit si kritéria, kterými se budu při výběru řídit. Svou roli bude hrát zejména úloha narativu a jeho rozvinutosti, vedle toho pak důležitou roli sehrává i kamera a vizuální stránka her, zahrnující speciální efekty nebo případnou práci se střihem. Z tohoto pohledu jsou pro mne stěžejní jen některé herní žánry, jako akční hry (zejména FPS), RPG hry a adventury, které nejvíce rozvíjí příběh a pracují s postavami. V případě filmu se oprostím od adaptací herních titulů, neboť takové filmy ve většině případů přenáší pouze obsah, ovšem ignorují formální elementy. Mnohem více mne budou zajímat filmy, které aktivně přejímají herní mechanismy a aplikují je do filmové řeči, jako je tomu v případě snímků *Lola běží o život* (Tom Tykwer, 1998) nebo *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008).

1.3. Terminologický aparát

V případě terminologie narážíme na první úskalí – v případě digitálních her u nás jakákoliv terminologie téměř chybí (až na výjimky ustálené vesměs z recenzentské praxe) a co víc, ani v anglosaském jazykovém prostředí není jednotná. Problémem je rozlišování pojmu *videohra* a *počítačová hra*. Pojem *videohra* může totiž přeneseně označovat souhrnně všechny digitální hry, včetně počítačových, ovšem lze je chápat i jako označení her, které je možné hrát pouze na speciálních, k tomu určených herních konzolách (PlayStation, Xbox, Wii etc.). Naproti tomu

¹¹ Např. Jesper Juul ve své práci JUUL, Jesper: *Games Telling stories?* Game studies, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> ke dni 9.1.2009.

pojem *počítačové hry* (PC hry) by pak označoval pouze hry, které je možné hrát jen na osobních počítačích. Přitom mezi oběma formami není žádných rozdílů. Na základní úrovni se jedná pouze o technické rozlišení. Různé vývojářské firmy se sice specializují na různé herní platformy, ale současné marketingové taktiky už předem počítají s uvedením hry na trh jak ve verzi pro PC tak pro konzole. Tím pádem je možné jednu a tu samou hru hrát jak na osobních počítačích, tak i na konzolích, a proto dnes rozdělení na počítačové hry a videohry může pozbývat smyslu. Minimálně pozbývá smyslu v případě mého výzkumu, kdy je mým zájmem sledovat vlivy jiných médií uvnitř her, bez rozlišení na platformy, na kterých jsou hrané. Je tedy nutné hned na úvod stanovit zastřešující pojem. Přestože studie na toto téma operují rovnocenně s oběma pojmy, rozhodl jsem se záměrně použít nadále jen termín *digitální hry*, neboť sebou nenesou žádné z předešlých konotací a jasně definuje oblast digitálních médií. Budu-li i nadále v práci používat obou problematických termínů (týká se zejména citací), pak, nebude-li uvedeno jinak, pouze v obecném, zastřešujícím smyslu.

2. Digitální hry a jejich charakteristika

2.1. Definice digitální hry

Na úvod je nezbytné vymezit, co všechno spadá do oblasti digitálních her a přinést jasnou definici tohoto pojmu. Než ale přejdu ke konkrétnímu popisu her, vymezím pojem nejdříve v rámci ludologie, jak jej chápe Johana Huizinga. Ten se ve svém díle *Homo Ludens* zabýval elementy hry ve společnosti – hra jako specifický náhled na svět. Samotnému aktu hry Huizinga přisuzuje několik základních vlastností – hra je projev dobrovolnosti, svobodné vůle a přináší něco jiného než běžný nebo „skutečný“ svět a má určité vlastní zákonitosti:

“(...) můžeme to nazývat dobrovolnou činností, která stojí zcela vědomě mimo běžný život ve smyslu ‚nebrat se vážně‘, ale zároveň hráče zcela pohlcuje. Je to činnost, která není spojená s žádnými materiálními cíly a stejně tak z ní nelze očekávat žádný zisk. Probíhá ve svých vlastních hranicích místa a času podle pevných a jasných pravidel.“¹²

Huizinga poskytl základy pro ludologii, teorii hry, na kterou navázali další badatelé a která našla odezvu právě v současném bádání o digitálních hrách. Game designér Eric Zimmerman pak definuje hru podobně: *„Hra je dobrovolná vzájemná činnost, ve které se jeden nebo více hráčů řídí pravidly, které upravují jejich chování, a sehrávají smyšlený konflikt, který končí změřitelným výsledkem.“¹³*

Pro účely vymezení pouze digitální hry je nutné samotnou definici blíže specifikovat, protože v úvahu se musí vzít i audiovizuální rozměr takových her a jejich technologická stránka vůbec. Nicolas Esposito právě takové uvažování do definice přidává: *„Videohra je hra, kterou hrajeme díky audiovizuálnímu zařízení a která může být založená na příběhu.“¹⁴* V jeho definici se objevuje termín *audiovizuální zařízení* (audiovisual apparatus). Pod tímto označením chápe širokou paletu zařízení, která umožňují hrát hry: *„Mohou to být herní*

¹² HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Taylor & Francis, 2003. Str. 13

¹³ ZIMMERMAN, Eric: *Narrative, Interactivity, Play, and Games*. In WARDRIP-FRUIIN, Noah - HARRIGAN, Pat (eds): *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press, 2004. Str. 160

¹⁴ ESPOSITO, Nicolas: *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. In: www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf ke dni 9.1.2009

automaty, kapesní konzole, počítač, PDA, telefon atd. To znamená, že je tu před námi interakce mezi člověkem a počítačem, přičemž videohry pak lze chápat jako uživatelské rozhraní (interface). Čili můžeme hovořit o interaktivitě.¹⁵ Skrze pojem *audiovizuální zařízení* se Esposito vyhýbá technickým specifikům jednotlivých herních systémů, což mu umožňuje použít pojem *videohry* (videogames) v obecném smyslu.

Esposito tu ale nastiňuje i jiný, důležitý prvek digitálních her, a sice *příběh*. Ten je rozhodující pro moje další bádání, neboť narativní strategie her se stanou rozhodující v následné komparaci s ostatními médii. Příběh, byť i jen ve velmi omezené a zjednodušené podobě, představuje jeden z rysů digitálních her. Motivuje totiž hráče a poutá jeho pozornost, stejně jako ospravedlňuje dění v herním světě a poskytuje logickou oporu pro hráčovu interakci. To dokládají i bratři Le Diberderové, kteří skrze kategorie *soutěživosti, úspěchu, zvládnutí herního systému, narativní slasti a audiovizuální zkušenosti* vysvětlují chování hráče, jeho motivaci, stejně jako pohlčení a zaujetí hrou.¹⁶ V centru zájmu her však není příběh, ale herní zkušenost, zážitek ze hry, což hry odlišuje od tradičních médií jako film, divadlo, či literatura, kde je sdělení příběhu hlavním záměrem.

“Tou první a nejdůležitější věcí, kterou je o hrách nutné vědět je fakt, že jejich pozornost je zaměřena na HRU. Na rozdíl od literatury a filmu, které se zaměřují na PŘÍBĚH, ve hrách se vše točí kolem hraní a hráčské zkušenosti. Herní designéři nejsou až tak zaměřeni na vyprávění příběhu jako na vytvoření přesvědčivého rámce pro hru.”¹⁷

Rozhodujícím faktorem se tak pro hru nestává příběh, ale *hratelnost* (gameplay), která představuje samotnou interakci s hráčem: „*Hratelnost počítačových her je prvkem, který není možné nalézt v žádné jiné umělecké formě – jde o formu interaktivity. Hratelnost hry se stává podstatou a stupněm interaktivity, kterou hra obsahuje.*“¹⁸ Hratelnost tak představuje jakýsi soubor hráčských zkušeností a očekávání obsažený v herním fikčním světě – zahrnuje takové prvky jako tempo a spád hry, akci, příběhovost či vizualitu scén – zkrátka vše, co je nutné k udržení hráčovy pozornosti a naplnění jeho hráčských očekávání z herního požitku („*esence samotné hry*“). Hratelnost je termín, který se etabloval i v českém prostředí. V současnosti se ale v akademických kruzích začíná prosazovat jiný termín, který nahrazuje *hratelnost*

¹⁵ ESPOSITO, Nicolas: *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. In: www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf ke dni 9.1.2009

¹⁶ LE DIBERDER, A. - LE DIBERDER, F: *L'univers des jeux vidéo*. La découverte, 1998

¹⁷ PEARCE, Celia: *Towards a Game Theory of Game*. In WARDRIP-FRUIIN, Noah - HARRIGAN, Pat (eds): *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press, 2004. Str. 144

¹⁸ ROUSE, Richard: *Game Design*. Wordware Publishing, 2004

(gameplay) jako *herní mechanismy* (game mechanics). Pod tím se pak skrývají postupy, kterými se hra snaží docílit co nejlepší hrátelnosti.

„Co dělá hry hrami: pravidla, cíle, hráčova aktivita, projekce hráčových akcí do herního světa, možnosti jakými hra umožňuje být hrána. To je unikátní výzkumná oblast, kterou teď musíme studovat.“ Takto shrnuje Jesper Juul digitální hry v obecnosti a završuje koncept digitální hry přidáním herního světa¹⁹. Prostor hry a jejího virtuálního prostředí dotváří specifickou podobu digitální hry, kdy topologie například často hraje roli i v případě vymezení některých herních žánrů (např. vojenské základny v případě FPS her).

Shrnu-li tedy přednesené závěry do jedné definice, *digitální hra je takovou hrou, která má soubor vlastních pravidel a specifické ovládání a k jejímu hraní je třeba speciálního audiovizuálního zařízení. Obsahuje i známky příběhu, vsazeného do herního (virtuálního) světa, který je představován hráči skrze interakci s herním interfacem.*

2.2. Digitální hry a obrysy jejich vývoje

Digitální hry jako nové médium v sobě kombinují vlastnosti svých předchůdců, od kterých si „vypůjčují“ jejich charakteristické postupy, jež přetavují v přednosti a specifika média nového. Podobně jako film pobíral inspiraci v literatuře a dramatu, z nichž si vypůjčil dějovou konstrukci a specifické narativní postupy a kombinoval je s vizualitou výtvarného umění či fotografie, obdobně si videohry půjčují u filmu a nejen zde. Videohry v sobě kombinují možnosti filmového média, zejména co se vizuální stránky týče a také možností vyprávět obrazem. Z literatury pak přejímají výstavbu příběhu, jeho kompozici, narativní složky jako retrospektiva nebo členění do kapitol (*levelů*) apod. Tyto vlivy však není možné považovat za rovnocenné, neboť vliv filmu či literatury se postupek času měnil a je postaven na dominanci jednoho nebo druhého média. Zjednodušeně by bylo možné historii videoher rozdělit na *období příběhu* a *období obrazu*, podle toho, které médium získávalo hlavní vliv. Toto vše je totiž podmíněno technologickým vývojem, na kterém jsou hry přímo závislé. Zatímco v počátcích, kdy nebylo možné pracovat s fotorealistickou grafikou a hardware nedovoloval náročné vizuální operace, dominoval hrám příběh (rozvoj adventur a textových her během

¹⁹ JUUL, Jesper: *Games Telling stories?* Game studies, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> - ke dni 9.1.2009.

80. a na počátku 90. let). Od druhé poloviny 90. let je pak viditelný příklon k obrazu (experimenty s interaktivním filmem, na silné vizuální stránce postavené adventury společnosti Cryo, přechod do 3D zpracování²⁰ atd.).

Již zmiňovaný Nicolas Esposito rozlišuje čtyři základní časová období v průběhu historie digitálních her:

- 1971 - 1978: *první roky, postupné úspěchy*
- 1978 - 1983: *zlatá éra, rozvoj žánrů*
- 1983 - 1994: *větší technologické možnosti, silné myšlenky*
- 1994 - současnost: *CD-ROM, 3D, PlayStation, PC, velké společnosti, menší rozrůzněnost, online hry*²¹

Zatímco u filmu byla evoluce víceméně pozvolná a vývoj technologie nezasahoval nijak radikálně do filmových postupů (s jediným výraznějším zvratem v podobě nástupu zvuku nebo přechod na barevný materiál)²², u digitálních her hraje technologie významnou roli, neboť značně mění charakter hry a její výrazové prostředky. Postavíme-li vedle se film ze čtyřicátých let a film z let devadesátých, nebudeme pozorovat výraznější odlišnosti snad krom barvy, stříhu či délky záběrů atd. Postavíme-li však vedle sebe hru z 80. let a hru ze současnosti, budeme sledovat dvě naprosto odlišné entity. Hry byly ve svém počátku omezeny technologií, proto se soustřeďovaly na velmi jednoduchou grafiku [nejznámějším příkladem je hra *Pong* (Atari Inc., 1972) – dvě svislé plošinky na každé straně obrazovky a čtvereček coby míček jako simulace tenisu] nebo grafiku eliminovaly úplně a hra byla založená na textu (tzv. textové hry, „textovky“). Za reprezentanty pak poslouží fantasy hra *Zork* (Infocom, 1980) nebo česká hra na motivy Tolkienova *Hobita, Belegost* (Cybexlab, 1991). V textových hrách pak byl důležitý příběh a celé hraní se realizovalo na podobném principu jako populární *game books* – tedy knihy-hry, ve kterých si čtenář v určitých úsecích volí, jak

²⁰ Nezaměňovat 3D v digitálních hrách za chápání 3D ve filmu – v případě her se jedná o přechod z vymodelování herního virtuálního světa z plošného 2D rozměru do plastického trojrozměrného světa, který je ale pouze na monitoru – 3D virtuální svět ve hrách znamená možnost pohybovat se jak po ose X a Y, tak i Z. V případě filmu jde ale o techniku přesahující skrze optické technologie prostor plátna a zasahující do divákova světa, jde o formu technologického ozvláštnění a efektu.

²¹ ESPOSITO, Nicolas: *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. In: www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf ke dni 9.1.2009

²² Přestože by se dalo namítnout, jak se film změnil od svých počátků do současnosti, nejedná se o změnu, která by zasáhla tak radikálně, že by se změnila podstata samotného filmového média. Narativní postupy zůstaly zachovány, stejně jako způsoby snímání záběrů, jejich velikost a podobně. Nové technologické postupy pouze přidaly nové nebo doplnily spektrum stávajících filmových postupů a možností (takovou změnou je zvukový film, digitální animace nebo širokoúhlý formát).

bude příběh pokračovat (například kniha sci-fi *Vesmírní sokoli* od Edwarda Packarda z prostředí vesmírných mariňáků, kde se čtenář rozhodoval například, jestli hrdinové napadnou nepřátelské stíhačky, ač jsou v početní nevýhodě, nebo raději uprchnou do bezpečí). Podobně jsou pak vystavěny textové hry, kdy hráč dostává stručný popis scény, včetně rozmístění předmětů v prostoru a z následujících možností si vybere, jak hodlá pokračovat. Tyto první textové hry sebou přinesly do herního odvětví příběh, který u předchůdců typu *Pong* nebo *Pac-Man* (Namco, 1980) chyběl, nebo byl obsažen pouze v podobě jednoduché zápletky, s cílem podat motivaci počítačové postavě (běžnou zápletkou bylo porazit arci-padoucha a zachránit svět). Tyto hry se staly prázákem pro žánry jako akční hry, plošinovky, strategie a částečně i simulátory. Textové hry se naopak staly základem pro jiné dva základní ustálené žánry videoher – adventury a RPG hry.

Druhým zásadním technologickým přerodem byl přechod z dvojrozměrného prostředí (2D) do trojrozměrného (3D). Za milník se považuje hra *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992)²³, založená na velmi jednoduchém prostředí skládajícím se z místností a chodeb postavených v pravých úhlech, bez výškových rozdílů. Teprve s nástupem 3D grafiky začaly hry více čerpat z filmového média, ovšem dlouho bylo toto přejímání limitováno technologickými možnostmi. Tehdejší hry totiž měli velmi jednoduchou grafiku s minimální možností zobrazovat detaily. Jediným místem, ve kterém se plně projevíly filmové postupy, se staly herní *intra* a prostřihy (*cut-scenes*), tedy videosekvence, které uváděli hráče do děje.

2.3. Klasifikace her

Klasifikace digitálních her není zcela jednoznačná, neboť na rozdíl od filmu nebo literatury jsou hry značně odlišné jedna od druhé a fungují mnohdy na několika principech, které ovlivňují jejich podobu, formu a strukturu, čímž pádem se obtížněji klasifikují. Existuje několik kategorií, které se při popisu her rozlišují, ovšem ne vždy jsou zcela samostatné, neboť se velmi často prolínají. Patrně nejpřijatelnější kategorizaci přináší Geoff King a Tanya Krzywinska v úvodu knihy *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*,²⁴ kdy uvádí čtyři základní kategorie, podle kterých lze hry rozlišovat:

²³ Ač nebyla první svého druhu, její obrovská popularita jí získala toto postavení. První pokusy s primitivním 3D prostředím jsou registrovány již u *Microsoft Flight Simulatoru* v průběhu 70. let.

²⁴ KING, Geoff – KRZYWINSKA, Tanya (eds.): *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press. London, 2002. Str. 26-27

- 1) *Platforma* bude představovat jednoduchou klasifikaci na základě hardwareového a technologického předpokladu pro hraní her. Jedná se o rozlišení her podle platformy, na kterých jsou hrány (herní konzole, počítač, mobilní telefon, herní automat atd.)
- 2) *Milieu* je zvláštní kategorií, která funguje podobně jako u filmu popis žánrů. Milieu vystihuje hru na základě skupiny specifických charakteristických rysů. Zajišťuje rozdělení her podle určitých kritérií (nejčastěji souvisejících s prostorem a fikčním světem, typickými postavami, časovým vymezením, atmosférou apod.). Výsledkem je klasifikace jako sci-fi, fantasy, horor atd.
- 3) *Mód* souvisí s herní variabilitou a danými možnostmi konkrétní hry. Třídí hry povětšinou na základě jednoduchých dichotomií jako arkáda vs. simulátor, 2D vs. 3D, real-time vs. tahové, single player vs. multiplayer, hry z pohledu první osoby vs. hry z pohledu třetí osoby atd. Zatímco většina z těchto pojmů hovoří sama za sebe, popsal bych alespoň v obrysech opozici *simulace versus arkádovost*, neboť se domnívám, že pro další popis je dobré rozlišovat hry i po této stránce. Zatímco simulace se snaží o přiblížení se k realitě ve snaze ji věrně reprodukovat (fyzikální model, gravitační zákony, dynamika světelných zdrojů atd.), arkádovost stojí na opačné straně spektra. *Arkádovost* je určitým souborem rysů, který zahrnují široké pole her a naznačují zjednodušení oproti realitě (hráč může být mnohokrát zasažen střelou, aniž by zemřel, fyzikální model se nedrží reality a v závodních hrách tak mohou auta od sebe po nárazu odskakovat jako gumové míčky apod.). Simulace i arkádovost prostupují veškeré hry a podle dominance jednoho nebo druhého rysu definují hru samotnou (letecké simulátory mohou usilovat o co nejméně, realitě odpovídající zážitek, ale stejně tak mohou být arkádovým povyražením, kde lze s letouny provádět i ve skutečném světě nemožné triky). Arkády jsou ale spornou kategorií, neboť v mnoha případech se lze setkat s vymezením arkád jako svébytného žánru. Svůj název, stejně jako původ, totiž odvozují od svého původního účelu. *Arcade* označuje v angličtině hernu – místo, které v sobě spojuje jak bar s občerstvením, tak i místo pro hraní her. Herny osazované mechanickými hrami jako *Pinball* jsou věcí starou. S nástupem 70. let však přichází první herní automaty s videohrami (*Pong* od Atari Inc. nebo *Space Invaders* od Taito) a obecně se začíná hovořit o zlaté éře *arcade* her. Principem takových her bylo udržet hráče u hry co nejdéle, neboť byl zdrojem zisku – automaty fungovaly na principu žetonů nebo

mincí, po jejichž vhození získal hráč kredit, za který mohl hrát. Od toho se odvíjí specifické rysy arkádových her – krátké úrovně (levely), zjednodušené, intuitivní ovládání, zásadní důraz na akci a rapidně se zvyšující obtížnost (s ubývajícími životy a narůstající obtížností hráč raději vhodil další mince pro postup ve hře, než aby musel začínat opět od začátku). Tyto vlastnosti se pak staly esencí arkádových her. Spadají sem tzv. *plošinovky* (*platform games*) - hry založené na 2D obraze, ve kterých hráč musí projít jednotlivými levely, skákající po plošinkách a vyhýbající se nejrůznějším nástrahám. Notoricky známými plošinovkami jsou *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) nebo *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991). Z dalších arkádové automobilové závody, které se od simulátorů liší zjednodušeným ovládáním a jednoduchým fyzikálním modelem (*Out Run* z roku 1986 nebo motocyklové závody *Hang On* z roku 1985, obě hry Sega). Akční žánr reprezentují *střílečky* (též *shoot'em up* nebo *run and gun*) – vystřílet vše, co vám stojí v cestě (*Metal Slug*, SNK, 1996); *bojové hry* (*fighting games*) – často pro dva hráče proti sobě, hry s námětem bojových sportů. Cílem bylo vyřadit protivníka na kola (*Street Fighter*, Capcom, 1987); vesmírné střílečky, kde ovládáte malou raketu proti obrovské přesile (*R-Type*, Irem, 1987); „mlátičky“ – podobě jako bojové hry, ovšem zde není hráč vázán na kola v ringu, ale postupuje skrze hru, následující příběh (*beat 'em up - Double Dragon*, Taito Corp. 1987). Arkády tak v kostce představují spíše než určitý typ hry soustavu vlastností, které mohou prostoupit jakékoliv žánry, a v tomto ohledu je vnímám i já, neboť většina her, které by spadali pod arkády jako žánr, lze snadno přeradit do stávajících žánrů.

- 4) *Žánr* jako kategorie, která se vyvinula postupně s vývojem her. Podobně jako u filmových žánrů, i tady dochází k jejich prolínání a vzájemné hybridizaci (např. akční hry s prvky RPG, akční hry s prvky adventury atd.). I hry mohou stát na základních filmových žánrech, jako je horor, sci-fi, fantasy nebo akce, ale představují spíše až druhou úroveň kategorizace, neboť digitální hry mají své žánry postavené na odlišném principu, než film. Zatímco jedna hra může být zároveň hororem i sci-fi akčním spektaklem jako film, mísení základních herních žánrů již tak jednoduché není (například smíchat tahovou strategii s FPS střílečkou není realizačně až tak jednoduché, došlo by ke střídání postupů, od přepínání typů snímání kamery až po

odlišnou práci s časem – od *realtime*²⁵ k tahovému principu. Výsledkem by byl patrně těžkopádný a nehratelný hybrid s nevyváženou hratelností).

Do dnešní doby je rozlišováno 8 základních žánrů, které se, podobně jako u filmu, štěpí na další subžánrové kategorie. Na následujících stranách pouze nastíním základní obrysy těchto žánrů. Nejedná se o detailní popis, na který není ani dostatek prostoru, ale pouze o letmý nástin, který je důležitý pro další orientaci v tématu a naznačení možností vhodných pro zkoumání vztahu *digitální hra - film*.

Základní žánry jsou tyto:

1. *Adventury*
2. *Akční hry*
3. *RPG*
4. *Strategie*
5. *Simulátory*
6. *Sportovní*
7. *Puzzle/logické*

Adventury představují formu logické hry založené na silném příběhu. Obvykle s detektivní zápletkou, v níž hráč skrze postavu (*avatar*²⁶) rozplétá celý příběh. Namísto akce se ke slovu dostává logické uvažování, kdy interakcí s tzv. NPC²⁷ postavami, sbíráním předmětů, jejich kombinací a správném užití posouvá hráč děj kupředu. Lpění na příběhu je zásadní, je to jeho rozplétání, co je cílem hry. Pro silně narativní založení se adventurám budu věnovat i v dalších kapitolách.

V adventurách se nejčastěji realizují (z pohledu naratologie) detektivní nebo hororové zápletky, výjimkou nejsou ani fantasy, komediální (*Sam & Max Hit the Road*, LucasArts, 1993) nebo erotické hry (série *Leisure Suit Larry*, Sierra On-Line). Mezi nejznámější adventury patří komediální pirátská série *Monkey Island* (LucasArts - herní divize společnosti LucasFilm, 1990), hororová série *Alone in the Dark* (která výrazně ovlivnila další hororové žánry –

²⁵ Doslova „reálný čas“, hraní ve skutečném, plynoucím čase, což je měřítkem zejména pro strategie. Zde přívlástek „realtime“ značí fakt, že zatímco se se svými jednotkami pohybují já, to samé činí ve stejném čase i protivník (opakem jsou tahové strategie, které fungují stejně jako hra šachy – střídají se tahy).

²⁶ Jednotný název pro hráčem ovládanou postavu platící vždy, nezávisle na žánru hry, je *avatar*.

²⁷ NPC (Non-player character) je univerzální název pro herní postavu, která nepodléhá hráčovu ovládní. Úkony této postavy jsou předem nadefinované algoritmy danými tvůrci hry.

„survival“ horory; Infogrames, 1992) či z českých *Dračí historie* (NoSense, 1995) nebo série *Polda* (Zima Software, 1998)

Akční hry se od počátku vyvíjeli z velmi jednoduchých zápletek, kdy často nešlo o nic jiného, než o eliminaci veškerých protivníků a o porážku finálního „bosse“. Z původně arkádových 2D her, které byly určeny pro konzolový trh či do automatů v herních centrech, se tento žánr ustálil v současnosti na dvou základních modelech:

- a. Z pohledu první osoby (*1st person shooter* - FPS)
- b. Z pohledu třetí osoby

Toto rozdělení pak do jisté míry odpovídá literárnímu vnímání *ich-formy* a *er-formy*. Zatímco v první variantě (a.) sledujeme svět pohledem postavy (ve filmové terminologii bychom hovořili o subjektivní kameře), ve druhé variantě (b.) se na stejný svět díváme z nadhledu, z kamery umístěné nad postavou, kdy vidíme hrdinu celého. O herním světě má pak hráč větší přehled než při pohledu první osoby. Ten je navíc uzpůsoben jako velmi omezující, nedávající možnost volného procházení. Design herních levelů je velmi přímočarý a jasně vede hráč vpřed. Bloudění v levelech je nežádoucí, protože důraz je kladen na rychlou adrenalinovou akci. Přímocarostí prostředí je zajištěna dynamika a akční spád hry a linearita se tak stává výrazným znakem akčních her²⁸.

„Střílečky“ z pohledu první osoby - *1st person shooter* (FPS) hry jsou akční hry založené na subjektivní kameře, kdy jediné, co z ovládané postavy vnímáme, jsou její ruce držící zbraň. Tyto hry jsou založené na postřehu, přesnosti a rychlosti, kdy hráč musí rychle reagovat v mezních situacích, aby se doslova „vystřílel“ ze svízelných momentů za pomoci širokého arzenálu. Takovým typem hry je již zmiňovaný *Wolfenstein*, dále série *Doom* (id Software, 1993), *Far Cry* (Crytek, 2004) či *Half-Life* (Valve, 1998), který je v mnohém považován za revoluční.

Hry z pohledu třetí osoby - akční hry svým pojetím vnímání herního světa opačné k FPS hrám. Postavu sledujeme zezadu, přes její záda pohyblivou nebo statickou kamerou, která poskytuje větší úhel pohledu a dynamičtější vizuální stránku, mnohem bližší filmové kameře (už jen pro přítomnost postavy – hlavního hrdiny). Cíle hry jsou pak stejné nebo podobné jako u FPS. Akční hry z pohledu třetí osoby mají větší tendenci fúzovat s adventurami a začleňovat logické

²⁸ S vydáním hry *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2008) je zpochybněno i toto, neboť ve hře je umožněno procházet obrovským herním světem naprosto volně a najít si tak vlastní cestu skrze příběh. Zda se jedná pouze o výjimku nebo nově se rodící žánrový hybrid ukáže až čas.

puzzly do hry. Takovým příkladem je herní série *Tomb Raider* (Core Design, Crystal Dynamics, 1996 - současnost). Spadají sem i tzv. survival horror hry, které mají snahu navodit strach podobně jako jejich filmový protějšek - herní série *Resident Evil* (Capcom, 1996 - současnost)²⁹ nebo *Silent Hill* (Konami, 1999 - 2009), obě série se shodou okolností dočkaly i filmových zpracování.

RPG – Role Playing Game patří v současnosti mezi nejdiskutovanější pro jejich možnosti vytvářet online fikční světy, ve kterých se setkávají i statisíce hráčů (tzv. MMORPG – *massive multiplayer online role playing games*). Jejich podstatou se stává vytvoření postavy, která nese určité základní vlastnosti (síla, odolnost, obratnost, inteligence...), které jsou posílené sekundárními schopnostmi jako je ovládání zbraní či magie. V průběhu hraní se tyto schopnosti zlepšují a herní postava nabývá nových možností, jak řešit situace dané herním světem. Hrdina se zapojuje do interakce s dalšími postavami³⁰ a okolním světem, který prozkoumává v průběhu hry.

Základem RPG se staly v 70. letech populární hry na hrdiny (*Dungeons&Dragons*), jejichž herní systém posloužil jako jádro těchto her. Přestože dominantním se pro RPG stává fantasy, sci-fi taktéž není výjimkou (hry *Fallout 1 a 2*, Black Isle Studios, 1997 a 1999). RPG hry jsou vedle adventur žánrem, který nejvíce lpí na příběhu, jehož vyprávění tvoří podstatu RPG her. Zjednodušeně je možné rozdělit tyto hry na dvě větve – „klikací“³¹, akčně pojatá RPG, kde příběh ustupuje do pozadí na úkor akce - série *Diablo* (Blizzard Ent., 1997), *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002), *Sacred* (Ascaron, 2004) - a vedle toho příběhová RPG, pro která je sdělení příběhu stěžejní náplní hry - např. hry studia Black Isle – *Baldur's Gate* (1998), *Icwind Dale* (2000), *Planescape Torment* (1999), *Fallout* (1997). Příběhová RPG se pro svůj naratologický potenciál stanou jednou z oblastí mého zájmu.

Do tohoto žánru spadají i MMORPG hry jako *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), nebo *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) nebo offline verze MMORPG *Elder Scrolls – Morrowind* a *Oblivion* (Bethesda, Game Studios, 2002 a 2006), které vytváří obrovské fikční světy pouze v rámci singleplayer kampaně (tudíž je jejich označení jako MMORPG scestné).

²⁹ Zejména poslední díl série, *Resident Evil 5* (2009) je již spíše akční střílečkou, než hororově-akční adventurou.

³⁰ Může jít jak o další hráče v rámci multiplayer hry nebo o počítačem ovládané postavy, tzv. NPC (non-player character).

³¹ Tyto hry jsou ovládané zejména myší a označení klikací si vysloužili díky mohutnému užití pravého myšního tlačítka při likvidaci hord nepřátel. Též nazývané *hack-and-slash* hry.

Rozdílné může být i samotné technologické zpracování – přes izometricky zobrazené hry (*Baldur's Gate*, *Diablo*) po pohledem první (*TES IV: Oblivion*) nebo třetí osoby (*Gothic*, Piranha Bytes, 2001).

Strategie spadají mezi taktické hry, jejichž cílem je rozvíjet strategické uvažování hráče. Na obecné rovině lze sledovat dva hlavní typy – *akční* (či válečné) – dobýt a udržet nová území, rozdrtit protivníka; a *budovatelské*, soustředěné na rozvíjení nedobyvačných, ale zejména obchodních a plánovacích dovedností (*SimCity*, Maxis 1989; nebo historické *Pharaoh*, Impressions Game, 1999). Příběh je omezen pouze na nutnou zápletku, pokud vůbec přítomen je (ekonomická soutěživost jako motivace u her jako *Transport Tycoon*, MicroProse, 1994, nebo *Theme Park*, Bullfrog, 1994). Obě kategorie se dále rozpadají na *real-timeové*³² - série *Command&Conquer* od Westwood a *StarCraft* od Blizzard Ent. a *tahové* – série *Heroes of Might and Magic* od firmy 3DO. Vedle toho se vyděluje subžánr, který je jakousi kombinací jak akční, tak budovatelské strategie – tzv 4X (*eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate* – prozkoumej, expanduj, využij, vyhlad'). Za nejlepší příklad se dodnes uvádí *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991).

Hráč sleduje hru nejčastěji z ptačí perspektivy, která mu umožňuje přehled po rozsáhlém území, výjimkou ani nejsou 3D hry s možností zoomování až na jednotlivé jednotky (*Ground Control*, Massive Ent., 2000). Oproti ostatním hrám strategie dominují výhradně na PC pro svoje specifické ovládání závislé na myši (na konzolích vzhledem k odlišnému ovládání je jejich hratelost na gamepadu problematická).

Simulátory zahrnují veškeré hry snažící se o věrné zachycení fyzikálního modelu a simulace reality. Hry sem zařazené jsou buď letecké simulátory (*IL2 Sturmovik*, 1C, 2001), automobilové (série *Need for Speed*³³, *Gran Turismo*³⁴) či jiné (*Powerboat GT*³⁵ – motorové čluny). Liší se pak zejména věrností zachycení skutečnosti (arkádové nebo věrné simulátory).

Sportovní – zahrnuje veškeré hry sportovní povahy – hokej (série *NHL*), fotbal (série *FIFA*), basketbal (série *NBA*) atd.³⁶ Zároveň je jedním z žánrů, který z velké části čerpá určité postupy z média televize, protože se do určité míry snaží přinést nejen impresi samotného podílení se na sportovním klání jako hráč v poli, ale i dojem mediální zprostředkovanosti

³² Hrané v reálném čase, kdy protivník hraje souběžně s hráčem a nečeká na ukončení hráčova předešlého tahu.

³³ Electronic Arts, 1994 - současnost

³⁴ Polyphony Digital, 1997 - 2009

³⁵ DreamCatcher Interactive, 2008

³⁶ Vydávané pod hlavičkou firmy EA Sports

nápodobou televizních přenosů sportovních událostí. Ve velké míře se zde pracuje s kamerou a její pozicí, lze střídat úhly záběru, stejně jako tu existuje možnost zpětného záznamu (replay). Jedním z hlavních vydavatelů sportovních her je divize *EA Sports* od společnosti Electronic Arts.

Puzzle/logické – hry, které často ve velmi jednoduchém designu soustřeďují svoji pozornost na logické hádanky a puzzly. Spadají sem hry jako *Tetris* (Alexej Pažitnov, 1984), *Sokoban* (Hiroyuki Imabayashi, 1980) nebo česká hra *Fish Fillets* (Altar Games, 1998). Příběh je omezen téměř na minimum nebo chybí úplně (často není ani jednoduchá zápleтка jako logický rámec). Zároveň se obvykle vyznačují abstraktní povahou jako např. *Sokoban*, ve kterém musí hráč coby skladník ve velmi jednoduchém labyrintu přemisťovat krabice – na černé obrazovce je velmi jednoduše načrtnut plán místnosti s jednotlivými boxy a prostou postavou.

Hovoříme-li o žánrech, musíme očekávat podobné vnitřní procesy, jaké potkaly žánry filmové (potažmo televizní). Stejně jako u nich, i u herních žánrů dochází k hybridizaci a vzájemnému prolínání. Adventury se tak s nástupem *Tomb Raidera* úspěšně proluly s akčními hrami z pohledu třetí osoby, podobně jako se ve hře *Oblivion* či *Fallout 3* promísil akční žánr z pohledu první osoby s RPG žánrem. Podobných žánrových hybridizací je celá řada, nicméně na rozdíl od televizních hybridů jsou v herním průmyslu stále hry řazeny do základních žánrů podle množství dominujících prvků.³⁷

³⁷ V herních recenzích se tak běžně setkáváme s označením her jako „akční 1st person řežba s prvky RPG“ (*System Shock 2*, Looking Glass Studios, 1999) nebo „hororová akční adventura“ (série *Resident Evil*)

3. Teoretická část

3.1. Koncept remediace

Pro konkrétnější zachycení vztahu mezi filmem a digitálními hrami poslouží metodologicky nejhodněji koncept remediace, představený Jayem Davidem Bolterem a Richardem Grusinem.³⁸

Podle nich mají nová média snahu měnit a přetvářet předešlá média, absorbovat jejich prvky a vnášet do nich prvky nové – zkrátka se vzájemně ovlivňovat, obohacovat a vylepšovat, dokud není „*neslučitelnost obou zcela minimalizována*.“³⁹ Přitom „*samotný akt remediace zajišťuje, že starší médium nebude zcela vyrušeno, protože nové médium zůstává závislé na starším v přiznané nebo nepřiznané podobě*.“⁴⁰

Remediaci tak definují jako „*zpodobnění jednoho media v druhém*,” a chápou ji jako „*ustanovující rys nových digitálních médií*.“⁴¹ Samotné zpodobnění se pak uskutečňuje skrze dva základní přidružené procesy, *imediacy* („*bezprostřednost*“) a *hypermediacy*,⁴² které se projevují jako na jedné straně snaha po odstranění jakýchkoliv stop dosvědčujících přítomnost média jako takového (*imediace*) a na druhé straně tendence zmnožit medium, jeho mediální sféru na maximum („*přemediovat*“) – jako příklad uvádí televizní stanici CNN, která je hypermediováným kanálem, neboť používá obraz, zvuk, grafiku, popisky, titulky atd., které soustavně upozorňují na médium televizního přenosu, na jeho přítomnost.

Zatímco hypermediované medium si je vědomo media jako takového, upozorňuje na něj a staví jeho existenci do popředí, *imediace* je naopak snahou o realitu, úsilím zbavit se media jako takového a vytvořit dojem bezprostřední reality, vtáhnout uživatele „*dovnitř*“ a podat dojem předkládané skutečnosti bez užití media. Tyto dva postupy tvoří dvojí logiku remediace a vzájemně se prolínají. V případě digitálních her se oba procesy vzájemně propojují a ukazují se jako vitální nástroj pro jejich zkoumání, neboť umožňují odhalit prvky převzaté z jiných médií.

³⁸ BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press. Cambridge, 1999

³⁹ Tamtéž, str. 47

⁴⁰ Tamtéž

⁴¹ Tamtéž, str. 45

⁴² V originále *immediacy* a *hypermediacy*

Na první pohled by se tedy mohlo zdát, že v případě her bude dominovat proces imediace ve snaze co nejvěrohodněji vtáhnout hráče do virtuálního světa, ovšem věc je poněkud komplikovanější případ od případu, ne vždy se totiž hry snaží fungovat jako imerzní média. Jako zatím poslední možný stav imediace je podle Boltera s Grusinem virtuální realita jako ukázka „transparentní imediace“, protože se snaží „vytrazit“ (*immerse*). Jejím cílem je vytvořit dojem přítomnosti, pocitu, že jsme „jinde a jindy,“ aniž bychom si byli vědomí přítomnosti média. Stručně řečeno dostat nás do jiné reality, jejíž vnímání bude stejné, jako když vnímáme naši skutečnou realitu – ničím nerušené a skutečné. Zastánci virtuální reality „slibují transparentní, vnímanou imediaci, zkušenost zcela bez mediované zprostředkovanosti, protože očekávají, že virtuální realita zmenší, až naprosto popře mediovanou přítomnost počítače a jeho interface.“⁴³

Nová média pak mají tendence tíhnout k naprosto imediované skutečnosti a považují se za „bez-interfacové“ (interfaceless/transparent interface⁴⁴) a zcela nedetekovatelné. Imediace je tedy „styl vizuální reprezentace, jejíž cíl je přimět diváka zapomenout na přítomnost media (plátno, fotografie, film atd.) a uvěřit, že se nachází v přímém kontaktu se zobrazovaným.“⁴⁵ Film podobně patří mezi bezinterfaceová média, když se primárně snaží vtáhnout diváka do děje⁴⁶, viz například Metzovo uvažování o sledování filmu v kině a pohrnoužení se do děje navozující až hypnotický stav.⁴⁷

Analogická situace panuje i na poli digitálních her a proto je koncept remediace snadno aplikovatelný i na ně (ostatně i Bolter s Grusinem se jimi přímo zabývají v jedné z kapitol). Sami si všímají mediální spřízněnosti s filmem a napětí, které mezi nimi vzniká právě ve formě remediace: „Film, nejdůležitější umělecká forma 20. století (...) je zvláště vyzván novými médii (...) a jak se počítačové hry snaží vypůjčit si prestiž filmu stylizací sebe sama do

⁴³ Tamtéž, str. 23

⁴⁴ Transparentní interface - takový, ve které si uživatel není vědom přítomnosti média a přímo reaguje se samotným obsahem media. Nezbytná složka většiny her, zejména akčních, kde je pocit vtažení do samotného herního světa více než žádoucí pro udržení hráčovy pozornosti. FPS střílečky přímo zprostředkovávají hráči pohled „vlastními očima,“ skrze subjektivní kameru, čímž se přibližují experimentům s virtuální realitou, která bývá realizovaná skrze speciální helmu a oděv.

⁴⁵ Tamtéž, str. 272-273

⁴⁶ Hovořím samozřejmě o obecné rovině, i film může operovat se zcizovacími efekty, které naopak vytváří vědomí hypermediovanosti, jako například snímek *Funny Games* (Michael Haneke, 1997), ve kterém se postavy dívají přímo do kamery, oslovují diváka nebo „přetáčejí“ proběhlé události zpět, aby se mohli odehrát zcela jinak.

⁴⁷ METZ, Christian: *Imaginární signifikant*. Český filmový ústav. Praha, 1991

*interaktivního filmu, tak se Hollywoodský film snaží začlenit fascinaci naší kultury novými médii používáním digitální grafiky, aby nově přetvořil současnou linearitu filmů.*⁴⁸

I skutečnost, jakým způsobem jsou obě média realizovaná a jakých prostředků užívají ke sdělení, dává tušit mediální spřízněnost. Na základní úrovni používají stejných kódů, jako jsou pohyblivé obrazy, hudba, zvukové efekty, slova a psaný text, střih... Tím pádem zaměštnávají stejné smysly, které jsou nutné pro jejich recepci a interpretaci a odlišují se například od literárních textů nebo rozhlasu. Rozdíly je pak možné spatřovat v přístupu k recipientu, kdy každé z obou médií po něm vyžaduje jinou aktivitu. Filmový divák je pasivním pozorovatelem, Hitchcockovským voyeuem, chceme-li. Digitální hry oproti tomu transformují diváka v aktivního člena procesu vnímání hry, v herce a aktivního participanta v herním světě, jak si všímá Matteo Bittanti: „(...) současní tvůrci se snaží vytvořit iluzi toho, že filmový svět existuje v nějakém alternativním vesmíru, který je zcela odtržený od světa diváka. Videohry se nicméně uchylují ke lsti a přímo do extrému adresují diváka a vědomě narušují už tak nestabilní záběr. Diváka považují za uživatele, za participanta ve fikčním světě spíše než za pouhého pozorovatele.”⁴⁹ Přístup k recipientovi se jeví jako jeden z nejzásadnějších rozdílů mezi hrou a filmem, což indikuje určité odlišnosti v prezentaci příběhu a ve formální struktuře. Pasivnost a aktivnost uživatele totiž přináší zcela odlišné vnímání samotného média a jeho prožívání. Bolter s Grusinem vyzdvihují zejména herní schopnost dát hráči možnost částečně manipulovat s vývojem příběhu, s kamerou, prostorem atd., což film není schopný nabídnout:⁵⁰

„Počítačové hry jako Myst a Doom remediují film a proto jsou takové hry někdy nazývány „interaktivním filmem.“ Hlavní ideou je, že hráči se stávají postavami ve filmovém narativu. Získávají určitou kontrolu jak nad samotným vyprávěním, tak i na jeho stylistické realizaci ve smyslu, že mohou rozhodnout, kam se vydat s cílem zneškodnit nepřítele (v Doomu) nebo vyřešit hádanky (v Mystu). Stejně tak se mohou rozhodnout, kam se dívat, kam zaměřit své

⁴⁸ BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press. Cambridge, 1999, str. 147

⁴⁹ BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 16

⁵⁰ Jistou výjimkou budiž český film *Kinoautomat* Radúze Činčery, Jána Roháčka a Vladimíra Svitáčka z roku 1967, který se v určitých uzlových momentech zastavil a nabízel divákům v kinosále možnost hlasovat o dalším vývoji příběhu vždy na základě dvou následných předtočených sekvencí.

graficky realizované hledisko, takže v interaktivním filmu je hráč zároveň hercem i režisérem.⁵¹

Právě skutečnost, že divák není hráč a naopak, která odlišuje obě média, je i základní dichotomií pro pochopení problematiky filmových adaptací her a jejich časté neúspěšnosti u diváků.⁵² Trochu problematicky tu oba autoři také přistupují ke konceptu interaktivního filmu. Bolter a Grusin označení „interaktivní film“ používají zejména pro hry, které se jeví nejvíce čerpat z filmových postupů – kamera, střih, postavy atd. (dále používají jako příklad i adventuru *The Last Express*, Smoking Car Productions, 1997). Pocit imediace je v *Mystu* a podobných her tohoto žánru, tvořen z velké části hráčovými očekáváními, které vychází z media filmu (jednoduše si spojuje podobnost s filmem buď na základě bezinterfacové obrazovky a volné kamery nebo díky silné narativní lince – adventury mají často detektivní nebo hororovou zápletku). Zároveň mezi takové příklady řadí i hru akční hru *Doom*, která vykazuje jen velmi málo filmových postupů. Přitom ani jeden z autorů nebere na vědomí existenci shodně nazvaného subžánru adventurních her, *interaktivního filmu*, který představuje kombinaci hraných videosekvencí s videoherními pasážemi (nejznámějšími příklady jsou *Phantasmagoria*, Kronos Digital Ent., 1995; nebo *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, Sierra On-Line, 1995)⁵³. Pokud bychom totiž aplikovali do praxe jejich definici interaktivního filmu (tedy her s výrazným podílem filmových postupů), došli bychom k závěru, že interaktivním filmem je dobrá polovina všech her, neomezující se na pouze jeden žánr (od *Tomb Raidera* a *Half-Life* po *Broken Sword*, od adventur po akční hry), což je samozřejmě vesměs mylné tvrzení.

⁵¹ BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press. Cambridge, 1999, str. 47

⁵² Záměrně se nechci ve své práci věnovat filmovým adaptacím počítačových her, neboť nepředstavují oblast mého zájmu. Adaptace se ve většině případů projevuje pouze jako obsahové převedení z média do média, přičemž strukturální výměna formálních prvků povětšinou absentuje. Viz více o této problematice BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, případně CARR, Diane – CAMPBELL, Diarmid – ELLWOOD, Katie: *Film, Adaptation and Computer Games*. In: CARR, Diane – BUCKINGHAM, David - BURN, Andrew (eds.): *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Polity, Cambridge 2006

⁵³ Tomuto subžánru se budu podrobněji věnovat dále v práci.

3.2. Film a digitální hry – similarita vývoje

Podrobným zkoumáním počátků obou médií se ukazuje, že digitální hry, stejně jako film, prošly shodnými stážími evoluce. Vývoj digitálních her by se tedy dal přirovnat k vývoji kinematografie, protože nese několik styčných bodů. Podobně jako film i digitální hry tíhnou od hypermediace k imediaci, protože, jak již bylo řečeno, nová média mají tendenci „napravovat“ nedostatky předešlých „starých“ médií a tato „nedostatečnost je prezentována jako nedostatek imediace. (...) Fotografie by měla být mnohem bezprostřednější než malba, film více než fotografie, televize více než film a nyní i virtuální realita naplňuje příslib bezprostřednosti a hypoteticky jí vrcholí celý vývoj. Rétorika remediace straní imediaci a transparentnosti, a to i přesto, když médium vyzrává a nabízí novou příležitost spíše hypermediaci.“⁵⁴ Celá problematika tedy není zcela jednoznačná, jak se na první pohled může zdát. Některé vývojové momenty se po určité době vrací zpět a dochází k opakování stejných situací, daných rostoucím vlivem technologické pokročilosti v jednotlivých érách. Nejlépe lze tento problém pochopit na příkladu vývoje raného filmu ve vztahu k současným tendencím hollywoodského filmu, načež je toto srovnání převoditelné i na herní vývoj.

Digitální hry byly, podobně jako raný film, ve svém počátku taktéž chápány jen jako víceméně „jarmareční zábava“.⁵⁵ Potýkaly se s žánrovou nevyhraněností, nedostatečnou syntaxí (podobně jako se zpočátku tříbila filmová řeč) a zejména s možnostmi podřízenými technologickou daností doby. Pokud chceme hovořit o imediaci a její úspěšné realizaci, je nutné si uvědomit, s čím zejména souvisí. V případě her je míra bezprostřednosti závislá na míře fotorealističnosti herního světa. Ovšem fotorealističnost her se stala uskutečnitelnou na uvěřitelnější bázi teprve v nedávném horizontu, cca 3 let od současnosti (v souvislosti s nástupem nových technologií jako dual core procesory, konzole 7. generace, grafické karty ATI Radeon a Nvidia GeForce, HDMI a HD technologie apod.). V případě raných her se nedá hovořit o fotorealismu, a proto u nich dominoval proces hypermediace. Přítomnost média byla znát v každém záběru. Například *Pong* (Allan Alcorn, Atari, 1972) představuje ukázkou hypermediace počítačového interface. *Pong* byl vystavěn na jednoduché grafice – čtverečky a čárky, typické elementy počítačového rozhraní té doby. Teprve až

⁵⁴ BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press. Cambridge, 1999, str. 147, str. 60

⁵⁵ Tento pohled ovšem stále, s větší či menší intenzitou, přetrvává, viz HOLUB, Radovan: *Kultura křiplů*. In: Reflex, č. 33, r. 1999. Přístupný na <http://www.reflex.cz/Clanek262.html> ke dni 4.12.2009; nebo diskuse na http://www.literarky.cz/index_o.php?p=clanek&id=1052&idpodrubrika=5&rok=&cislo=ke ke dni 4.12.2009

s postupem doby lze spatřovat viditelnější tendence vývoje směrem k imediaci, jako byl *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), který přinesl přechod k trojrozměrnému světu podanému v ich-formě (FPS žánr),⁵⁶ *DOOM* (id Software, 1993) s detailnější grafikou a zejména multi-úrovňovým level designem či v současnosti *Killzone 2* (Guerilla Games, 2009) s vysoce realistickou grafikou, světelnými efekty a fyzikálním modelem světa. Z toho jasně vyplývá, že rané hry (ale do jisté míry i ty současné, protože ještě neexistuje stoprocentní fotorealismus ve hrách) si byly vědomé svých technologických nedostatků, kdy celé ztvárnění hry, od grafiky až po řazení jednotlivých herních sekvencí, dávalo tušit hypermediační charakter her. Samotné medium hry bylo viditelné (například přechod mezi CGI prostředí⁵⁷ a *in-game* animacemi⁵⁸, nebo v případě interface, který často fungoval jako rám obrazu). Teprve digitální hry jako *Half-Life* (Valve Corporation, 1999) tento rozdíl pomalu stírají, díky prvkům jako jsou např. příběhové sekvence začleněné přímo do hry, a „dávají hráči pocit, že ‚spadl do filmu‘. *RPG hry se snaží posunout od hypermediace k imediaci zakrýváním stop své vlastní mediace.*“⁵⁹ Nutno doplnit, že plynulý přechod od hypermediace k imediaci je typický pro všechny herní žánry, nejen pro RPG, které bylo zvoleno jako příklad v tomto případě. Tento proces přechodu má své hranice a jeho intenzita se liší s typem žánru, ve kterém probíhá⁶⁰, jeho přítomnost je ale nesporná.

Paradoxně ale vedle toho dochází i k jinému jevu, který, na první pohled může popírat předešlé tvrzení. Přestože digitální hry mají tendenci snažit se „zamaskovat“ veškeré stopy po svém médiu a vtáhnout hráče co nejvíce do sebe (bez rozdílu žánru) a nenarušovat plynutí hry, pracují tu na druhé straně i tendence k hypermediovosti samotného obsahu a upozorňování na propracovanost herního *engine*, ergo média samotného. Vše opět souvisí s fotorealismem a technologickou stránkou digitálních her – s lepším hardwarem lze dosáhnout věrnější grafiky, dynamičtějších efektů, větších detailů apod. V mnoha případech

⁵⁶ Přestože nejde o první hru využívající trojrozměrného světa (za tu je považováno *Maze War* od Steva Colleyho z roku 1974), řadím ho jako příklad pro jeho kultovní status a značnou popularitu, díky které vešel do širšího povědomí.

⁵⁷ Animované videosekvence renderované v klasickém CGI, umístované často na konci kapitol nebo jako úvodní intro.

⁵⁸ Animace vytvořené v *engine* hry a probíhající v reálném čase, tedy nejde o předrenderované sekvence. Svým ztvárněním se podobají samotné hře a jejich grafická kvalita není zdaleka tak detailní a propracovaná, jako v případě CGI inter/outer.

⁵⁹ BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press. Cambridge, 1999, str. 99

⁶⁰ Jinou podobu bude mít u tahové strategie, dejme tomu *Panzer General* (Strategic Simulations, Inc., 1994) která simuluje tankové bitvy druhé světové války z pohledu na bitevní plochu z ptáčích perspektivy, napodobující tak spíše taktické plánování v generálním štábu než přímou účast na bojišti, jako se o to snaží pro změnu simulátor tanku *Steel Fury: Kharkov 1942* (Graviteam, 2007). Už samotný fakt, že se jedná o simulátor, naznačuje, že co nejméně vtažení hráče do herní reality je více než žádoucí.

pak tyto prvky fungují i jako důležitá (a běžná) součást marketingové strategie – reklamní texty digitálních her v mnoha případech odkazují v první řadě ne na příběh, ale technickou stránku hry, na efekty a detaily, které dokáže engine hry renderovat, viz:

„Zahrajte si hru, která se stala ostatním hrám novým měřítkem se svým překvapivým realismem, digitálními herci, pokročilou AI a až fyzickou hratelností.“ DVD obal hry Half-Life2 (Valve Corp., 2006)

„Zažij velmi realistické a zničitelné prostředí s perfektní atmosférou, které se dynamicky mění podle nehostinných podmínek planety Helghan. Ovládni arzenál nových a unikátních zbraní a vozidel. Kromě toho je k dispozici i oblíbená klasika série Killzone: M82-G a StA-52 LA. Zapoj se do rozsáhlé kampaně pro jednoho hráče a vzrušujícího režimu pro více hráčů“ Killzone 2 (Guerilla Games, 2009), internetový obchod JRC.cz⁶¹

„Oblivion je typickým příkladem role-playing hry nové generace a stává se dalším skokem vpřed v oblasti herního průmyslu. Vkročte do bohatého, detailně zpracovaného a pulsujícího světa hry, který byl kdy vytvořen. Oblivion je nejnovější kapitolou výpravné a úspěšné Elder Scrolls ságy a má skvěle našlápnuto, aby hráče pohltil a naplnil skvělými zážitky. Oblivion nabízí silnou kombinaci free-form hry nebývalé grafiky a scén. Hráči mají ve hře na výběr mezi rozuzlením výpravného příběhu ve vlastním tempu nebo průzkumem rozsáhlého světa Oblivionu, kde na ně čeká mnoho jedinečných výzev.“ The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks, 2006), internetový obchod JRC.cz⁶²

„Hlavní rysy:

- *Živý, dýchající svět: virtuální monstra a stalkeri migrují po celé Zóně a, podobně jako hráč, se zabývají každodenními věcmi – krmení, bojování, vyhledávání kořisti, obchodování, spánek a odpočinek*
- *Volnost pohybu kolem hlavní dějové linky, limitované pouze hráčovou vůlí a schopnostmi*
- *Prostředí post-sovětského světa*
- *Autentické prostředí Černobylské zakázané zóny – město pro inženýry Pripjať, černobylská jaderná elektrárna, komplex Černobyl-2 a mnoho dalšího*
- *Atmosféra tajmena, záhad a stálého nebezpečí*
- *Množství odlišných zakončení hry*

⁶¹ <http://www.jrc.cz/index.php?a=2&id=25774> ke dnu 10.12.2009

⁶² <http://www.jrc.cz/index.php?a=2&id=12945> ke dnu 10.12.2009

- *Systém meteorologických efektů a dynamické střídání dne a noci*
- *Fotorealistická grafika přidávající hře na silnějším ponoření se do atmosféry hry*
- *Realistické balistické křivky, rozsáhlý arzenál skutečných zbraňových prototypů“*
oficiální popis hry *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007)⁶³

Technologická stránka hry je bez rozdílu žánru dominantním artiklem, na který je upozorňováno v první řadě, jak dokládají tyto ukázky. Grafika a realismus jsou kategorie, které se objevují nejčastěji. Nabízí se tedy paralela s ranými filmy, které podobně upozorňovali na možnosti nového média, namísto aby se soustřeďovaly na svůj obsah: „*První filmy tíhly k zobrazování situací, spíše než k vyprávění příběhů. Proto mezi klíčová kritéria jejich posuzování patří technická realističnost než příběhová soudržnost*“⁶⁴ připomíná Bittanti, navazující tak na Toma Gunninga, který toto období filmové historie nazývá „kinem atrakcí“⁶⁵ pro dobovou tendenci filmu „něco ukazovat“ a demonstrovat tak možnosti nového média, namísto fixace na příběh a snahy vyprávět. V podobném duchu pak argumentuje i André Gaudreault⁶⁶ nebo Radomír D. Kokeš, který poukazuje na současné hollywoodské tendence upozorňovat skrze tematizování technických novinek (a jejich aplikace v samotném médiu filmu – např. CGI grafika) jako na stav velmi blízký stavu raného filmu.⁶⁷ V rámci game studies na Gunninga navazuje i Andrew MacTavish, když tvrdí, že v současnosti je médium digitálních her v zasetí převládajících teorií, zejména lingvisticky motivovaných, soustřeďující se na hledání jazyka jako společného znaku, který vytváří význam a kognitivní rozměr, přitom neakceptují jedinečná specifika tohoto nového média. Druhou převládající teorií je pak narativ, jeho hledání a klíčová role při posuzování hry, přitom narativ pro něj není univerzálním měřítkem, které je možné aplikovat na vše. Narativ u realistických filmů hraje jinou roli než u sci-fi, kde je hlavní důraz směřován i na technologickou stránku věci, na podívanou. To je stránka filmu, kterou podle něj narativ nedokáže posoudit. Tím se dostáváme ke hrám. U her hrají roli i další faktory, než jen příběh: hratelnost, technologická stránka, AI (*Artificial Intelligence*, umělá inteligence), grafika, ovládání – věci, které nelze zachytit skrze teorie postavené na lingvistice nebo naratologii. Od Gunninga si vypůjčuje teorii

⁶³ <http://soc.stalker-game.com/?page=game> ke dni 10.12.2009

⁶⁴ BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 15

⁶⁵ Viz GUNNING, Tom: *Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák*. In: SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie*. Herrmann & synové. Praha 2004

⁶⁶ GAUDREULT, André: *Atrakce v kinematografii*. In: *Cinepur*, č. 59, r. 2008

⁶⁷ KOKEŠ, Radomír D.: *Kinematografie intelektuálních atrakcí: jistá tendence blockbusterového filmu*. In: *Cinepur*, č. 59, r. 2008

„kina atrakcí“, načež představuje svůj vlastní koncept nazvaný „teorie speciálních efektů“ (*special effects film theory*), zaměřenou na zkoumání právě zvláštních efektů a technologických možností ve hrách a navrhuje tuto teorii jako ideální pro výzkum digitálních her.⁶⁸ I tato teorie se bohužel ukazuje jako jednostranná, neboť reflektuje pouze úzkou skupinu her a nelze aplikovat na hry abstraktního charakteru, hry zaměřené na logické uvažování a řešení puzzlů nebo adventury. Nejen *Tetris*, ale např. i logickou hru *Portal* vzniklou v Source engine (engine hry *Half Life 2*, považovaný za jeden z technologicky nejpokročilejších herních enginů) zkrátka nelze plně popsat jen skrze teorii zvláštních efektů jen proto, že tu žádné nejsou. Tato teorie přitom není zcela od věci, jen ji nelze použít univerzálně. Svou roli sehraje při konkrétní analýze, ale spíše pouze jako dílčí teorie přidružená například k Aarsethovu pojetí *cybertextu*.

Dalším styčným bodem ve vývoji obou médií je snaha ospravedlnit se a získat respekt. Podobně jako hry také film čelil v prvních letech své existence nařčením, že je pouzepakleslou zábavou, aby posléze začal budovat svůj kredit skrze adaptace slavných předloh (ať už literárních nebo divadelních, často včetně uznávaných divadelních herců, např. *Cabiria* z roku 1914 od Piero Foscy nebo *Tereza Raquinová* od Nina Martoglia z roku 1915). Herní průmysl se podobně soustřeďuje od svých počátků na získání kladné reputace skrze obdobné uvažování. Je logické, že se hry budou snažit opírat o předlohy poskytnuté respektovanými médii, tedy zejména filmem či literaturou.

Zatímco u filmu je adaptace literatury běžná již od prvopočátku, u her je stále adaptace literatury okrajovým jevem. Podíváme-li se na seznam knih, které byly převedeny nebo alespoň sloužili jako předloha pro hry, vystoupí jasně jeden z důvodů, proč nejde o masivní záležitost. Herní adaptace literatury: *Call of Cthulhu*⁶⁹, *Prisoners of Ice*⁷⁰ a *Shadow of Comet*⁷¹ vychází z díla hororového autora H.P. Lovecrafta; *American McGee's Alice*⁷² je adaptací *Alenky v říši divů* od Lewis Carrolla; *Clive Barker's Undying*⁷³ vychází z románů hororového autora Cliva Barkera; *Neuromancer*⁷⁴ adaptuje stejnojmennou cyberpunkovou knihu Williama

⁶⁸ Viz MACTAVISH, Andrew: *Technological Pleasures: The Performance and Narrative of Technology in Half Life and other High-Tech Computer Games*. In: KING, Geoff – KRZYWINSKA, Tanya (eds.): *Screenplay: cinema/viedogames/interfaces*. Wallflower Press. London, 2002

⁶⁹ *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005)

⁷⁰ *Prisoners of Ice* (Infogrames, 1995)

⁷¹ *Shadow of Comet* (Chaosium, 1993)

⁷² *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000)

⁷³ *Clive Barker's Undying* (DreamWorks Interactive, 2001)

⁷⁴ *Neuromancer* (Interplay Productions, 1988)

Gibsona; *Discworld Noir*⁷⁵ se inspiruje romány ze Zeměplochy Terryho Pratchetta; dále existuje celá řada her na motivy Tolkienových knih a známé jsou i adaptace detektivních románů se Sherlockem Holmesem (*Sherlock Holmes: Nemesis*⁷⁶ atd.).

Odpověď na otázku, proč adaptace literárních děl nenalezly větší odezvu v médiu digitálních her, spočívá ve specifiku vlastním pouze tomuto novému médiu – v hratelnosti. Rozhodujícím faktorem se pro hru nestává příběh, ale hratelnost (*gameplay*), která představuje samotnou interakci s hráčem. Podíváme-li se nyní na výběr z výše jmenovaných herních adaptací, je mnohem zřejmější důvod, proč byly zvoleny právě tyto předlohy. Spadají sem výhradně žánry jako horor, sci-fi, fantasy nebo detektivky, tedy žánry, které pracují s poutavým příběhem, s napětím a strachem či exotikou fantaskních světů. V kostce – žánry, které slibují silný herní zážitek a tedy skvělou hratelnost. Přestože například *Pýcha a předsudek* skýtá čtenářský požitek, hráčská zkušenost z takového díla by byla mizivá, neboť neslibuje ani akci, ani napínavý děj. Přestože by snad do jisté míry román Jane Austenové adaptovat do hry šel (patrně adventura nebo RPG), úspěšnost takového herního titulu by pravděpodobně nebyla valná. Ovšem na základě takových důkazů by mohl vzniknout obecný dojem, že hry čerpají pouze z brakové literatury a tudíž jsou samy brakové. Opak je pravdou. Každé médium má určitá specifika, která ztěžují převod do jiného systému. V literatuře je jednoduché popsat hrdinovy psychické stavy nebo drobné detaily jeho povahy, které naopak jsou do filmu nepřevoditelné. Hratelnost je v případě her oním klíčovým kritériem výběru. To ovšem neznamená, že v rámci výše zmíněných fungujících žánrů nelze dojít často mnohem dále, než ve filmu nebo literatuře (dobrým příkladem může být žánr survival horroru, který hráče staví přímo do role aktéra a ne pouze pasivního čtenáře/diváka).

Vedle literatury byl zdrojem inspirace právě i film, u kterého byla pro hry volba témat, respektive kritéria výběru, shodná s literárními předlohami – poutavý, atmosferický příběh, fantastické světy a exotika dobrodružství. Není tedy divu, že většina dobových blockbusterů našla brzy cestu do herního světa. Známe jsou zejména počiny studia LucasArts, herní odnož LucasFilm, mezi které patří adaptace filmů s Indiana Jonesem (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989) nebo hry na motivy *Star Wars* (simulátor *Star Wars: X-Wing*, 1993 nebo FPS akce *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, 1999). Pokud se nejednalo o přímou adaptaci konkrétního titulu, přebírala hra alespoň základní prvky filmu (svět, postavy, mytologie fikčních světů atd.), jako tomu je v případě her na motivy *Star Wars*. V současnosti

⁷⁵ *Discworld Noir* (Perfect Entertainment, 1999)

⁷⁶ *Sherlock Holmes: Nemesis* (Frogwares, 2007)

je tendence herní adaptace úspěšného titulu téměř samozřejmostí (v rámci určitých žánrů a velmi často ve spojitosti s merchandisingem⁷⁷) a jak dokazuje výzkum Alexis Blanchet, vznik adaptací filmu ve hrách je stoupavé tendence.⁷⁸

Vývoj herního průmyslu je tak překvapivě podobný vývoji kinematografie, včetně produkčních záležitostí jako fakt, že herní tvůrci jsou často téměř anonymní ve smyslu obecné popularity. Jen několik málo herních vývojářů jsou známými jako osobnosti scény (namátkou John Romero a John Carmack z id Software⁷⁹, Peter Molyneux⁸⁰ nebo Warren Spector⁸¹). Známou situací je událost, která se odehrála ve společnosti Atari. Herním designérům bylo odepřeno, aby byli spojováni se svými díly a byli uváděni v titulcích. Celá záležitost nakonec vyústila v odchod části programátorů a vzniku první nezávislé společnosti, Activision.⁸² Situace ne nepodobná vzniku United Artists:

„Zcela nepřekvapivě intelektuální publikum a kritika nahlíželi na tyto rané proto-filmy jako na formu přízemní zábavy, jako prostou kuriozitu. Krom toho první filmové produkční společnosti jako Vitagraph nebo Biograph nedovolily svým režisérům nebo hercům, aby se mohli podepsat pod filmy – zvyk, který Edison prosadil, když založil neblaze proslulou patentní společnost Motion Picture Patents Company v roce 1908. Tento počín následně podpořil vnímání filmového média jako komodity na jedno použití, spíše než jako formu umění. V roce 1919 proto několik klíčových postav filmu němé éry – herec Charlie Chaplin, režisér D.W. Griffith, herečka Mary Pickfordová a herec Douglas Fairbanks – opustili zavedená studia, aby založili vlastní úspěšné nezávislé studio, United Artists Corporation.“⁸³

⁷⁷ Namátkou tituly jako *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie* (Ubisoft, 2005) nebo aktuálně hra *James Cameron's Avatar: The Game* (Ubisoft, 2009), která vyšla dokonce o 16 dní dříve, než je oficiální premiéra filmu. Jasně jsou tak patrné vazby mezi hrou a její rolí v propagaci filmu.

⁷⁸ BLANCHET, Alexis: *Movies made into games: some data about adaptation...* In: <http://jeuvideal.com/?p=283> ke dni 14.12.2009

⁷⁹ Tvůrci klíčových herních titulů FPS žánru: *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom a Doom II* (1993 1994), *Quake* (1996)

⁸⁰ Označován jako jeden z deseti nejdůležitějších lidí herního průmyslu, zakladatel společností Bullfrog Productions a Lionhead Studios, autor „her na boha“, strategii *Black & White* (Lionhead Studios, 2001), *Populous* (Bullfrog, 1989) a *Dungeon Keeper* (Bullfrog, 1997). Za své zásluhy na poli herního vývojářství obdržel Řád britského impéria a francouzský Řád umění a literatury.

⁸¹ Proslul díky svým vizionářským hrám kombinujícím více žánrů, nejčastěji pak RPG s FPS: *System Shock* (Looking Glass Technologies, 1994), *Deus Ex* (Ion Storm, Inc., 2000) nebo mix akční hry a stealth akce, *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios, 1998)

⁸² Viz BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 18 nebo KENT, Steven L.: *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Three Rivers Press. Roseville (CA), 2001

⁸³ BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 14

Shodné podmínky rané kinematografie a počátků herního průmyslu naznačují příbuznost zejména po produkční stránce, ovšem vzájemná propojenost obou médií je přítomná dodnes a stává se stále viditelnější, propracovanější a fungující v obou směrech. Značný vliv filmu na hry se neomezuje pouze na adaptace, jak budu demonstrovat na konkrétních příkladech, ale prolíná se i do formální a narativní struktury. Stejně tak hry vstupují do filmu stále radikálněji a neomezují se pouze na vizuální obohacení filmu, ale zasahují všechny jeho prvky.

3.3. Technoludický film

Druhým výchozím konceptem po remediaci se pro mne stane koncept *technoludického filmu*, jak jej představuje Matteo Bittanti. Ten se ve své práci *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies* zaměřuje na zkoumání prolnutí herního média do filmu, vycházející přitom z analýzy více než 50 filmových titulů, které nějakým způsobem projevují vazby k digitálním hrám: „Označení ‚technoludický‘ je použit jako zastřešující termín pro celou řadu filmů, které začleňují videohry do svých narativů. Tento neologismus kombinuje dvě odlišná slova: *technologie* a *ludus*, latinské slovo pro ‚hrát‘. *Technoludismus* pak odkazuje k *technologii hraní*.“⁸⁴ Zatímco Bolter a Grusin, ze kterých vychází, poukazují na to, že proces remediace sestává ve snaze filmu vstřebat zejména počítačovou grafiku do své tradiční, technologické struktury, Bittanti se na druhé straně snaží dokázat, že filmy remediují digitální hry i do své formální struktury: „*Videohry, stejně jako ostatní nově se rodící média, kanibalizují a imitují obsah, formu a styl filmu. Průběžně ale i film zpětně přebírá a přetváří zaběhnuté konvence, inovace, vizuální styl a další charakteristické vlastnosti videoher*.“⁸⁵ Skrze tuto optiku se snaží prozkoumat, zdali nevede tento proces ke vzniku zcela nového filmového žánru. Ovšem vymezení filmů, které by bylo možné považovat za technoludický film, je značně problematické a vede spíše k dezinterpretaci a nestabilitě pojmu samotného. Není totiž zcela jasné, co vše lze za technoludický film považovat. Jsou jím filmové adaptace herních titulů jako např. *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001) nebo jím jsou filmy jako *Monstrum* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008) nebo *Lola běží o život* (*Lola rennt*, Tom Tykwer, 1998)? Nesourodost jednotlivých filmů vedla Bittantiho k vytvoření čtyř základních kategorií technoludického filmu, kterými jsou: 1) *komentář*, 2) *citace*, 3) *adaptace* a 4) *remediace*.

⁸⁴ BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 35

⁸⁵ Tamtéž, str. 24

- 1) *Komentář* zahrnuje filmy, které nějakým způsobem podávají komentář k digitálním hrám a hernímu průmyslu, stejně jako reflektují obecné uvažování o hrách ve společnosti a jejich postavení v žebříčku hodnot. Vesměs se jedná o filmy, které tematizují hry a herní systémy a používají je jako součást narativní zápletky. Jasným příkladem je snímek *Válečné hry* (WarGames, John Badham, 1983), ve kterém se náctiletý hrdina nabourá do vládního počítače, kde nalezne program simulující možné scénáře nukleární války. V domnění, že se jedná pouze o hru, začne hrát. Výsledkem je situace vedoucí téměř k rozpoutání třetí světové války. Interpretace tohoto filmu pak svědčí o negativním dobovém společenském postoji ke hrám, stojící na předsudku, že mohou být nebezpečné. V kostce pak filmy z této kategorie komentují dobovou náladu vůči hrám.
- 2) *Citace* představuje zastřešující kategorii pro filmy užívající hry jako ilustraci k samotné zápletce, případně jako referenční rámec. Citaci pak chápe v Genettově významu jako koexistenci dvou textů ve formě odkazu. Například ve filmu *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973) je použit herní automat s hrou *Computer Space* (Nutting Associates, 1971) jako známka luxusního, ale dekadentního života horních vrstev.
- 3) *Adaptace* je kategorie, hovořící sama za sebe. Spadají sem veškeré filmové adaptace herních titulů, jako je již zmiňovaná *Lara Croft: Tomb Raider* nebo filmy Uwe Bolla, který se přímo zaměřuje na adaptace herních titulů (namátkou *House of Dead*, 2003; *Postal*, 2007; *Far Cry*, 2008). Bittanti rozebírá samotnou problematiku adaptace, stejně jako hlavní úskalí přenosu z jednoho média do druhého a dochází k závěru, že specifikem her je jejich hratelnost a interaktivita, které je nemožné přenést do filmu. Adaptace nicméně představuje předstupeň poslední kategorie.
- 4) *Remediace* shrnuje filmy, které mají tendenci obohacovat svou formu o rysy digitálních her. Nejde tedy ani o adaptace, které pouze transponují určité prvky, aniž by filmovou řeč doplňovali novými postupy. Toto se totiž děje až v rámci poslední kategorie remediace. Bittanti zde vychází z Boltera a Grusina a aplikuje principy remediace na filmové médium a digitální hry. Do této části spadají filmy

jako *Na Hromnice o den více* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993), *Lola běží o život* nebo *V kůži Johna Malkoviche* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999).

Jak je patrné z daného vzorku filmů, dochází k poměrně široké kategorizaci, která není vždy zcela přesná a svou otevřeností definic svádí k zařazování stále více filmů pod hlavičku technoludického filmu, aniž by jejich příslušnost byla oprávněná. Bittanti jej pojímá až příliš široce a ve výsledku pod tento termín zahrnuje i filmy, které zobrazují hry nebo herní konzole jen okrajově, stejně jako filmy, které používají prvky hry jako součást narativu a celkové struktury. Přestože se snaží tyto filmy účelně kategorizovat, spíše dochází k narušení celé množiny nazvané technoludický film, neboť není zcela zřejmé, co jím ještě je a co ne. Filmy o hrách nejsou herní filmy. To, že film tematizuje hru (ať už jako *komentář* nebo *citaci*), ještě neznamená, že využívá prvky digitální hry k obohacení vlastní struktury. Ve výsledku to je natolik obšírné pole, jako kdybychom si vybrali jako téma filmy, které určitým způsobem využívají a remediují vizualitu a formu výtvarného umění, a do výsledné množiny pak zařadili vše, co se výtvarného umění jen dotýká (seriál *Sex ve městě*, protože Charlotte pracuje jako kurátorka v galerii), filmy, které se odehrávají v galerii (*Dressed to Kill*, Brian De Palma, 1980; *Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958), filmy, které vypráví příběhy umělců a obrazů (*Goyovy přízraky*, *Goya's Ghosts*, Miloš Forman, 2006; *Dívka s perlou*, *Girl with the Pearl Earring*, Peter Webber, 2003), ale i filmy, které skutečně vychází například ze slavných obrazů a převádí tyto výjevy aktivně do filmu (např. filmy Petera Greenawaye – *Prosperovy knihy*, *Prospero's Books*, 1991; *Rembrandtova Noční hlídka*, *Nightwatching*, 2007). Bittanti svoje hledisko příliš rozšířil (což sice vedlo k několika zajímavým postřehům, nicméně ne přímo k tématu toho, jak film absorbuje herní postupy do filmové řeči). Sám si je této skutečnosti vědom a dodává, že samotná fyzická přítomnost hry ve filmu ještě nestačí k zařazení do této kategorie:

„(...) žánry obvykle potřebují dlouhé období k samotnému zformování a k rozvinutí syntaxe, který doplní jejich sémantickou stránku. Technoludický film je stále v rané fázi svého vývoje. Technoludický film poskytuje sadu rozpoznatelných sémantických prvků, nicméně se zdá, že ještě nemá podobně silný syntaktický rámec. Přítomnost videoherní konzole nebo automatu ve filmu je zcela zřejmě nedostatečný důvod pro to, aby byl film posuzován jako technoludický. Jinými slovy tíhne technoludický film k tomu, že je parazitickým žánrem, počítající s hybridní strukturou mezi jeho sémantikou a syntaktickým rámcem původně vzniklým jinde.“⁸⁶

Přestože si uvědomuje nedostatky vznikajícího žánru, není zcela zřejmé, co je ale tím měřítkem k zařazení filmu do Bittantioho kategorií jako *komentář* a *citace*? Jak tedy potom

⁸⁶ Tamtéž, str. 59

přístupovat k filmům, které očividně čerpají z digitálních her? Máme vztáhnout termín technoludický film pouze na ně a redefinovat Bittantiho pojem? Zcela jistě. Ačkoliv odvrhnuji značnou část Bittantiho konceptu jako nevhodnou pro mé účely, mohu použít jeho typologizaci čtyř kategorií technoludického filmu k tomu, abych následně odlišil, co je jen adaptace, komentář nebo citace, a co už je remediace. Nicméně stěžejní bude v mém chápání celého Bittantiho konceptu, který vychází z jasných a logických předpokladů, premisa, že by technoludický film měl být jen ten, který vědomě začleňuje prvky her do své filmové řeči, do své struktury a narativu zcela vědomě a zcela záměrně. Proto mne z Bittantiho pojetí budou zajímat pouze poslední dvě kategorie, *adaptace* a zejména *remediace*. Adaptace, i když je okrajově, proto, že představuje mezistupeň mezi pouhým převedením narativu a dalších prvků z média do média, ale i proto, že představuje konkrétní a viditelnou formu mediální návaznosti a dialog mezi médii. Remediace pak přebírá charakteristické rysy digitálních her/filmu a přenáší je aktivně do formy druhého média, a to jak po stránce technologické, tak strukturní:

„Způsoby remediace mohou být technické a/nebo strukturní. Na technické úrovni si filmy přivlastňují audiovizualitu z videoher ve formě zvláštních efektů, aby docílily většího účinku a imediace. Na strukturní úrovni filmy odkazují, přetváří a přehodnocují smysl některých specifických rysů videoher pro narativní účely. Těmito specifickými znaky jsou například repetitivní povaha her, nakládání s časem a prostorem, model simulace, nebo použití nelineárních narativů. V mnoha případech funguje remediace simultánně na obou rovinách. Jinými slovy jde jak o technickou (vizuální styl), tak strukturní (narativ) záležitost.“ a v zápětí dodává, že: *„v obou případech následky remediace přímo nebo nepřímo ovlivňují filmový narativ. Tudiž remediace není neutrálním procesem, ale je kulturním stejně jako technickým.“*⁸⁷

Obě teorie, jak remediace, tak technoludický film, se vztahují vesměs přímo na film, případně na úzký vztah obou médií s dominantnějším postavením filmu. Z diachronního úhlu pohledu je toto vychýlení k jedné straně logické, neboť film si jako tradiční médium udržuje svoji dominantnější pozici. Zároveň je tato jednostrannost dána i dobovým kontextem na poli nových médií. Obě stěžejní práce, jak Bittantiho, tak Bolter-Grusinova, vznikaly v průběhu devadesátých let⁸⁸, tedy v době, kdy technologický boom na poli herního průmyslu teprve čekal na své plné rozvinutí. Teprve herní konzole 7. generace (Xbox 360, Nintendo Wii, Sony

⁸⁷ Tamtéž, str. 69

⁸⁸ Bittanti uveřejnil svou práci v roce 2001, Bolter s Grusinem již v roce 1999

PlayStation 3) přinesly s dostatečným hardwareovým vybavením masivní rozšíření vizuálně atraktivních her, neboť byly schopny renderovat velké množství polygonů a modelů bez menších obtíží. I proto je nutné revidovat předešlé poznatky a aplikovat je nově i na digitální hry, které vznikly po vydání obou prací a zkonfrontovat tehdejší závěry s novými poznatky. Jak bude patrné dále, je dnes mnohem jasnější, co mohli Bolter s Grusinem myslet svým, tehdy nepřesným, pojmem interaktivní film (nicméně i tento pojem je stále zatížen příslušností k hernímu subžánru adventur, než aby se mohl stát obecným zastřešujícím termínem). I Bittantiniho kategorie technoludického filmu jako remediace přinese překvapivá zjištění, neboť během uplynulých let vznikla celá řada snímků, které vědomě čerpají z „herní řeči“ a prohlubují a zpřesňují tak teorii nastavenou Bittantim. Z tohoto důvodu se budu v následujících dvou klíčových oddílech věnovat podrobné analýze projevů vztahu jak digitálních her a filmu, tak i opačnému zaměření, protože jestliže je proces remediace obousměrným procesem, je zákonitě logické, že viditelnost průniku obou médií se musí projevit.

Zatímco teorie remediace a technoludického filmu bude aplikovatelná na oba oddíly jako výchozí a zastřešující teorie, vypomohu si ještě v jednotlivých kapitolách teoriemi zaměřenými na konkrétní média, jako je teorie *ergodické literatury*, pojem norského ludologa Espena Aarsetha, a *databázový film (database cinema)*, představený teoretikem nových médií, Lvem Manovichem.

4. Digitální hry ve vztahu k filmu

4.1. Filmová řeč a „filmovost“ v digitálních hrách

Pro přesnější pochopení vztahu filmu a digitálních her je nutné představit a popsat, jakým způsobem vstupuje film (a filmové postupy obecně) do her. Existuje totiž několik oblastí, ve kterých jsou vlivy filmu patrné nejvíce. Zcela logicky bude v tomto směru dominantní vizuální stránka hry. V drtivé většině her totiž hráč prozkoumává herní svět zrakem, vizuálním kontaktem s prostředím. Zatímco u filmu divák pouze pasivně pozoruje předem určený sled záběrů a jeho poznání fikčního světa filmu je předem předdefinováno tvůrci, v digitálních hrách je předdefinovaný svět, ale jeho poznávání si hráč řídí sám. Interaktivní kamera se tak stává důležitým nástrojem v rukou hráče, který přebírá roli herce i režiséra zároveň. Vedle samotné vizuality pak film vstupuje i do dalších oblastí, zejména do narativu, kam přináší například práci s postavami, dialogičnost a dynamiku v komunikaci postav, práci s „herci“, ale i použití klasického Freytagova dramatického členění (expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofa), které v upravené verzi přejímají hry skrze film coby spřízněné vizuální médium. Rozličné podoby digitálních her coby média ale nedovolují větší zobecňování, ani vytváření zastřešujících definic a všeobecně platných konstatování. Žánrová rozmanitost a jejich formální realizace nedovolují na úrovni analýzy výrazových prostředků takové zjednodušení a proto je nutné přistupovat ke hrám s opatrností. Co bude platit pro jeden žánr, nemusí být zcela pravdivé v druhém. Například žánr FPS (first person shooter) a akčních her z pohledu třetí osoby budou svým ztvárněním nejvíce reagovat na remediační procesy ve vztahu k filmu, neboť po mnoha stránkách mu ponejvíce odpovídají (např. série *Tomb Raider* představuje hrdinku z pohledu třetí osoby, čímž dostáváme hlavní postavu, „herečku“, a mimo to segmentují herní svět skrze variabilní úhly kamery na různé záběry oscilující od detailu až po celek). Oproti tomu například tahové strategie typu série *Heroes of Might and Magic* (New World Computing) nebo logické hry typu *Zuma* (PopCap, 2008)⁸⁹ nebo *Arkanoid* (Taito, 1986)⁹⁰ budou ve většině případů vykazovat mnohem menší míru remediace pro svoji zvýšenou abstrakci na úkor konkrétnosti výše zmíněných her. Z toho jasně plyne vymezení

⁸⁹ Hráč má za úkol vrhat do stále postupujícího řetězce barevných korálků stejně barevné korálky a tvořit tak řady minimálně tří stejnobarevných kamenů, které následně mizí a hráč za ně získává body. Zároveň tím zmenšuje celý řetěz a zpomaluje jeho pohyb. Cílem je celý tok zastavit.

⁹⁰ Hráč ovládá pohyblivou plošinu, kterou odráží míček na zeď cihel. Cílem je trefit odraženým balónkem všechny cihly a zeď zničit.

zkoumaného vzorku pouze na takové žánry, které disponují charakteristickou vizuální stránkou a i do budoucna slibují další vývoj v tomto směru. Půjde především o akční hry, RPG a adventury, s přihlédnutím i k ostatním žánrům využívajícím konvencí převzatých z filmového nebo televizního média (zejména simulátory, závodní a sportovní hry).

4.2. Narativní možnosti her

Již jsem zmínil narativ jako jednu ze složek, která inklinuje k absorbování vlivů z ostatních médií. Základem pro takové spojení se stává předpoklad, že hry jsou schopné reprodukovat příběh a jsou tedy narativním médiem. Důvodů, proč považovat hry za narativní médium, je celá řada. Například už jen pro svoji povahu, kdy kombinují prvky pohyblivého i statického obrazu, zvuk, hudbu, text, prostor a celé fikční světy atd. - tedy prvky běžné pro jiná narativní média (film, literatura, divadlo...), se dá logicky odvozovat, že je možné sdělovat příběh i skrze hry. Dalším argumentem, proč spojovat hry s příběhem nabízí například Janet Murrayová, která poukazuje na fakt, že hry, stejně jako příběhy stojí často na principu soupeření – soupeření mezi protagonistou a antagonistou,⁹¹ které příběhy ve svém jádru užívají k dramatizaci vyprávění: „*Hry jsou vždy příběhy, dokonce i abstraktní hry jako šachy nebo Tetris, které jsou o vyhrávání i porážce a stavějí hráče do role hrdiny čelícího oponentovi nebo prostředí.*“⁹² Druhým takovým prvkem je pak podle ní záhada/hádanka (puzzle), chápána jako souboj mezi čtenářem/hráčem a autorem/herním designérem, pohánějící příběh i hru vpřed. Toto jsou jen některé prvky, které naznačují narativní možnosti herního média. Komplexnější analýzu nabízí například Jesper Juul, v současnosti patrně nejznámější naratolog specializující se na digitální hry, který obhajuje hry jako médium schopné pracovat s narativem (hry jako *storytelling medium*)⁹³ a přináší několik argumentů i protiargumentů:

Tři důvody podle Jespera Juula, proč považovat hry za narativní médium:

- 1) narativ užíváme pro všechno/všechno je narativní
- 2) mnoho her používá narativní intra a jednoduchý příběh v pozadí
- 3) hry sdílejí s narativem některé styčné prvky

⁹¹ Ať už personifikovaným nebo jako určitým celkem – prostředí, společnost, vnější okolnosti.

⁹² MURRAY, Janet: *From game-story to cyberdrama*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004

⁹³ JUUL, Jasper: *Games telling stories – A brief note on games and narratives*. In: *Game Studies*, roč. 1, č. 1, 2001 (web); <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> - ke dni 20.4.2010

Tři důvody, proč nepovažovat hry za narativní médium:

- 4) hry nespádají do narativní mediální sféry vytvořené filmem, divadlem a literaturou
- 5) čas ve hře funguje jinak než v klasických narativech
- 6) vztah mezi čtenářem/divákem a světem příběhu je jiný, než vztah mezi hráčem a herním světem

Ad 1) Narativ používáme často a téměř pro všechno, co chceme sdělit, žádný žánr nebo forma nemůže stát „mimo“ narativ. Na druhé straně to ještě neznamená, že lze vše zachytit skrze narativ a že ne vše, co je popsitelné narativní formou, je narativním médiem.

Ad 2) Příběh ve hře má specifickou roli, protože zasazuje hru do širšího kontextu, dává hře smysl a hráči motivaci ke hře. Rozvinutí příběhu se liší v závislosti na herních žánrech, obecně platí, že nejrozvinutější příběhy mají RPG a adventury, nejméně pak sportovní, akční a strategické hry. Ovšem i tak jednoduchá hra, jako *Space Invaders* (Taito, 1977), obsahuje jednoduchou zápletku o invazi mimozemšťanů a boji za záchranu země. Tyto jednoduché příběhy (*back-story*) již přináší narativ – hry tedy pracují s narativem s určitým záměrem. Tzv. *cut-scenes* („prostřihy“) představují narativní vložky do her, při kterých ale hráč vesměs ztrácí možnost zasáhnout a stává se z aktivního participanta pasivním divákem – hra je přerušena do doby, než skončí sekvence. Formou filmového mini-příběhu je skrze takové vsuvky často posouván příběh a jako takové je snadné je převést do jiného média. Ovšem současné tendence již *cut-scenes* často implementují přímo do hry, kde se odehrávají během hráčovy interakce s herním světem.

Ad 3) Podobnosti – mnoho her má strukturu úkolu (*quest*)⁹⁴ a stejně tak mají i protagonisty/hrdiny, se kterými se hráč ztotožňuje podobně jako v literárních dílech nebo filmu (tzv. *avatar*). Podle některých se jedná o nesporný prvek naznačující do budoucna velký narativní potenciál digitálních her.⁹⁵ Dalším bodem, byť problematickým a nejednoznačným,

⁹⁴ Typické pro RPG hry

⁹⁵ Viz MURRAY, Janet: *Hamlet on the Holodeck*. The MIT Press, 1998. Nutno dodat, že žádné jiné médium se nevyvíjí takovou rychlostí, jako digitální hry, a proto se situace od vydání této knihy v mnohém vyjasnila. V současnosti již hry dosahují téměř možností filmu. Souvisí to i s celkovou snahou her o fotorealistickou grafiku, díky které mnohé akční hry vypadají jako digitálně animované filmy.

je *linearita*⁹⁶, s jakou je příběh hry sledován skrze hráče. Hráčova aktivní participace na příběhu ale narušuje běžné vnímání linearitu jak je tomu např. v literatuře – v knize se čtenář může kdykoliv vrátit na výchozí místo a přečíst si text znovu a znovu, což není v průběhu hry možné – lze se vrátit, ovšem dané místo již nebude takové, jaké bylo při první návštěvě. K tomu by musel hráč začít hrát znovu od začátku, restartovat hru. Narativ a hra fungují ruku v ruce – narativ funguje jako návod k dalšímu postupu ve hře nebo jako odměna za úspěšné hraní. Už jen fakt, že lze popsat příběhy mnoha her, doslova „o čem hra je“, dává tušit narativní médium.

Ad 4) Narativ jako takový nikdy nestojí osamoceně, ale k jeho záznamu je třeba zprostředkující médium (ústní podání, literatura, film etc.). Jedním z argumentů pro narativ jako samostatnou na médiích nezávislou strukturu je fakt, že je převoditelný do jiného média.⁹⁷ Hry byly dlouho považovány jako neschopné plnohodnotně narativ zprostředkovat, nehledě na fakt, že plnohodnotné adaptace vznikali jen zřídka (ovšem situace se změnila, zejména díky úzkému napojení na filmový průmysl – kasovní trháky typu *King Kong* nebo *Watchmen* jsou společně s uvedením filmu převáděny i do herní podoby v rámci merchandising strategií). V případě her by tedy neměl být problém převést hru do filmu (adaptace jako *Tomb Rider* nebo filmy Uwe Bolla, specializujícího se na filmové adaptace her), ale i naopak, převést do her jakékoliv jiné narativy, z filmu nebo literatury. Není tedy problém aplikovat na hry adaptační pravidla Rolanda Bartha nebo Briana McFarlanea o převoditelnosti prvků z média do média.

Ad 5) Čas obecně v narativu má dvě části – čas příběhu a čas diskursu, případně ještě čas čtení/sledování příběhu. Čas ve hře je složitější. Těžko se dešifruje čas příběhu od času diskursu. Například v akční hře jako je *Half Life 2*, to, co vidíme, je okamžitý čas, *tady a ted*, přičemž budoucí vývoj příběhu je ještě neurčený (porazí hrdina/hráč monstrum nebo porazí monstrum hrdinu/hráče?). Čas hry je tak synchronní s vyprávěným časem a s časem recepcce hry.⁹⁸ Z toho pak Juul vyvozuje, že hry jsou ve svém uspořádání chronologické a budou jen těžce produkovat flashback nebo flashforward (přesto existují výjimky, např. v žánru

⁹⁶ Ovšem ne každá hra je lineární a mnoho RPG her sází spíše na široký svět a dává hráči možnost nesledovat příběh lineárně – např. v MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) jako je *World of Warcraft*.

⁹⁷ Viz CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Ithaca: Host. Brno, 2008

⁹⁸ V některých případech je ale čas hry kondenzovaný, například v tahových strategiích, kde se dá čas zrychlit, či zpomalit, podobně i v budovatelských strategiích typu *Sim City* je vnitřní čas zrychlený na roky. Problémem se tedy stává žánrová rozrůzněnost her a jejich odlišné potřeby v závislosti na žánrech.

adventur). Určitě je pravda, že celá řada her takto funguje. Existuje celá řada her, které nakládají s časem zcela jinak, kondenzují jej, zpomalují nebo zrychlují podle situace (např. budovatelské strategie typu *Sim City* nebo *Pharaoh* umožňují zrychlit čas, případně zastavit, rozdat pokyny a opět spustit čas.). Zatímco většina her tohoto typu zastavuje čas v okamžiku, kdy se hráč ze hry odhlásí, jiné, zejména MMORPG hry, které počítají s komplexním herním světem, kam vstupujete a žijete „druhý život“ (případně rovnou hra/simulace *Second Life*, Linden Research, Inc., 2003) čas nepřeušují. Po odlogování hra nekončí, ani se nezastavuje, ale probíhá i nadále, bez ohledu na to, jestli hrajete nebo ne. Čas příběhu běží, zatímco diskurs stojí.

Ad 6) Největší rozdíl mezi hrami a ostatními médii vytváří nutná hráčská participace na hře, interakce, která je pro pohyb v narativu hry nutná. Tato participace ale vyžaduje jistou motivaci, kterou je tzv. *hratelnost* (gameplay). K tomuto bodu se ještě vrátím podrobněji dále.

Důležitou roli tedy hraje příběh. Hry, které kladou hlavní důraz na silný příběh, operují s literárními texty a nezdá se, že vychází i z literárních děl. Nejvíce se toto tvrzení týká dvou herních žánrů⁹⁹: *adventur* a *RPG* (Role Playing Games). *Adventury* a *RPG* představují něco jako „interaktivní knihy“ – v kostce jde o to, že hráč hraje hru a skrze řešení logických problémů a puzzlů se posouvá dále v příběhu.¹⁰⁰ Hraní takové hry se podobá čtení knihy nebo tzv. *game books*, ve kterých si čtenář na klíčových místech volí z možností, jak by se měl hrdina zachovat a podle toho postupuje v knize na příslušnou pasáž (např. sci-fi *Vesmírní sokoli* Edwarda Packarda nebo série Joe Devera *Lone Wolf*). Čtenář si tak vytváří do jisté míry vlastní příběh knihy založený na interakci. Dalším bodem podporujícím toto tvrzení je fakt, že *adventury* se vyvinuly z textových her z konce 70. let. Za reprezentanty pak poslouží již zmiňovaná *fantasy* hra *Zork* (Infocom, 1980) nebo česká hra na motivy Tolkienova *Hobita*, *Belegost* (Cybexlab, 1991). V textových hrách byl důležitý příběh a celé hraní se realizovalo na podobném principu jako populární *game books* - hráč dostává stručný popis scény, včetně rozmístění předmětů na scéně a z následujících možností si vybere, jak hodlá pokračovat.¹⁰¹ Tyto první textové hry sebou přinesly do herního odvětví příběh, který u předchůdců typu *Pong* nebo *Pac-Man* chyběl, nebo byl obsažen pouze v podobě jednoduché zápletky, s cílem podat motivaci

⁹⁹ Základní herní žánry: *adventury*, akční hry, *RPG*, strategie, simulátory, sportovní hry, puzzle a logické hry

¹⁰⁰ *RPG* navíc přidává akční aspekt hry a vývoj postavy odvozený od deskových her *Dungeons&Dragons* (Dračí doupe, hry na hrdiny)

¹⁰¹ Zcela chybí grafické rozhraní, hry nemají grafiku, vše je realizováno pouze skrze text!

počítačové postavě (běžnou zápletkou bylo porazit nepřítele a zachránit svět). Obecně se pro textové hry vžil název *interaktivní fikce (interactive fiction)*.¹⁰²

Ozývají se ale i opačné hlasy, které oponují tvrzení, že hry lze považovat za „příběhové médium“. Kupříkladu Tadhg Kelly,¹⁰³ herní designér, producent, kreativní ředitel Simple Lifeforms Ltd. a uznávaný publicista serveru www.gamasutra.com, tvrdí, že nazývat hry interaktivním příběhem (*interactive story*) nebo vidět herní budoucnost v interaktivním vyprávění (*interactive storytelling*) je nesmysl, protože podle něj nové hry předvedly jen malý progres v rámci narativních možností a nenaznačují žádný další vývoj v tomto směru. Interaktivní příběh je paradoxní koncept, protože příběhy jsou strukturního charakteru a mohou být systematizovány, zatímco naopak příznivci interaktivního storytellingu považují příběh za sérii objektů kombinovaných podle potřeby:

„Jednoduše řečeno, čím precizněji strukturovaný a lepší příběh je, tím obtížněji se dělají větší změny. Rytmus příběhu je ovlivněn změnami tempa podle toho, jak se postava chová a koná, a způsobem, jakým se zápletky, dílčí odbočky a další prvky vyvíjí. Je relativně snadné změnit jednoduchou pohádku (i proto jsou pohádky tak často užívané jak příklady komunitou zastávající názor interaktivního vyprávění) a přitom zachovat její základní myšlenku. Nicméně je velmi náročné změnit Casablancu bez toho, abychom ji nezničili.“¹⁰⁴

Chápání příběhu jako struktury předvedli již strukturalisté a formalisté jako Propp svým rozbořením lidových pohádek¹⁰⁵ (odtud patrně pramení Kellyho narážka) nebo nebo Barthes a jeho popis transgresivních funkcí jako základ pro teorii adaptace.¹⁰⁶ Kelly ale chápe příběh jako hotovou strukturu, jako jasnou cestu z bodu A do bodu B, kdy cesta mezi dosažením cíle může být vyplněná jakoukoliv akcí. Přitom je ale příběh zachován a nezměněn. Takto fungují často RPG hry jako *Baldur's Gate* nebo *Fallout*. Kelly ale neztrácuje princip příběhu jako struktury, ale upozorňuje na samotné chápání celé věci. Velmi často je totiž zaměňován teoretický rámec (příběh jako systematizovaná struktura) s obsahem, kdy dochází k situacím,

¹⁰² V Japonsku je populární (a na západě téměř neznámý) na textu založený žánr tzv. vizuálního románu (*visual novel*). Podstata „hry“ je spíše v minimální interakci, role hráče/čtenáře je víceméně pasivní, neboť vše spočívá ve výběru jedné možnosti z mnoha. Hráč si z rozvětvené příběhové linky vybírá, jak bude příběh dále pokračovat. Visual novel se tak podobá zmiňovaným game books. Rozdíl oproti textovým hrám dává tušit již název, neboť u těchto her již hraje svou roli grafika.

¹⁰³ KELLY, Tadhg: *Stories, Structure, Abstraction and Games*. Publikováno online na <http://particleblog.blogspot.com/2006/07/stories-structure-abstraction-and.html> ke dni 17.12.2009

¹⁰⁴ Tamtéž

¹⁰⁵ Viz PROPP, Vladimír Jakovlevič: *Morfologie pohádky a jiné studie*. H+H. Praha, 1999

¹⁰⁶ BARTHES, Roland: *Úvod do strukturální analýzy vyprávění*. In KYLOUŠEK, Petr (ed.). *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*. Host. Brno, 2002. str. 9-43.

že jakkoliv špatný příběh je ospravedlněn, pokud je dobře strukturován a systematizován. Přitom ale premisa, že příběh je systematizovanou strukturou, kterou lze snadno měnit, nahrazovat části a reagovat tak na hráčovy zásahy do hry sama vybízí k tomu, aby se příběhy tvořily samovolně až s hráčovou aktivitou:

„(...) klíčovým předpokladem pro to, aby model interaktivního příběhu fungoval, je idea, že příběhy jsou struktury a jako takové mohou být systematizovány. Takže pokud vezmeme dostatečně chytrý software, který poběží na dostatečně silném hardwareovém základu, bude počítač schopen posoudit, v jaké části příběhu se nacházíte, a nabídne vám příslušnou následující část příběhu.“¹⁰⁷

To je jasným předpoklad pro fungování herního narativu do budoucna. Zatímco generátory prostoru dnes ve hrách fungují zcela běžně¹⁰⁸, příběh ještě zdaleka tak volný není a to ani v případě MMORPG her, které se ale zatím nejbližší přibližují nastíněné vizi díky svému sociálnímu rozměru, kdy příběhy vytváří i hráči skrze svou interakci ve virtuálním světě. Volný narativ skýtají ve velké míře jen RPG hry, které jsou krom hlavního příběhu, který je samotnou kostrou hry, zaplněny řadou vedlejších zápletek spojených s úkoly (*quests*). Tanya Krzywinska v návaznosti na Craiga Lindleye uvádí, že *„jestliže je filmový narativ často chápán jako struktura tří částí, zahrnující ‚začátek‘ (navození konfliktu), ‚střed‘ (prohloubení důsledků konfliktu) a ‚závěr‘ (vyřešení konfliktu), (...) pak může být ten stejný rámec nalezen i v mnoha hrách, i když v mnohem jiných rozměrech. Druhá část je ve hrách masivně prodlužovaná a představuje samotné ‚jádro hratelnosti‘ a hráčské zkušenosti, ve které má ale sofistikovanější narativ mnohem menší účinek.“¹⁰⁹* Hry jako *Baldur's Gate*, *Fallout* nebo *Planescape Torment*, epické RPG ságy, pak představují dokonalé ztvárnění takového „prodlužování“ střední části právě skrze vedlejší *quests*. Je jen na hráčovi, jak dlouho bude procházet herním světem a řešit vedlejší úkoly nebo jen tak prozkoumávat herní svět (jako v případě rozsáhlých offline singleplayer her jako *The Elder Scrolls IV: Oblivion* nebo akční série *GTA: Grand Theft Auto*,¹¹⁰ může hráč dokonce zcela ignorovat jakýkoliv narativ, nesledovat příběh a jeho zápletku a pouze prozkoumávat fikční svět). RPG hry často v rámci navození svobody jednání nabízí i

¹⁰⁷ KELLY, Tadhg: *Stories, Structure, Abstraction and Games*. Publikováno online na <http://particleblog.blogspot.com/2006/07/stories-structure-abstraction-and.html> ke dni 17.12.2009

¹⁰⁸ Například hra *Diablo* a *Diablo 2* (Blizzard North, 1996 a 2000) takový generátor herního světa obsahují, což zajišťuje hráči neomezené hraní hry stále dokola ve stále novém a novém, neprozkoumaném světě. Generátor sice funguje na jednoduchém principu, kdy jen „míchá přísady“ podle určitého kódu, výsledek je však hráčsky uspokojivý.

¹⁰⁹ KING, Geoff – KRZYWINSKA, Tanya (eds.): *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press. London, 2002. Str. 25

¹¹⁰ Zejména třetí a čtvrtý díl série a jejich rozšíření přinesly masivní herní světy s absolutní volností pohybu. Rockstar Games, 1997-2009

několik variant zakončení hry, která jsou dána na základě hráčových předešlých rozhodnutí ve hře. Výběr těchto alternativních konců je ale stále omezen, neboť je dán scénáristickou prací a ne generovaným obsahem.¹¹¹ Hlavní linie příběhu je jasně daná a hráč ji neovlivní, ale ovlivňuje, z jaké pozice se ke konci dopravuje (získává zkušenosti, buduje si karmu, kladnou nebo zápornou na základě svých činů, má možnost změnit průběh v několika klíčových uzlech apod.):

„Hledisko hráče je, jak argumentují badatelé game studies, prospektivní, protože pro hráče je výsledek hry stále skryt v budoucnu. Jak dále uvádí, hráč má stále šanci ovlivnit výsledek probíhající hry. Toto rozlišení ale zaměňuje fenomenologickou zkušenost s teoretickou perspektivou. Přesněji zaměňuje dočasnost sekvence událostí s její logickou strukturou. Jak konkrétní hra skončí, může být hráčům neznámé, ale pro většinu her je celkem zřejmé už v předstihu, jaké výsledky jsou možné a jaké ne.“¹¹² Je tedy jedno, jakou cestou se jako hráč vydám, konec je předem určen. Když čtu příběh v knize, taktéž netuším, jak skončí, dokud knihu nedočtu, ale už na začátku je jasné, že určitým způsobem skončí, protože příběh byl napsaný, ještě než jsem začal číst. *Baldur's gate*, stejně jako *Fallout* nebo *Oblivion* mají složitý spleť příběh, plný celé řady událostí, ale stejně skončí tak, jak je předem určeno. I v případě her, které se snaží nabídnout více konců, jsou tyto závěry předem dané, není možnost je změnit. I když hráč cestou k cíli zemře, stejně použije funkci „načtení“ (*load*) a bude zkoušet překážku překonat tak dlouho, dokud se mu to nepovede a k cíli nedojde.

Obecným problémem, zdá se, je skutečnost, že většina badatelů uvažuje o hře automaticky jako o narativu, příběhu (jinými slovy hra=interaktivní příběh).¹¹³ Například Tadhg Kelly: *„Deathmatchové hry jako Counterstrike (sic!) se ničím neliší od fotbalových her, úkolové hry jako God of War také nejsou jiné. Máte prostor, výzvu a celkovou abstrakčnost, která umožňuje hrát v rámci jasných mezí. Nazývat to „příběhem“ je naprosto směšné.“¹¹⁴* Jasně tu ale autor ukazuje nepochopení herních součástí a variability herního světa. Samozřejmě že hra je výzvou a cestou přes překážky k cíli, ale digitální hra obsahuje celou řadu prvků, které ve výsledku vytváří hratelnost. Jejich kombinace a propojení se pak podílí na celkové

¹¹¹ Japonská série *Princess Maker* (Gainax, 1993-2007) se vyznačuje právě nabídkou mnoha alternativních konců, které čítají na desítky možností, dosažitelných skrze odlišnou hráčovu aktivitu.

¹¹² SIMONS, Jan: *Narrative, Games, and Theory*. Publikováno online na <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> ke dni 19.12.2009

¹¹³ Viz SIMONS, Jan: *Narrative, Games, and Theory*. Publikováno online na <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> ke dni 19.12.2009, případně KELLY, Tadhg: *Stories, Structure, Abstraction and Games*. Publikováno online na <http://particleblog.blogspot.com/2006/07/stories-structure-abstraction-and.html> ke dni 17.12.2009

¹¹⁴ KELLY, Tadhg: *Stories, Structure, Abstraction and Games*. Publikováno online na <http://particleblog.blogspot.com/2006/07/stories-structure-abstraction-and.html> ke dni 17.12.2009

optimalizaci hratelnosti. Příběh je jen jedna z částí, stejně jako interaktivita a další. Kelly, a nejen on, si tedy plete, že příběh (*story*) není hra (*game*), ale příběh je jen součástí hry, jedna z jejích částí, součástí celku. Příběh je podpůrný prvek, který dostává v různých žánrech a hrách různý prostor a podle toho je buď dominantním prvkem (RPG, adventury – což pak vede právě k rozvíjení debat na téma *interaktivního storytellingu*) nebo je upozaděn (simulátory, sportovní hry, abstraktní logické hry, kde všude příběh slouží jen jako pohon zápletky, k navození situace a logickému ospravedlnění hráčovy aktivity). Otázkou tedy je, zdali může být digitální hra nazývána narativním médiem? Moje odpověď zní: ano, může, protože narativ je přítomen téměř bez výjimky vždy, nebo alespoň ve většině případů (samozřejmě, že existují výjimky, kdy je hra zcela abstraktního charakteru a tudíž nenesení ani žádné narativní sdělení, viz *Tetris*, ovšem to neznamená, že jiné typy her nejsou schopny narativ nést, byť i v zjednodušené formě. Dokonce i sequel *Pac-Mana*, *Ms. Pac-Man* měl jednoduchou zápletku.). Přestože je narativní zápletky často v té nejjednodušší formě (ne nepodobné snad nejznámějšímu naratologickému příkladu příběhu „*král umřel a potom umřela královna*“ a zápletky „*král umřel a potom umřela i královna žalem*“¹¹⁵). Hry dostatečně prokazují, že jsou schopny nést příběh, ale ne pro každý žánr je takový silný příběh žádoucí. Logické hry nebo arkádové střílečky se bez nosného příběhu obejdou, protože příběh není tím hlavním pohonem hráčovy motivace hrát (spíše se uplatňuje snaha vyřešit puzzle, nasbírat co nejvíce bodů nebo překonat časový limit). Ne každá hra tedy dává příběhu prostor, ale to neznamená, že by hry nedokázaly nést narativ. Rozporuplnosti odlišných přístupů k hernímu narativu vedly některé badatele k vytvoření zcela unikátních konceptů odvozených přímo z her a ne derivací převážně z literární (a přeneseně filmové) naratologie. V následujících oddílech proto představím tři nejvýznamnější pojetí digitálních her pro větší představu o rozmanitosti současného myšlení o této oblasti nových médií a zároveň výchozí body mé práce.

4.3. Interaktivní vyprávění

Již zmiňovaný koncept *interaktivního vyprávění* (*interactive storytelling*) definoval Chris Crawford, herní designér, teoretik her a propagátor uměleckého vyjádření skrze herní médium. V jeho pojetí je interaktivní vyprávění „*formou interaktivní zábavy, ve které hráč*

¹¹⁵ Viz FORSTER, E. M.: *Aspekty románu*. Tatran. Bratislava 1971

hraje roli protagonisty v dramaticky bohatém prostředí.¹¹⁶ V Crawfordově pojetí nejde o digitální hru s přidaným příběhem, ale o příběh, který vzniká průběžně vlivem hráčovy aktivity, skrze jeho rozhodnutí, scénu od scény: „Zkušenost s interaktivním vyprávěním se značně liší od obvyklého lineárního příběhu. Lineární příběh běží v zaběhnutých kolejích od začátku do konce tím nejpůsobivějším a nejrychlejším možným způsobem. Interaktivní vyprávění se proplétá dramatickým vesmírem možností. Chybí mu smysl přímé nevyhnutelnosti, která dává běžným příběhům takovou sílu. Je jako motýl poletující po louce, než jako jestřáb letící střemhlav dolů na svou kořist. Nejbližší formou tradičního vyprávění je soap opera, která se zaměřuje na vztahy mezi postavami, než na podrobnosti příběhu.“¹¹⁷

Vracíme se tak zpět k původnímu předpokladu herního systému, který bude generovat hry na základě hráčovy aktivity. Crawford postupně přešel od game designu k teorii interaktivního vyprávění a svoje poznatky aplikuje v praxi na vývoj právě takového narativního enginu (původně *Erasmatron*,¹¹⁸ dnes *Storytron*¹¹⁹). Ten by poskytl nejen základní strukturu pro generování příběhu, ale dokázal by jej generovat i na základě vyhodnocování hráčovy aktivity. *Storytron* prozatím obsahuje sequel Crawfordovy starší hry *Balance of Power: 21st Century*, ve které hráč vystupuje v roli amerického prezidenta a jeho úkolem je udržet světové síly vyrovnané. Skrze textový interface hráč reaguje na události a dotváří tak další podobu příběhu. Crawford hovoří o *storyplay* (což je synonymum pro jeho *interaktivní vyprávění*), ovšem pomalu je chápe jako specifické médium. Skrze příběhové světy (*storyworlds*) přistupuje hráč k příběhu, interaguje s narativem skrze Deikto, zjednodušenou verzi angličtiny upravenou pro účely storyenginu, a ve výsledku tvoří příběh. Vypravěčem může být kdokoliv, neboť Crawford nabízí volně ke stažení program celého enginu, SWAT (*Storyworld Authoring Tool*). Reaguje tak na tzv. *emerging gameplay* („vynořující se hratelnost“), což je samostatně fungující narativ, vznikající teprve během hraní skrze interakci hráčů a není jasně dán v úvodu hry. Závěr je tak naprosto neznámý, stejně jako délka hry apod. Tento princip právě hojně využívají deskové hry typu *Dungeons&Dragons* (česky pod názvem *Dračí doupě*), což jsou deskové „hry na hrdiny“ (herním ekvivalentem jsou RPG hry). V jejich rámci hráči tvoří příběh teprve během hraní skrze své činy a reakce. Celá hra je pak řízena Dungeon Masterem (Pánem jeskyně), který směřuje vývoj a dohlíží na pravidla. Za jistou formu *emerging gameplay* lze považovat například budovatelské strategie jako série *Populous* Petera Molyneuxe (Bullfrog, 1989 – 1998), nebo série od Willa Wrighta: *SimCity* (Maxis, 1989 – 2008)

¹¹⁶ CRAWFORD, Chris: *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games. Michigan 2004

¹¹⁷ Tamtéž, str. 68

¹¹⁸ Viz <http://www.erasmatazz.com/>

¹¹⁹ Viz <http://www.storytron.com>

a *The Sims* (Maxis, 2000-2006), což jsou hry/strategie, které nemají jasně daný cíl hry. Jejich náplní je starat se o rozvoj daného objektu, ať už svého národa, města nebo postav, přitom délka hraní, zvraty nebo vývoj jsou zcela náhodné a nepředvídatelné. Nicméně tyto hry neřeší otázku narativu, který nelze takto jednoduše simulovat v průběhu hraní, což je ostatně cíl Chrise Crawforda a jeho *Stroytronu*. Přesto některé pokusy v tomto směru již existují. Jednou z prvních her, která skutečně reaguje na hráčskou aktivitu a podle toho řídí další vývoj vyprávění je nezávislá hra *Facade* (Michael Mateas, Andrew Stern, Procedural Arts, 2005)¹²⁰ oceňovaná mnoha herními odborníky. Hráč se dostává do role hosta dvou přátel, Tripa a Grace, kteří prochází složitým partnerským obdobím. Postupně vyplouvají na povrch konkrétnější okolnosti jejich vztahu a situaci je třeba řešit. Postavy přitom reagují na podněty v podobě textových příkazů (resp. hráč píše své repliky), je možné jim skákat do řeči, lichotit jim nebo i zaujímat strany ve sporu. Každé hraní je přitom jiné, neboť jinak zvolená akce má odlišné výsledky, v závislosti na událostech. Ponoření do virtuálního světa je o to umocněno, že jsou postavy namalovány, což prohlubuje emocionální dopad situací. Převratnost „hry“ spočívá právě v tom, že reaguje aktivně na podněty hráče, místo aby sledovala přednastavenou cestu. Přestože se jedná teprve o jednu z prvních vlašťovek na poli interaktivního vyprávění, předurčuje mnohé věci do budoucna a vyznačuje jednou z cest, kterou se mohou hry ubírat.

4.4. Cyberdrama

Otázku narativu v digitálních hrách zkoumá i další koncept, tzv. *cyberdrama*. Janet Murrayová používá termín cyberdrama k označení nového způsobu vyprávění, stejně jako nového typu příběhu a jednoduše je definuje jako „*ztvárnění příběhu v konkrétním fiktivním počítačovém světě.*“¹²¹ Oproti *interaktivnímu vyprávění* popsanému Crawfordem, které se zabývá možnostmi vyprávění v digitální hře a vytvoření skutečně interaktivního příběhu, klade cyberdrama důraz na pohroužení se do herního světa a roli hráče v případě participace na příběhu. Právě v tomto pohroužení se do virtuální reality spatřuje Janet Murrayová jeden ze základních prvků svého konceptu *cyberdramatu*. Teoreticky nevychází z literární teorie, ale mnohem příhodněji z teatrologie, tedy oblasti zkoumající divadelní dílo, což genealogicky

¹²⁰ Viz <http://www.interactivestory.net/>

¹²¹ MURRAY, Janet: *From game-story to cyberdrama*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004

blízké právě filmu. Ve své práci se Murrayová opírá jednak o studie Brendy Laurelové a jejího konceptu interaktivního dramatu,¹²² a jednak o klasické Fraytagovo pojetí dramatu. Cyberdrama přepokládá, že hráč zaujímá roli postavy v dramatickém příběhu a nikoli, že stojí „nad příběhem,“ kde pouze sleduje simulaci, ale naopak je sám přímo ponořen do příběhu. Objevuje se zde tedy důležité rozlišení charakteru příběhu v digitálních hrách právě skrze postavu/hráče a jeho interakci. Murrayová totiž odlišuje příběhy narativní (vyprávěné) od dramatických (mimetické). To je důležitá změna od chápání herního narativu skrze literární teorie. Příběh je pak rozlišován podle zcela rozdílných kategorií:

- 1) Drama vs. narativ
- 2) Ztvárnění (ve smyslu akce, aktivity) vs. deskripce
- 3) Intensifikace, vystupňování a zesílení děje vs. jeho extenzifikace, utlumení
- 4) Jednota konání (kauzální vztah k centrální události) vs. epizodická struktura

Nutno brát v potaz, že ne vždy platí pro hry vše bezvýtku (např. adventury jsou epizodické atd.), ale Murrayová tímto jasným vymezením situace přenáší výzkum digitálních her z literární vědy do teorie dramatu. Mění se tak zcela pohled na samotné médium digitálních her – najednou jsou vnímány jako součást (nebo alespoň příbuznost) dramatických umění, a tedy i filmu, než jako literární texty. Centrálním pilířem se stává účastník příběhu, tedy hráč a jeho role ve hře. V tomto směru jsou vyčleněny tři základní kategorie, které musí cyberdrama splňovat: musí „účastníkům“ představit zprostředkující zkušenost (zprostředkovanost - *agency*), umožnit jim intenzivní ponoření se do děje (*immersion*) a ve výsledku vést k *transformaci*, k přeměně v něco nového. K dosažení těchto cílů pak má dojít skrze design herního světa, grafiku, umělou inteligenci (AI), hratelnost apod.

- *Zprostředkovanost (agency)* představuje pocit „moci“, který vyvěrá z možnosti konat akce, které budou mít dopad na herní svět v souladu s hráčovým záměrem. Jednoduše pocit aktivního zapojení do děje.
- *Vnoření (immersion)* definuje jako pocit být přítomen na jiném místě, aktivně se podílet na událostech. „Pohlcení“ dějem.
- *Transformace (transformation)* umožňuje hráči „přetransformovat se“ v někoho jiného po dobu hraní, má rozměr osobní transformace skrze hru. Tato kategorie je ale

¹²² Viz LAUREL, Brenda: *Computers as Theater*. Addison-Wesley Professional. 1991

velmi problematická pro své nejasné fungování a rozdílné možnosti chápání¹²³. Transformace totiž zastupuje i variabilitu, množství témat, která se opakují a která hráč odkrývá. Celkem má tři různé podoby:

- 1) *Transformace jako maska (masquerade)* – herní zážitek umožňuje hráči stát se někým jiným po dobu hry
- 2) *Transformace jako různorodost* – herní zážitek umožňuje celou řadu různých možností tématu, hráč má možnost všechny prozkoumat a téma tak pochopit
- 3) *Osobní transformace* – herní zážitek je prostředkem hráčovy osobní transformace (1. a 2. mohou vést k 3.). Jedná se o nejproblematictější kategorii s nejasným a těžko uchopitelným záměrem.

Tyto tři základní prvky cyberdramatu reflektují Freytagovo pojetí dramatu, které doplňují a výslednou aplikací na digitální hry poskytují Murrayové teoretický aparát pro jejich zkoumání. *Vnoření* je přítomno už ve zmiňovaném pojetí dramatu například skrze požadavek tří jednot, *transformace* naopak jde proti jednotě a intenzifikaci dramatu, *zprostředkovanost* (agency) je pak zcela novou kategorií typickou právě pro hry. Na tomto základě pak uvažuje o hrách jako hře-příběhu (game-story), což jsou „nové herní formáty, bohaté na příběh, které se rozšiřují v různých digitálních formátech: videohra postavená na hrdinovi, atmosférická střílečka v první osobě, žánrové RPG hry, simulace zaměřené na postavy.“¹²⁴ *Hra-příběh* pak spojuje jak specifika ostatních narativních médií (obraz, zvuk, prostor...), ale i herní zákonitosti, které se běžně objevují i v narrativech – zápas hrdiny proti oponentovi/prostředí nebo řešení hádanek puzzlů. Už z uvedené citace je cítit snaha vymezit cyberdrama jako samostatný žánr uprostřed ostatních herních žánrů, což je závěr, ke kterému Murrayová nakonec i dochází. Cyberdrama pak nejlépe vystihují zejména *RPG hry, hry s interaktivními postavami, interaktivní videa a „replay story“*.¹²⁵ RPG hry zejména pro svůj důraz na postavu/hráče samotného a rozsáhlé epické příběhy v rozlehlých herních světech. Funkce vnoření se se tu uplatňuje v největší míře. Hrami s interaktivními postavami jsou myšleny takové hry, kde nedochází k přímému ztotožnění postavy s hráčem, ale naopak hráč je stavěn do role pozorovatele, kdy postavy ovládá nepřímo nebo jen omezeně (např. *The Sims*, Maxis, 2000). Posílena je zejména funkce

¹²³ Viz polemika MATEAS, Michael: *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004

¹²⁴ MURRAY, Janet: *From game-story to cyberdrama*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004

¹²⁵ Viz MURRAY, Janet: *From Game-Story to Cyberdrama*. Publikováno online <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic> ke dni 4.1.2009

zprostředkovanosti. Problematickou kategorií je pak *interaktivní video*, kam Murrayová řadí víceméně videa, u kterých může účastník sám rozhodnout o dalším vývoji (jednoduše se jedná o princip *Kinoautomatu*, který představil Radúz Činčera už v roce 1967)¹²⁶. Je otázkou, zdali se jedná o relevantní kategorii, která souvisí s digitálními hrami, když jde spíše o záležitost internetu, případně speciálních kinoprojekcí. Navíc interaktivita je v takových případech značně omezená a pouze domnělá. Poslední kategorií je tzv. *replay story*, tedy „příběh ze záznamu“, umožňující přehrávat hru několikrát s cílem nalézt to správné řešení. Jako příklad uvádí experimentální hru Sarah Cooperové *Reliving Last Night* (2001), ve které je zpětně rekonstruovaná hrdinčina předešlá noc skrze jednoduchou interakci v rámci které hráč mění jen omezené množství prvků (hrdinčiny šaty, pití, které pije apod.), aby správnou kombinací došel k cíli a rozluštil záhadu včerejší noci. Filmovou obdobou *replay story* jsou pak filmy jako *Na hromnice o den více* (Harold Ramis, 1993), nebo *Lola běží o život* (Tom Tykwer, 1998)

Považovat cyberdrama za samostatný žánr v rámci digitálních her je velmi problematické. Dochází k vymezování pouze určitého segmentu herního média, a jak se ukazuje, ne vždy zcela přesně.¹²⁷ Přínosem Murrayové je jednoznačně chápání her v intencích teorie dramatu, jako vzdálené příbuzné dramatických umění. Druhým přínosem je pak důraz na postavu a hráče, splynutí a ponoření se do herního světa. Pro další výzkum se ale jako vitálnější teorie ukazuje Aarsethova definice ergodické literatury.

4.5. Ergodická literatura

Tímto pojmem označuje norský badatel Espen Aarseth celou řadu textů, které vyžadují od čtenáře specifické úsilí, odlišné od čtení tradičních textů (literatura, film atd.). Termín *ergodický* proto odvozuje od řeckých slov *ergon* („práce“) a *hodos* („cesta“), protože „*ergodická literatura je otevřeným, dynamickým textem, ve kterém musí čtenář vykonávat specifické akce k tomu, aby generoval literární sekvence, které se mohou měnit při každém čtení.*“¹²⁸ Čtení ergodických textů tedy klade na čtenáře mnohem větší nároky a představuje

¹²⁶ Murrayová uvádí konkrétní příklad série interaktivních reklam automobilky Ford, u kterých diváci hlasovali přes internet o tom, co dalšího má hrdina provést.

¹²⁷ Například už zmiňovaná hra *Princess Maker* (Gainax, 1993) disponuje desítkami možných alternativních zakončení, která se řídí právě pořadím vykonaných akcí, *replay-story* pak pozbývá významu, protože v takovém případě je každá akce správná, protože vždy povede k jednomu z alternativních konců

¹²⁸ AARSETH, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. 1997.

náročnější recepci samotného sdělení. Oproti např. literárnímu textu vyžaduje ergodický text *aktivní účast recipienta, ne jen jeho pasivní příjem a interpretaci: „V případě ergodické literatury je vyžadováno větší úsilí k tomu, aby čtenář mohl procházet textem. Pokud má ergodická literatura dávat smysl jako koncept, musí zároveň existovat i neergodická literatura, ve které je úsilí vyvinuté k procházení textem naprosto jednoduché, bez dalších extranoematických požadavků na čtenáře krom (například) pohybu očí a pravidelného či libovolného otáčení stránek.“*¹²⁹ Zároveň ale Aarseth hned upozorňuje, že aplikace literární teorie na ergodické texty, ač by se rovnou nabízela, je mylná a většinou vede k dezinterpretaci a nepřesnostem, literární teorie nejsou sebereflexivní (resp. pracuje se zavedenými pojmy a metodami odvozenými od tradičních literárních textů, ale již se nedokáže adekvátně adaptovat na nové formy). Literární teorie se nehodí k popisu „nových“ textů, protože ty jsou primárně jiné, než běžné texty, zahrnují jiný vztah mezi čtenářem a autorem – na jedné straně pasivní interpretace, na druhé aktivní podíl na realizaci textu. Hned v úvodu zmiňuje, že *cybertext* (viz níže) počítá s mnohem větším zapojením „čtenáře,“ než jiné texty. Recipient cybertextů je aktivním účastníkem. To je naprosto odlišná koncepce recepce textu, než v případě klasických textů. Performance recipienta běžného textu probíhá jen v jeho hlavě, zatímco u recipienta cybertextu je performance viditelná okamžitě, je nezbytnou součástí pro konstrukci cybertextu. *„Čtenář, ať je jakkoliv silně zapojen do rozplétání narativu, je bezmocným. Jako divák na fotbale může jen spekulovat, dohadovat se, odhadovat, dokonce křičet nadávky, ale není hráčem. Jako pasažér ve vlaku - může pozorovat a komentovat míjející krajinu, může si pospat, kdykoliv se mu zlíbí, nebo klidně spustit záchrannou brzdu a vystoupit, ale nedokáže pohnout vlakem v žádném směru. Nikdy nemůže zažít hráčovo potěšení z možnosti ovlivňovat: ‚podívejme se, co se stane, když udělám tohle.‘ Čtenářův zážitek je potěšením z voyeurství. Bezpečný, ale neplodný.“*¹³⁰

Dalším hlavním argumentem je velmi inovativním přístup k ergodické literatuře jako k *mediálně nevázané* (není „medium-specific“). Mnoho badatelů totiž tíhne k rozlišování typů textů podle daného média, zdali jde o klasická papírová nebo elektronická média (případně se hledají zastřešující pojmy typu „nová média“, což ve výsledku pokrývá značně široké pole nejrozmanitějších a zcela nehomogenních typů, viz témata jednotlivých kapitol druhé části knihy *Remediation* od Boltera s Grusinem). Aarseth tuto typologizaci zcela odvrhne a nabízí univerzálnější koncept, který typ média opomíjí jako nedůležitý, namísto toho studuje mechanismy textů, které jsou na médiu nezávislé. Klíčové jsou právě mechanismy textů, než

¹²⁹ Tamtéž. Str. 1-2

¹³⁰ Tamtéž, str. 4

texty jako takové. Uvědomuje si totiž, že texty se od sebe liší, mají různé podoby. Například adventura, které Aarseth věnuje celou kapitolu, jako text není shodná s klasickým literárním textem, přestože na první pohled vykazuje podobné rysy, např. fabule a syžet, narativ atd. Přitom bližší pohled ozřejmuje jednotlivé rozdíly, třeba že linearita se zde projevuje jinak, než v knize. Postupuje se lineárně, ale recipient naráží na překážky, které neumožňují číst dále. Hráč (čtenář) často stojí na místě a nemůže pokračovat ve „čtení“ dále, dokud neodstraní překážku (nenajde řešení hádanky),¹³¹ stejně tak nelze tyto texty číst na přeskáčku, od středu nebo od konce. Právě to jsou ergodické principy obsažené v digitálních hrách. Jako pomocnou subkategorii ergodické literatury předkládá Aarseth termín *cybertext*, kam spadají právě tyto typy. Co přesně cybertextem chápe? „*Cybertext je pohledem na všechny formy textuality, způsob, jak rozšířit oblast literární vědy i na fenomény, které jsou dnes vnímány jako okrajové nebo marginalizované v oblasti literatury, nebo dokonce v opozici k ní z (...) čistě irelevantních důvodů.*“¹³² Jako „irelevantní důvody“ spatřuje zejména snahu aplikovat literární teorii na nová média, která jsou od sebe ale natolik odlišná oproti jednotné podobě literárních textů, že veškerá snaha popsat tuto oblast univerzální teorií z literární vědy selhává. Aarseth ale na druhou stranu ani nenabádá ke vzniku zcela nové teorie, která by situaci plně popsala. Namísto toho doporučuje doplnit stávající tak, aby pokryly novou oblast (v tomto směru kritizuje např. na sémiotice založenou teorii kybernetického znakového systému Petera Bøgha Andersena¹³³). Z toho důvodu hovoří o cybertextu jako o perspektivě, jako jiném pohledu na situaci, než jako o samostatné kategorii. Přitom si je vědom toho, že cybertext se ale nikdy nevyhne zdůrazňování některých specifických typů textu a marginalizace jiných. Ve výsledku jde tedy spíše o úpravu teorie textu a textuality než opozice k ní, jako jsou předešlé filologické, strukturalistické nebo sémiotické koncepty. „*Cybertext, jak by mělo být již zřejmé, je širokou škálou (nebo perspektivou) možných textových typů vnímaných jako typologie mechanismů, jako rozličné druhy literárně komunikačních systémů, kde funkční rozdíly mezi mechanickými částmi hrají určující roli ve stanovování estetického procesu.*“¹³⁴ Zde se již dostáváme na pole týkající se i digitálních her, neboť cybertext je textem „*zahrnujícím kalkulaci a výpočty do své produkce textových jednotek.*“¹³⁵ Text nedefinuje jako řetězec významů, ale jako paletu různých forem, od básní po počítačové programy a databáze. Text je

¹³¹ Aarseth definuje tento stav pomocí dichotomie *aporie* a *epifanie*. Aporie jako zapeklitý problém, jako překážka, kterou lze překonat jen určitou kombinací akcí. Po překonání aporie je hráč odměněn epifanií - jednoduše zažívá radost z překonání překážky.

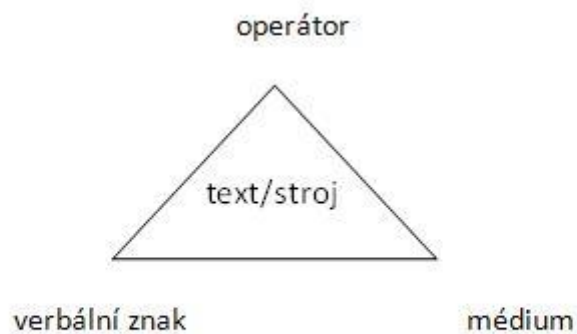
¹³² Tamtéž, str. 18

¹³³ Viz tamtéž, str. 31-41

¹³⁴ Tamtéž, str. 22

¹³⁵ Tamtéž, str. 75

ve spojení s kybernetikou pak doslova jako stroj pro generování a používání verbálních znaků (viz obr. 1). „Cybertext obrací pozornost od tradiční trojčlenné struktury autor/emitor – text/sdělení – čtenář/adresát do kybernetického vztahu mezi rozličnými částmi/účastníky v textovém stroji.“¹³⁶ V tomto se podobá Crawfordovu narativnímu enginu, kde je důraz podobně kladen na mechanické generování významů podle hráčovy aktivity. Aarseth ale užívá cybertextu v obecnějším pojetí, zatímco Crawford zkoumá praktickou aplikaci hráčem tvořených významů.



(Obr. 1)

Tento stručný výčet měl představit současné proudy a tendence v uvažování o digitálních hrách a poskytnout alespoň lehkou osu, kterou ve své analýze digitálních her použiji a jak budu na konkrétní příklady nahlížet. Jak se ukazuje, nelze použít pouze jednu teorii, a to proto, že hry jsou ve své podstatě natolik odlišné, že budu muset kombinovat různé pohledy v závislosti na daných žánrech. Ostatně jak jsem nastínil již v úvodu, ne všechny herní žánry jsou pro můj výzkum žádoucí a tím pádem se zaměřím pouze na určitý vzorek her, které nejvíce vykazují znaky filmovosti.

¹³⁶ Tamtéž, str. 22

5. Analýza filmových prvků v rámci digitálních her

V následujících oddílech se již konkrétně podívám na fungování jednotlivých prvků digitálních her, které nejvíce vykazují tendence přebírat vlivy z filmových postupů. Po krátkém nastínění průniku ryze filmových forem do her v podobě cut-scenes a in-game animací již přejdu k samotné analýze. V centru mého zájmu bude několik digitálních her, které podrobím analýze s cílem odhalit a popsat prvky filmové řeči, které hry přijaly za své. Konkrétní vzorky byly vybrány s důrazem na filmový charakter, přičemž se ale tato selekce snažila vyhnout výběru ryze ojedinělých děl. Naopak přestože vybrané hry reflektují nejvíce filmové médium, rozhodně se nejedná o netypická díla v rámci svých žánrů či her obecně. Prvky v nich obsažené je totiž možné nalézt i v jiných herních titulech a tím pádem lze vybrané příklady chápat jako reprezentativní výběr. Film totiž do her vstupuje v několika úrovních. Nejviditelněji ve vizuální sféře, nejen způsoby snímání mizanscény a filmová práce s kamerou obecně¹³⁷, ale i skrze herní animace, vedle čehož pak stojí svébytné pokusy o interaktivní film. Svou roli pak hrají i narativní postupy. Rozebírané hry tak opravdu značí jen opravdu úzký výčet.

5.1. Herní animace

„Jedním z aspektů narativu videoher, který sjednocuje filmy a elektronickou zábavu, jsou úvodní videa: krátké animované sekvence, které mají uvést scénu, ve které se bude následující hra odehrávat. Často jsou tyto sekvence kompletně vytvořené z počítačově generovaných obrazů a, v rámci žánru, splňují podobnou funkci jako filmové trailery. Od nástupu CD-ROMů našly filmové vložky umístěné mezi kapitoly nebo levely hry své pevné místo ve videohrách. Mnohem více ale úvodní videa fungují jako prvek, který diskursivně zařazuje hráče do vyprávění, poskytující mu informace o pozicích, které mohou jednotlivé subjekty zaujmout.“

¹³⁸ Mark Finn v této citaci předznamenává, jakou funkci plní herní animace nejčastěji a

¹³⁷ Používám tu záměrně termín spjatý s filmovou terminologií, neboť herní svět není ničím jiným, než předpřipravenou mizanscénou, protože každé zákoutí se může skrze hráčovu aktivitu dostat do záběru.

¹³⁸ FINN, Mark: *Computer games and narrative progression. M/C: A Journal of Media and Culture*, 2000, roč. 3 č.5. Online na <http://journal.media-culture.org.au/0010/narrative.php> ke dni 20.4.2010

zároveň naznačuje filmovou přítomnost ve hrách. Ta však na sebe bere několik podob, od naprosto pasivní filmové vložky až po interaktivní pasáže, které dokládají organické propojení filmové řeči s herním médiem. Toto balancování mezi pasivním a aktivním přístupem k animovaným sekvencím ve hře naznačuje nejednoznačnost uchopení takovýchto vsuvek, neboť je nutné rozlišovat jejich podoby. Úvodní intra a závěrečná outra totiž v drtivé většině případů představují samostatné animované filmy (nebo alespoň filmové sekvence), tedy film a ne digitální hru. Naproti tomu *in-game* animace mohou poskytovat jistou dávku volnosti, co se interaktivity týče, tudíž opouští filmové pole a přesouvají se na pole nových médií. Proto se budu v následující části věnovat typologii a podobám herních animací coby způsobu pronikání filmových postupů do her.

Jak již bylo zmíněno, každá hra obsahuje alespoň jednoduchý příběh, nástin zápletky a motivaci hráče, vysvětlující hlavní otázku: „proč?“ Samotné vyprávění příběhu se pak realizuje různými způsoby v závislosti na herním žánru (v rámci adventury a RPG například samotným rozplétáním záhady a skrze komunikaci s postavami, v případě akčních her – např. 1st person shooter game (FPS) – skrze *in-game* animace a interaktivitu s NPC postavami, u strategií mezi jednotlivými misemi například v podobě briefingů). Herní animace fungují napříč žánry a nalezneme je v určité podobě ve většině her. Sehrávají klíčovou roli, neboť tvoří hlavní rámec příběhu, představují seznámení nejen se samotnou hrou, ale zejména se samotným příběhem. Drtivá většina her totiž začíná úvodní animací ještě před samotným hraním a následně tzv. *intrem* (od slova introduction). Intro funguje jako úvodní sekvence filmu, ve které je hráč seznámen s postavou (případně ostatními postavami), prostředím a s náznaky samotného příběhu, který bude hráč ve hře sledovat. Jednoduše předmluva. Outro pak funguje zcela jako epilog, závěrečná animace (často v podobě předrenderované sekvence jako odměny za dohrání hry).

Samotné provedení takovéto narativní vložky má několik podob, které se v rámci hry často kombinují. Tzv. *cutscenes* („prostřihy“) jsou animované sekvence, které přerušují samotný tok hry. Jsou pasivního charakteru, neboť hráč v nich ztrácí kontrolu nad postavou, pouze sleduje animaci. Jde tedy o regulérní filmový počín pracující s filmovými postupy (rámování obrazu, úhly a jízdy kamery, stříh, ale i práce s postavami – občas totiž může kamera v rámci animace přejít z pohledu první osoby do třetí a odhalit tak hráčova avatara).

Herní animátor a teoretik Hugh Hancock definuje cutscenes jako „*jakékoliv neinteraktivní vyprávění nebo zasazení příběhu ve hře.*“¹³⁹ Hancock se tak snaží jasně vymezit, co jsou cutscenes a jaká je jejich pozice ve hře. Coby neinteraktivní příběhové vložky indikují svojí celkovou pasivnost, nicméně i toto tvrzení si v současnosti zaslouží přehodnocení, protože s nástupem hi-tech konzolí na trh se neinteraktivní pasáže plynule přeměňují v interaktivní, alespoň tedy do určité míry. Hry jako *Fahrenheit* (pod alternativním názvem pro severní Ameriku *Indigo Prophecy*, Quantic Dream, 2005) nebo *Mass Effect* (BioWare, 2007) implementovali do své struktury systém rozhovorů (obecně ve hrách chápaných jako prostor pro narativ), který je částečně interaktivní - kamera je přednastavená tvůrci, tudíž využívá střihu i odlišné velikosti záběrů, ale obsah zajišťuje hráč formou výběru odpovědí z daných možností. Rozhovor se tak může ubírat různými směry, stejně jako jeho zakončení (rozzuření postavy, diplomatické vyřešení situace apod.). Tento systém sice není úplně inovativní novinkou, protože jej bohatě využívají RPG hry již drahnou dobu (např. isometrické hry *Baldur's Gate* nebo *Fallout*, 1997 a 1998), nicméně jeho propracované použití ve 3D prostorové hře přivádí tento systém na novou úroveň přidáním filmovým rozměrem. Naplno pak interaktivnosti fungující i během narativních pasáží využívá *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), kterému je věnován samostatný oddíl.

Definice cutscenes tak nutí k jasnějšímu vymezení pojmu. Slovo samo indikuje prostřih, přerušení toku hry vloženou scénou, která nese informace o příběhu a je tedy narativního charakteru. Přitom otázka (ne)interaktivnosti je sporná. Navíc narativního rázu jsou i rozhovory ve výše zmíněných hrách. Pokud si cutscenes následně rozdělíme do několika skupin podle techniky, jakou jsou zpracovány, situace se trochu zpřehlední: *předrenderovaná počítačová grafika* (CGI¹⁴⁰), *hrané video* (FMV¹⁴¹), *herní engine* (*in-game animace*), případně netradiční formy (např. *Max Payne*¹⁴² má cutscenes realizované formou komiksu s voice-overem na konci každého levelu). První dva typy představují naprosto pasivní filmové vsuvky. Předrenderované CGI animace nejsou ničím jiným, než digitálně animovanými filmy¹⁴³, ne nepodobné těm, které se běžně objevují v kinech (viz produkce studií *Pixar* nebo

¹³⁹ HANCOCK, Hugh: *Better game design through cutscenes*. Gamasutra 2002. Online na http://www.gamasutra.com/view/feature/3001/better_game_design_through_.php ke dni 21.4.2010

¹⁴⁰ CGI – *computer-generated imagery* – počítačově generovaný obraz.

¹⁴¹ FMV – *full motion video* – videa vycházející z přednatočených nebo klasicky předanimovaných sekvencí, namísto počítačově renderovaných animací. Například *The Last Express* (Smoking Car Productions, 1997) vznikl díky rotoskopické animaci, podobně pak i *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems, 1983), využívající klasické animace a nových technologií (vydáno na laserdisku).

¹⁴² *Max Payne* (Remedy Ent., 2001)

¹⁴³ Ne náhodou se pro tyto CGI animace vžilo i označení *cinematics*.

DreamWorks). Zpravidla tvoří *intra* a *outra* her, případně jsou nositeli příběhu v klíčových uzlech vyprávění – na konci kapitol, po dlouhé misi apod. Vzhledem k jejich náročnosti na animaci a ekonomickou náročnost obsazují v rámci struktury hry specifická, „prestižní“ místa. Nejčastěji tedy figurují jako úvodní animace, aby poskytly filmový zážitek a nalákaly hráče na hru. Druhým typem, dnes jen velmi ojedinělým, jsou hraná videa, ve kterých se užívá klasických filmových postupů, stejně jako hraných herců. Svůj boom zažila hraná videa v první polovině 90. let skrze vlnu tzv. *interaktivních filmů*. Jednalo se o hry, nejčastěji adventury, které usilovaly o spojení hry a filmu. Grafika vykazovala snahu o fotorealismus skrze realisticky detailní předrenderovaná pozadí a zejména díky grafice postav, které nebyly ničím jiným, než nahranými živými herci. Cutscenes pak tvořily skutečné hrané sekvence. Narozdíl od CGI animací se jich využívalo po celou hru, tedy ne pouze v úvodu nebo závěru. Bohužel slabší provedení, nejen technické, ale často i režijní, sráželo snahu o vysoký cíl. Přesto vyniklo několik kvalitních titulů, jako *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, *Phantasmagoria* nebo *Tex Murphy: Under a Killing Moon*. Interakci zajišťovali adventurní prvky hry, zatímco narativní prvky se odehrávaly skrze filmové sekvence. Ty se staly kamenem úrazu z pohledu hráčů. Jak potvrzuje Hancock, „*cutscenes fungují nejen jako vypravěč příběhu, ale i jak prostředek k posílení dojmu reality hry – ukázat hráči účinek jeho akcí*“¹⁴⁴ a tedy jako prvek aktivního zapojení hráče do příběhu, do děje. Jejich úkolem je navodit dojem z herního světa a ukázat jeho funkčnost a komplexnost. V souladu s Janet Murray tedy usilují na první pohled o posílení imerzních tendencí her. Cutscenes se totiž nejčastěji objevují po splnění nějakého zásadního úkolu nebo odstranění překážky, čímž se stávají jakousi „odměnou“ pro hráče a zároveň demonstrují dopad hráčova jednání na herní svět, stejně jako provázanost mezi hráčem a postavou. Dlouhé, statické, neinteraktivní animace mají ale bohužel vlastnost vytrhávat ze hry, stejně jako předrenderované scény, které se vizuálně radikálně odlišují od samotné vizuální stránky hry.¹⁴⁵ Identifikace s postavou – avatarem, stejně jako věrohodné pohroužení se do herního světa je pak skrze taková narušení ztěžováno a hrané videosekvence mají na hráče nechtěně zcela opačný, zcizovací efekt. Přesto boom interaktivního filmu v polovině devadesátých let představil nové možnosti média digitálních her a zároveň naznačil potenciál ve spojení hry a filmu. Bohužel svým konceptem předběhl interaktivní film svou dobu a dnes působí jako slepá větev ve vývoji her. Myšlenka filmového příběhu, do kterého by mohl divák interaktivně zasahovat, se ale nevytratila, jak dokládají

¹⁴⁴ HANCOCK, Hugh: *Better game design through cutscenes*. Gamasutra 2002. Online na http://www.gamasutra.com/view/feature/3001/better_game_design_through_.php ke dni 21.4.2010

¹⁴⁵ Toto je většinou otázka starších her, v současnosti se upřednostňují in-game animace skrze engine ve formě přednastavených skriptů, které nepřerušují interakci s prostředím, ani se kvalitativně neodlišují od hry jako takové. Výsledkem je dokonalé pohlcení hráče do herní reality.

v současnosti mnohé hry jako *Half Life 2*, *Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Uncharted 2* nebo zejména *Fahrenheit* a *Heavy Rain*.

Problém s definicí cutscenes podle Hancocka ale nastává v případě *in-game* animací realizovaných přímo v herním enginu – tzn. animace umístěné přímo do hry. In-game animace již nejsou natolik jednoznačné, jako předešlé typy, neboť je lze rozdělit na dvě skupiny – pasivní a aktivní. Pasivní in-game animace jsou takové, ve kterých je celá sekvence předem daná, kamera a její pohyb je předem naprogramován, dialogy, záběry a střih taktéž. Přitom nápaditému použití filmových postupů nic nebrání ani v této formě, což by na první pohled mohlo být ztížené díky nedokonalosti herní grafiky, která by mohla spíše odpuzovat než přitahovat pozornost (nízké detaily, trhané pohyby, abstraktněji působící postavy vzhledem k malému počtu použitých polygonů u 3D modelů apod.). Že tomu tak není, dokládá například in-game videosekvence *Wrath Gate* ze hry *World of Warcraft* (datadisk *Wrath of the Lich King*, Blizzard Ent., 2008), ve které se hojně využívá rychlých jízd kamery, pohybové neostrosti, švenky, simulovaná ruční kamera apod. In-game animace mají jednu obrovskou výhodu, oproti předešlým typům. Díky tomu, že jde o animaci přímo ve hře, nepůsobí rušivě, pouze retardačně vzhledem k hratelnosti, kterou přerušuje. Výhodou je taktéž schopnost reagovat na hráčovu herní aktivitu a zahrnout do animace i detaily, které ji předcházely (např. pokud hráčova postava držela před začátkem animace v ruce nějaký předmět, bude ho držet i v animaci, protože ta je generovaná ve skutečném čase a její části se mohou měnit podle okolností). Přechod ze hry přímo do in-game animace je často velmi nenásilný, nejčastěji skrze změnu formátu obrazu (nejčastěji ze 4:3 na tzv. *letterbox*¹⁴⁶). Typ pasivních in-game animací je záležitostí už raných her, 2D i 3D, například již první *Tomb Raider* (Core Design, 1996) bohatě využíval takových animací. Ač jsou pasivní in-game animace považovány v současnosti spíše za archaický přežitek, stále se jich hojně využívá (např. *Crysis*, CryTek, 2007). Na jejich větším rozšíření totiž má vliv nejen technologický vývoj, ale zejména i ekonomické faktory.¹⁴⁷

¹⁴⁶ Letterbox – tedy formát „obálky“, kdy širokoúhlý obraz je zmenšen do formátu 4:3 a doplněn shora a zdola černými pruhy. Zajímavé je, že užití letterboxu u filmu má svůj význam v tom, že umožňuje sloučit jiné poměry stran, tedy do formátu 4:3 vložit obraz v poměru stran 16:9 a přitom zachovat původní rozměr širokoúhlého obrazu (nejčastější použití pro televizní formát, aby nedošlo k ořezu stran). U her nicméně není nic z toho nutné. In-game animace nejsou přednatočené v jiném formátu, letterbox jim má pouze dodat „iluzi“ filmovosti. Zároveň letterbox plní funkci signálu pro přechod u interaktivní hráčské části do pasivní, divácké. Zatímco u filmu jde o praktickou záležitost, u her pouze o konvenci.

¹⁴⁷ Animace uvnitř enginu je mnohonásobně levnější než kvalitní předrenderovaná animace, která zahrnuje mnohonásobně více práce, včetně motion capturingu nebo fyzikálního modelu, dynamického svícení apod. In-game animace naproti tomu využívá engine hry, který v sobě již tyto základní věci

Až potud by vše odpovídalo Hancockově definici cutscenes jako neinteraktivních příběhových sekvencí, ovšem současné tendence velí spíše ústup od pasivních částí směrem k aktivnímu zapojení hráče po celou dobu hraní, což vede herní vývojáře k nutnosti sloučit narativní prvky s hratelností. Jestliže mechanismy hry jako je *Tomb Raider* fungují na obdobném principu jako deskripce a narativ v literatuře, kdy může probíhat pouze jedno nebo druhé, ale současně nefungují, pak interakce v rámci levelu je shodná s deskripcí, po níž přichází narativní část. Analogii s literaturou, která funguje pouze v rámci jednoho komunikačního kanálu, potvrzuje i fakt, že pokud z *Tomb Raidera* odebereme veškeré herní části a ponecháme pouze cutscenes, zůstane příběh alespoň v obrysech zachovaný, i když v omezeném kontextu. Podobně by fungoval literární text, z něhož bychom odebrali deskriptivní pasáže a ponechali pouze narativní. Toto schéma ovšem nemůže v současnosti již platit obecně pro všechny hry, protože mnohem častěji se narativ začleňuje interaktivně do her (viz *Half-Life*, který již v roce 1998 přinesl narativní prvky do hry bez přerušení toku hratelnosti). Aktivní in-game animace jsou tedy takové, kdy hráč neztrácí kontrolu nad postavou a aktivně se zapojuje do dané sekvence (mění úhel a pozici kamery-avátara atd.), jen není schopen narušit tok takovéto animace (jsou realizovány formou přednastaveného skriptu – překročení určitého bodu spouští s hráčovou aktivitou paralelní příběhovou sekvenci umístěnou přímo do hry). Tím se mění vnímání cutscenes coby prostřihů na interaktivní prvky, které prorůstají s hratelností, než aby jí stály pouze po boku. Celia Pearcová takové interaktivní skripty ve hře označuje jako „narativní operátory.“¹⁴⁸ Často se v takových sekvencích totiž objevují instrukce nutné pro další postup [např. rozkazy pro hráče udílené v průběhu mise velitelem v *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), 1st person akční hře z druhé světové války]. Vzhledem ke stále probíhajícímu vývoji v rámci in-game animací¹⁴⁹ je tedy jistější oddělit hrané a CGI animace (které budu i nadále souhrnně označovat jako cutscenes) od *in-game* prvků, které již nabývají jiného charakteru a pro které je termín *narativní operátory* mnohem adekvátnější.

V souvislosti s daným tématem se tedy nabízí otázka, jakým způsobem odráží tyto narativní operátory filmové médium a transformují, adaptují a remediují filmové postupy do hry? Renderovaná CGI intra/outra, stejně jako hrané sekvence můžeme rovnou pominout, protože

obsahuje a je tedy mnohem snazší přidat postavu a naprogramovat sérii jejích úkonů, navíc vše realizované v real-time. Proto se CGI animací užívá často jen v důležitých, klíčových nebo jednoduše prestižních momentech – intro, outro nebo případně na konci hlavních kapitol.

¹⁴⁸ PEARCE, Celia: *Story as play space. Narrative in games*. In: KING, Lucien (ed.): *Game on: The history and culture of videogames*. Londýn, 2002, s. 118

¹⁴⁹ Termín in-game animace již taktéž ztrácí význam, když už dávno nejde pouze o animace, ale o narativní prvky, častěji skripty, zasazené do samotné hry jako série přednastavených úkonů, které se spouštějí podle hráčovy aktivity a reagují na ni. Přesto jej pro jednotnost budu v této práci používat jako zastřešující termín pro narativní prvky realizované uvnitř herního enginu.

ve své podstatě, jak již bylo řečeno, jsou čistými filmovými formami, krátkými filmy, které dovedou stát často i samy o sobě (viz zejména proslulé animace společnosti Blizzard Entertainment ke hrám jako *Warcraft*, *StarCraft* nebo *Diablo*). Stranou ponechávám i možné spekulace o vývoji herního intra jako nové filmové formě, přestože by se našlo dostatek pro a proti (např. intro vykazuje specifické postupy shodné s filmovým trailerem – nalákat diváka na abstrahované události díla, v případě intra je to příslib poutavého příběhu nebo akce často v exotickém světě a prostředí. Přitom je ale intro dramaturgicky sevřeným, nefragmentarizovaným útvarem, často s narativními prvky na rozdíl od traileru. Proti pak stojí fakt, že intro není ničím jiným, než krátkým animovaným filmem, který může podobným způsobem pracovat s vrstvením akce a událostí na malém prostoru se seriálovým narativem: „hrej, aby ses dozvěděl více“.). Narativní operátory naopak umožňují přenést prvky vyprávění přímo do hry a předávat střípky příběhu hráči již během hraní a nejen v určitých sekvencích po skončení úkolu/mise. Předem naprogramované, naskriptované prvky (např. v podobě spolupráce s NPC postavami nebo klíčové sekvence začleněné do děje) dokážou učinit hratelnost dynamičtější, protože odpadají retardační momenty v podobě přerušování hry animacemi. S prvním masivnějším užitím skriptů coby narativních operátorů přišel v roce 1998 herní titul *Half-Life*, FPS hra od studia Valve Software. Oproti svým žánrovým předchůdcům jako byly *Doom*, *Quake* a *Quake 2* (vše id Software, 1993, 1996, 1997) nebo *Unreal* (Epic Games, 1998) byl převratný v odstranění segmentace hry na jednotlivé mise a namísto toho představil souvislý provázaný prostor, kterým se hráč pohyboval. Jednotlivé části herního světa se nahrávaly „za běhu“ hry a příběh byl dávkován skrze interakci hráče se světem, tedy zcela jinak, než bylo zvykem (příběhová vsuvka po dokončení levelu). Příběhové události nastartovala hráčova účast na vědeckém experimentu, kde měl hráč za úkol postupovat podle instrukcí sdělovaných vědci v laboratoři (které hráč cestou potkává, tudíž nejde o anonymní hlas, který by vydával instrukce, ale je možné je přímo přiřadit původci). I následnou explozi a události, které by se běžně sdělily formou animace, získává hráč doslova z první ruky. Pocit imerze do děje je tudíž o to větší. Díky komplexnímu začlenění takovýchto aktivních operátorů do hry je proto těžké považovat narativní operátory ještě za animace v pravém slova smyslu, i když jde stále o přednastavené série úkonů (NPC postavy vám otevírají dveře, hovoří s vámi, radí vám a pomáhají dostávat se přes překážky. Často pak sledujete drobné dílčí výjevy, které se dějí během hry, ozvláštňují ji, ale z narativního hlediska nemají význam, jako výjevy kdy jeden z vědců provádí první pomoc na muži z ochranky nebo odlétající vrtulník, na jehož palubu jste se již nedostali). Narativní operátory tak ve velké míře

přispívají k dynamičtějšímu filmovému vyprávění právě pro svoji okamžitou přítomnost ve hře, na rozdíl od cutscenes.

S postupem vývoje počítačové techniky se tedy výrazně mění i způsoby provedení cutscenes – hraná videa mizí, předrenderovaná grafika dominuje intrům a outrům a animace přímo v herním enginu jsou považovány za standard i díky větší realističnosti provedení her. Nejnovější hry jsou již graficky srovnatelné s vizuální úrovní digitálně animovaných CGI filmů, které jsou běžně uváděny do kin, jako např. *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, Sakakibara, 2001) nebo *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007), těžící z velké části z techniky *motion capturing*. In-game animace pak jsou ve výsledku zárodkem machinimy, tedy animovaných filmů tvořených skrze engine hry.

5.2. Machinima – realizace filmové řeči skrze herní prostředí

Machinima je relativně mladý fenomén, který spočívá v tvorbě animovaných filmových děl skrze počítačové hry a jejich enginy. Jednoduše to znamená použít hru ne primárně pro hraní, ale pro natáčení filmů. Organizace *Academy of Machinima Arts & Sciences (AMAS)*¹⁵⁰, která vznikla na podporu tohoto fenoménu, definuje machinimu jako: „*natáčení v 3D virtuálním prostředí, v reálném čase, často za použití videoherních technologií. (...) Jde o průnik filmu, animace a herního vývojářství. Machinima znamená použít skutečné filmové postupy v interaktivním virtuálním světě, kde postavy a události mohou být ovládány lidmi, scénářem nebo umělou inteligencí.*“¹⁵¹ Klíčovým pojmem je tedy 3D virtuální svět, ve kterém dochází k zachycení děje. Přestože tu není explicitně vyjádřeno, že se jedná o natáčení v herním prostředí, jsou digitální hry v současnosti jediným a výhradním poskytovatelem 3D virtuálních světů, což je činí ideálním prostorem pro natáčení. Machinima jsou tedy filmy vytvořené skrze herní engine, skrze hru samotnou a to buď modifikací hry a jejího enginu (skrze mody jako *Garry's Mod*¹⁵² z roku 2004 od Team Garry pro *Source* engine, vyvinutý pro *Half-Life 2*) nebo pomocí nástroje přímo ve hře (editor nebo přímo funkce pro tvorbu machinim, např. hra *The*

¹⁵⁰ Pět machinima tvůrců, Anthony Bailey, Hugh Hancock, Katherine Anna Kang, Paul Marino a Matthew Ross založili AMAS v roce 2002 na *Game Developers Conference*, největší konferenci věnované hernímu vývojářství. Hlavním cílem je podpora této nové audiovizuální formy a to zejména skrze Machinima Film Festival, který se tradičně koná v New Yorku (kde AMAS sídlí) a jeho součástí je udílení výročních cen, tzv. *Mackie*.

¹⁵¹ <http://www.machinima.org/> ke dni 9.4.2010

¹⁵² <http://www.garrysmo.com/>

Movies od Lionhead Studios spadající do „sims“ kategorie her). Machinima je forma, která jednoduše umožňuje účastníkovi stát se z hráče režisérem filmu. Samotné machinima pak připomínají nejbližší animované filmy nebo ještě blížeji a výstižněji loutkové filmy, kvůli práci s postavami a prostředím. Výhodou však je oproti klasické animaci modularita (použijeme-li Manovichův termín). Modularita na databázovém principu umožňuje snadno měnit jednotlivé části díla, aniž by došlo k narušení struktury celku. Díky modularitě je možné v již natočeném filmu kompletně vyměnit pozadí, herce, textury virtuálního světa nebo dokonce i fyzikální model světa, aniž by bylo nutné cokoliv přetáčet nebo znovu zaznamenávat. Přítomnost databázovosti tak jasně řadí machinimu mezi nová média, byť značně pod vlivem médií starých, tedy filmu.

Machinimu lze dělit do dvou základních skupin podle způsobu jejich vzniku, kdy vše souvisí s odlišným řízením postav - to může mít totiž několik podob, od klasické práce s hercem až po loutkové vedení. V zásadě tedy existují dva základní typy uplatňované při tvorbě:

1. První typ připomíná klasickou *loutkovou animaci*, kdy tvůrce sám přednastaví jednotlivé akce a úkony postav, předmětů a událostí, zasazených do virtuálního prostoru. Pokud hráč použije specializovaný mod pro tvorbu machinim jako je zmiňovaný *Garry's Mod*, získává totiž hráč/režisér možnost ovlivnit nejen chování a pohyb postav, se kterými pohybuje jako s loutkami skrze sérii přednastavených úkonů, ale získává kontrolu i nad samotným herním prostředím či fyzikálními zákony a dynamikou samotného herního světa. Jinými slovy mu takový mod umožňuje manipulovat se samotným enginem hry. Například Friedrich Kirschner, tvůrce machinim a jeden ze členů Academy of Machinima Arts & Sciences, ve svých filmech zcela přetváří herní svět původně založený na *Unreal Tournament 2004*¹⁵³ enginu k nepoznání, včetně textur a celkového vzhledu.¹⁵⁴ Po pořízení záznamu pak následuje standardní zpracování materiálu v digitální střižně jako u běžného filmového záznamu. Tento příklad demonstruje, že herní engine skrývá mnohem větší potenciál, než by se mohlo zdát. Tvůrce totiž není omezen pouze možnostmi danými konkrétní výchozí hrou, ale naopak má možnost přiblížit se ve výsledku co nejbližší svým představám. K tomu mu pak slouží speciální machinima editory jako je *Moviesandbox*¹⁵⁵ vytvořený zmiňovaným Friedrichem Kirschnerem nebo *Garry's Mod*. Oproti klasické animaci a

¹⁵³ Epic Game, Digital Extremes, 2004

¹⁵⁴ Viz Kirschnerovy filmy jako *The Journey* (2004) nebo *person2184* (2005) na <http://www.zeitbrand.de/>

¹⁵⁵ <http://www.moviesandbox.net/>

práci s loutkou se zde vše odehrává v reálném čase a tudíž odpadá nutnost vše animovat okénko po okénku – postavy zkrátka vykonávají sérii úkonů, kterou jim tvůrce zadá. Navíc tak nedochází ke zdoluhavému procesu renderování, jako je tomu u CGI animace.

2. Druhou možností vzniku machinim je *natáčení v reálném čase*, které se značně odlišuje od předešlého postupu. Vzniká v samotné hře skrze multiplayer, kdy se sejde více hráčů, kterým jsou rozděleny „role“. Jeden hráč vystupuje jako „kamera“, kdy skrze svou obrazovku rámuje mizanscénu. Ostatní pak fungují jako herci vykonávající zadané pokyny. Skrze programy umožňující nahrát průběh hry je pořízen záznam, který je následně nutné dále zpracovat jako kterýkoliv jiný filmový materiál. Tento postup se projevoval zejména v počátcích, kdy neexistovala jiná možnost, jak zaznamenat příběh. Za jeden z prvních machinima filmů tohoto typu je považován počín s názvem *Diary of a Camper* (United Ranger Films, 1996)¹⁵⁶ vytvořené v enginu hry *Quake*. V podstatě šlo o jednoduchý záznam hry jednoho týmu, který odhalí „campera“,¹⁵⁷ který se následně ukáže být Johnem Romerem, herní celebritou, game designérem id Software. V podobném duchu se nese i kultovní, oceňovaná komediální série vytvořená ve hře *HALO: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001) nazvaná *Red vs. Blue* (Rooster Teeth Productions, 2003-2007), čítající na 100 krátkých episod, které byly distribuovány přes internet a následně i na DVD.¹⁵⁸ To dokazuje, že i tento postup je velmi funkčním a účinným. Jeho jedinou nevýhodou tak je nemožnost zasahovat do vzhledu herního světa a jeho pravidel.

Americká herní designérka Katie Salenová si ve své studii *The art of machinima* (Umění machinimy) všímá filmových možností, které v sobě machinima skrývá: *"Použitím metod, které mají kořeny v improvizálním hraní her a v otevřené struktuře softwarového kódu, vyvinula komunita hráčů/filmařů formu narativního diskursu, který má předlohu v pohybu a obrysech tělesné performance v herním prostoru. Kdesi v tomto průniku mezi kódem herního enginu a performancí uživatele/tvůrce leží zárodek filmového umění, který má slibnou budoucnost."*¹⁵⁹ Machinima se za zhruba čtrnáctiletou existenci ukázala jako poměrně stabilní

¹⁵⁶ Viz <http://www.youtube.com/watch?v=uSGZOuD3kCU> ke dni 9.4.2010

¹⁵⁷ „Camper“ znamená v herním žargonu FPS stříleček hráče, který se ukryje na jednom místě a vyčkává, dokud mu ostatní hráči nevejdou do rány.

¹⁵⁸ Viz <http://redvsblue.com/home.php> ke dni 9.4.2010

¹⁵⁹ SALEN, Katie: *The art of machinima*. In: WEIBEL, Peter – SHAW, Jeffrey (ed.). *Future cinema: The cinematic imaginary after film*. Cambridge. 2003, s. 539. Převzato z JANDA, Luděk: *Machinima*. Cinepur č. 42, r. 2005

filmový formát na pomezí hry a filmu. Přestože její oficiální počátky jsou spojeny s rokem 1996 a uvedením prvního machinima filmu, *Diary of a Camper*, který v podstatě nebyl ničím jiným, než záznamem deathmatch zápasu se sehranou závěrečnou sekvencí, zárodky je možné spatřovat již v tzv. demoscéně. Ta představuje subkulturu sdruženou kolem produkce dem, neinteraktivních audiovizuálních prezentací generovaných na počítačích v reálném čase. Podstatou zpočátku bylo otestování konkrétního hardwaru a jeho potenciálu, často až na hranici možností. Později se dema etablovala jako samostatná audiovizuální díla, spojující programovací schopnosti tvůrce, vizuální design a autorskou elektronickou hudbu. Balancují tak na hraně umělecké formy a počítačového programu. Dema ale nebyla tvořena skrze již hotové programy/hry, ale byla naprogramována od základu. Právě generování v reálném čase ale spojuje demoscénu ponejvíce s machinimou.

Samotný pojem machinima, který je spojením slov *machine* a *cinema* („stroj“ a „film“) představil na konci 90. let Hugh Hancock, teoretik, popularizátor a tvůrce machinim a zakladatel serveru www.machinima.com, který informuje nejen o dění v celé scéně, ale zejména přináší poslední machinima filmy nových i zavedených tvůrců (celý server tak funguje jako jakési youtube pro machinimu). Hancock je zároveň i zakladatelem studia Strange Company, které se soustřeďuje na tvorbu machinima filmů, z nichž je nejvýznamnější celovečerní fantasy film *BloodSpell* (Hugh Hancock, 2006, 90'), který vznikl ve spolupráci s vývojářskou firmou BioWare na jejich enginu Aurora Engine, který byl použit pro hru *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002). Oficiálně prvním celovečerním machinima filmem je ale už v roce 1998 film *Devil's Covenant* (Eric Bakutis, Clan Phantasm), vzniklý na Quake enginu. Dlouhou dobu, cca do konce 20. století, byly machinima filmy šířeny a nahrávány do videosouborů samotných enginů (.wad u *Doom* apod.), což vyžadovalo většinou nutnost herní kopie k přehrání. Šlo spíše o mody a dema, než videosoubory. To je případ i *Devil's Covenant*, který dodnes koluje po internetu v podobě balíčku souborů, které se přidají do samotné hry. I to je jeden z prvků, který spojuje machinimu s demoscénou, protože bylo zapotřebí i jisté programátorské znalosti. S novými technologickými možnostmi se zvýšily i možnosti machinim, s čímž souvisí i jejich průnik do širšího podvědomí a do mainstreamové kultury. Společnost Maxis, která stojí za hrami Willa Wrighta na principu simulace čehokoliv (sims hry), použila v roce 2004 k propagaci své nové hry *The Sims 2* machinima sérii *The Strangerhood*, která byla vytvořena v této hře. Autory této komediální soap opery¹⁶⁰ je studio

¹⁶⁰ Mimořádně žánr, který výborně koresponduje s náplní hry, v níž se staráte o každodenní životy svých svěřenců, tedy včetně jejich profesního i milostného života.

Rooster Teeth Production, které stojí za populární komediální machinima sérií *Red vs. Blue*¹⁶¹ postavené na hře *HALO: Combat Evolved*. Největším úspěchem tohoto studia je pak machinima reklamní kampaň na *Madden NFL 2007* (EA Tiburon, 2007), sportovní simulátor amerického fotbalu, která byla masivně uváděna i v televizních kampaních. Ve stejném roce zakoupila televizní stanice HBO vůbec poprvé práva na vysílání dokumentárního machinima filmu *Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey* Douglase Gayetona¹⁶² (2007). Tento film zaměřený na MMORPG hru *Second Life* (Linden Research, 2003) a prozkoumávající jednotlivé aspekty virtuálního „druhého“ života, si vysloužil pozornost na celé řadě dokumentárních festivalů, jako například Hot Docs v Kanadě nebo SXSW v Texasu, USA. Dalším velkým úspěchem machinimy se stalo odvysílání klipu britské kapely Zero 7 k písni *In the Waiting Line* (2003), který v upraveném enginu hry *Quake III* natočil Tommy Pallota. Machinima se postupně stává silným tvůrčím nástrojem pro tvorbu animovaných filmů a naznačuje možný potenciál nových médií vycházejících ze vzájemné remediace filmu a digitálních her.

Matteo Bittanti ovšem naopak dodává, že machinima sebou nese několik úskalí, a sice to, že obrazová kvalita se nemůže rovnat CGI renderovaným animovaným filmům a to z jednoho prostého důvodu – nedostatečná technologická připravenost.¹⁶³ V případě herního enginu je totiž vše renderováno v reálném čase, tedy „za běhu“, což přináší značnou zátěž na počítačový hardware a pro zajištění plynulého chodu není možné renderovat větší množství dat, a proto není možné dosáhnout fotorealistické grafiky. Bittantiho práce ale vznikla už v roce 2001, v době kdy se konzole sedmé generace teprve připravovaly na své uvedení¹⁶⁴. Během osmi let se digitální hry a zejména technologie umožňující jejich hraní dostaly na zcela jinou úroveň. Zatímco trendem 90. let byl důraz na silný příběh, první dekádu 21. století naopak charakterizuje snaha o fotorealistickou grafiku¹⁶⁵. Mnohdy tak dochází k situacím, kdy renderovaná animovaná intra z her z počátku první dekády 21. století, která měla

¹⁶¹ Popularitu této série dokládá i nemalá fanouškovská aktivita, zahrnující webový komiks nebo nově připravovaný animovaný film ve spolupráci s Rooster Teeth Production.

¹⁶² Douglas Gayeton se podílel jako režisér i na hře/interaktivním filmu *Johnny Mnemonic: The Interactive Action Movie* (Sony Imagesoft, 1995), který je postaven na přednatočených FMV pasážích.

¹⁶³ BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001

¹⁶⁴ Jedná se o XBOX 360 (na trh uveden 22. listopadu 2005), Sony PlayStation 3 (uveden 11. listopadu 2006) a poslední Nintendo Wii (uvedeno 19. listopadu 2006) .

¹⁶⁵ Zatímco 90. letům na jejich počátku dominovaly adventury a RPG hry jako série *Broken Sword* (Revolution Software, 1996) nebo *Gabriel Knight* (Sierra Online Inc, 1993), v současnosti se trend s vývojem technologií obrací více na efektně a realisticky vyvedené prostředí s věrným fyzikálním modelem herního světa spojené s co největší interaktivností (*F.E.A.R.*, Monolith Productions, 2005 nebo *Killzone 2*, Guerilla Games, 2009).

představovat to nejdokonalejší obrazové ztvárnění, jsou v současnosti překonány samotnou in-game realitou herních enginů her z konce této dekády. Gary Dauphin, filmový kritik z *The Village Voice*, napsal už v roce 1999, že „*jak technologie dohání divácký požadavek vizuální pronikavosti, herní filmové sekvence je mnohem těžší rozeznat od hry samotné*“ z čehož vyvozuje, že „*videohry přešly z plagiarizace filmu k jeho vylepšování.*“¹⁶⁶ V roce 1999 sice velmi odvážné tvrzení, nicméně v podstatě tím vystihuje současný stav na poli digitálních her. I machinima se zlepšuje se stále mnohem detailnější grafikou - hry jako *Heavy Rain*, *Killzone 2* nebo *Uncharted 2* již disponují velmi fotorealistickou vizuální stránkou často na úrovni CGI renderované animace, jaké se užívá ve filmovém průmyslu, nezřídka i v případě celovečerních filmů. Skrytý potenciál tak slibuje ještě větší rozvoj této formy amatérského animovaného filmu, navíc tak zdatně živené i samotným herním průmyslem (mám na mysli nejen výše zmiňované využívání machinim k propagaci nových produktů, ale i v oficiálně vydávané machinima editory pro jednotlivé enginy nebo přímo hry založené na tvorbě filmů, jako jsou *The Movies* od Lionhead Studios.

Machinima je ale z pohledu tohoto textu jen odbočkou, protože představuje regulérní filmovou formu (užívá filmové řeči, střihu, dokreslující hudby atd.), byť vytvořenou díky vzájemnému prolnutí obou mediálních oblastí. Remediovaná skutečnost umožňuje zjednodušit produkční proces tvorby animovaného filmu, byť značně limitovaného a stále ještě na bázi amatérské produkce, ale nepřenáší vlastnosti charakteristické pro hry – hratelnost, zahrnující i interaktivitu. Proto je nutné zaměřit se již na konkrétní hry a hledat prvky filmu a filmovosti u konkrétních případů a následně vysledovat aktuální tendence.

5.3. „Filmové hry“ – konkrétní příklady remediace v digitálních hrách

V následujícím oddíle se zaměřím již na konkrétní příklady her, které integrálně začleňují filmové prvky do své struktury, obohacují jimi médium digitálních her a jsou tak dokladem remediačních tendencí mezi oběma médii. Přestože si zde již vybírám konkrétní herní tituly, jsem si vědom značné odlišnosti, který panuje mezi herními žánry. Digitální hry se stále vyvíjí,

¹⁶⁶ Citace DAUPHIN, Gary: *Camera ready. Should Hollywood be worrying about videogames?* In: *Feed Magazine*, 1999; převzata z BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001

stejně jako jejich žánry, které spolu fúzí, čímž dochází k hybridizaci a nestálosti, a proto je obtížné vyvozovat obecné závěry na základě několika her. Přesto následující analýza dovoluje odhalit základní okruhy, ve kterých k remediaci dochází a ukázat potenciál pro budoucí vývoj. Kategorie jako kamera, střih, práce s vyprávěním, hudba nebo adaptační techniky jsou kategoriemi univerzálními a je s nimi pracováno ve všech hrách ve větší či menší míře, podobě jako u filmu.

5.3.1. Série *Medal of Honor*

Herní série *Medal of Honor* představuje žánrově FPS střílečku zasazenou do druhé světové války. Hráč je postaven do role spojeneckého vojáka, se kterým prochází válečná bojiště a účastní se klíčových vojenských operací (Market Garden, operace Husky nebo vylodění v Normandii apod.). Do současnosti čítá na 17 titulů uvedených dohromady na PC i konzolích (Xbox, PlayStation 3, Game Cube i PlayStation Portable nebo Game Boy Advance). Od svého počátku čerpá série z velké části krom dobových záznamů a archivních záběrů i z populárních válečných filmů, a to často nejen po obsahové stránce, ale i po vizuální nebo narativní. Navíc celkové „filmové“ zpracování není nijak náhodné, neboť na hře se zpočátku coby tvůrce a režisér podílel sám Steven Spielberg. Ten není v oblasti her žádným nováčkem. V roce 2005 podepsal se společností Electronic Arts smlouvu na tři herní tituly (*Medal of Honor* nebo nově i *Boom Blox* pro konzoli Wii). Krom toho se již dříve podílel na adventuře *The Dig* (LucasArts, 1995), kdy adaptoval svůj scénář původně zamýšlený na celovečerní film.

Ryze filmovým prvkem v sérii *Medal of Honor* je bezesporu práce s kamerou, což je pro FPS hru sporné tvrzení, které vyžaduje bližší vysvětlení. FPS hry ze své podstaty totiž disponují pouze ekvivalentem filmové subjektivní kamery, která ale nenechává moc prostoru pro střih nebo změnu záběru. Specifikum kamery u *Medal of Honor* ale spočívá v její interakci s prostředím, kdy reaguje na dopady granátů nebo pohyb a efektně tak simuluje použití ruční kamery ve filmu.

Některé filmové tendence byly naznačeny již v prvním díle¹⁶⁷ *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc, 2002). Krom formálních prvků, jako je práce s kamerou nebo skripty, napomohlo filmovému dojmu i převedení určitých scén známých z válečných filmů. Nejmarkantnější je adaptace úvodní sekvence vylodění spojenců v Normandii z filmu *Zachraňte vojína Ryana*

¹⁶⁷ Celá série *Medal of Honor* čítá do této chvíle 17 titulů uvedených na různých platformách (PC, PSX, XBOX a handheldy). Poprvé však byla představena v roce 1999 ve verzi na PlayStation – *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive). *Medal of Honor: Allied Assault* je prvním titulem uvedeným na PC, ale třetím v rámci série.

(*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998). Úvodní scéna Spielbergova filmu vynikla zejména svou sugestivní a vtahující ruční kamerou, hraničící s dokumentární objektivitou a snahou o realismus (posílenou o užití subjektivní kamery). Třesoucí se obraz, rychlé švenky nebo přesuny záběru či otřesy a pohybová neostrost (*motion blur*), ještě v kombinaci s efektními prostorovými detaily jako byly kameny a písek dopadající do kamery dodávaly celé scéně na působivosti. Snaha vtáhnout diváka do dění tím, že je mu co nejvíce zprostředkován moment vylodění, funguje právě díky těmto formálním postupům. V případě hry *Medal of Honor: Allied Assault* je užito shodných technik k navození stejného dojmu ponoření do děje, imerze. Celá mise je ve hře velmi podobná té filmové: taktéž začíná na lodi, směřující k pláži, kdy po otevření rampy padají spolubojovníci k zemi nebo se kryjí na břehu apod. Level končí dobytím pláže a obsazením bunkrů. Tato hra (stejně jako v jádru každá jiná hra) taktéž usiluje o zprostředkování zkušenosti s virtuálním fikčním světem a to pokud možno co nejvíce bez rušivého vědomí mediované reality (dominuje tedy snaha o imediaci). Jako FPS střílečka už ze své podstaty vybízí k identifikaci hráče s postavou (pohled z první osoby), nicméně prožitek je ještě posílen skrze vědomí vlastní smrtelnosti hráče ve virtuálním světě a skrze naskriptované výjevy, situace které se odehrávají všude kolem hráče (hromadné scény s mnoha vojáky, kteří padají k zemi v několika možných variantách pod palbou nepřítele; medicí ošetřující raněné; důstojníci udávající rozkazy atd.). Následující titul *Medal of Honor: Pacific Assault* (EA Los Angeles, 2004, bez Steva Spielberga) je již technicky pokročilejší pokračování, které zachází v imerzních technikách ještě dále, než předchůdce. Přestože se jedná o klasickou FPS akci s tradiční kamerou z vlastního pohledu, jejíž pohyb je zcela v ruce hráče, v několika případech hra přebírá kontrolu za účelem posílení hratelnosti a dojmu realismu. Těmito momenty jsou zejména otřesy způsobené výbuchy šrapnelů a granátů v těsné blízkosti hráče. Tyto výbuchy mohou často postavu i zcela znehybnit (jako simulace pádu na zem a otřesu, doprovázené vizuálními efekty jako je rozostřené vidění, utlumený, nezřetelný hluk okolí napodobující otřes a dočasně zalehlé uši apod.). Přidávají tak k hratelnosti nový rozměr hře, ne nepodobný užití ruční dokumentární kamery v případě filmu *Zachraňte vojína Ryana*.

Přesuneme-li pozornost od kamery k dalším prvkům, odhalíme, že *Medal of Honor: Pacific Assault* vykazuje jasná žánrová pravidla válečného filmu. Hráč se dostává do role mladého brance, Američana Tommyho Conlina, kterého po výcviku v táboře čeká nasazení na tichomořskou základnu v Pearl Harboure na začátku prosince 1941. V zápětí přichází útok na Pearl Harbour, který prožívá hráč přímo skrze hrdinu (vše je vyprávěno pomocí interaktivní naskriptované in-game animace). Celé vyprávění je hned v úvodu uvozeno flashforwardem ze

závěrečného vylodění na plážích atolu Tarawa. Hlavní hrdina je převážen na lodi ve výsadku na bojiště a ve voice-overu komentuje válku a události, které jej dovedly až sem (což je samotná náplň hry, kdy hráč v podstatě odehraje Tommyho vzpomínky od výcvikového tábora až po moment vylodění na Tarawě). Podobnou techniku využívá i snímek *Tenká červená linie* (*Thin Red Line*, Terence Malick, 1998), který sice nepracuje s odbočkou z budoucího děje, ale formou voice-overu nechává postavy komentovat události války. Podobně i Tommy v *MoH: Pacific Assault* odráží tyto narativní postupy, když funguje jako postava vypravěče. Komentuje tak dění, píše deník nebo dopisy otci, které fungují ve voice-overu jako popisky k životu na frontě. Tyto komentáře přichází mezi misemi, v intermezdech v podobě in-game animací, kdy Tommy rozmítá nad svou situací. Skrze subjektivní hledisko hrdiny, jeho myšlenky a postřehy, a potažmo i události, do kterých je zapleten, je vyjadřována zrůdnost války, častý postup mnoha válečných filmů jako např. *Apocalypse Now* (F. F. Coppola, 1979), *Četa* (*Platoon*, Oliver Stone, 1986), *Olověná vesta* (*Full Metal Jacket*, Stanley Kubrick, 1987) nebo *Oběti války* (*Casualties of War*, Brian De Palma, 1989).

Často užívaným prvkem FPS her je i „buddy“ systém, princip partáků, kteří hráči pomáhají během hry v různé míře zapojení. Někdy mohou být pasivnější povahy, jako např. v *Half-Life: Opposing Force* (Gearbox Software, 1999), kde hráči asistují počítačem řízení „boti“, kteří se projevují pouze v boji. Nicméně s propracovanější AI¹⁶⁸ a potřebným hardwarem jsou boti stále více začleňováni do děje, vypráví a reagují na hráčovy podněty i na situace kolem a stávají se tak aktivními NPC postavami, které často disponující pečlivě naskriptovaným scénářem. Například postava Alyx v *Half-Life 2* byla pro svou propracovanou AI a kvalitní skripty a dialogy oceňovaná hráči i kritikou za doslova živoucí charakter: „*Alyx není jen nějaký přihloupilý sidekick, který se pořád plete do cesty a sem tam po někom vystřelí, ale je to živá bytost!*“¹⁶⁹ Propracovanost NPC postav může na jedné straně souviset i se snahou vyrovnat se multiplayerovým modům, kde v rámci týmové hry spolupracuje více hráčů. V singleplayer modu není práce v týmu možná a proto jsou herní designéři nuceni k vývoji kvalitní umělé inteligence. Podobná situace panuje i v *MoH: Pacific Assault*, kde je buddy systém poměrně propracovaný a silně zapojený do děje. Tommyho doprovází trojice přátel z výcvikového tábora (Willy, Frank a Jimmy), kteří jsou představeni spolu s hrdinou již v úvodu. Nejsou tedy anonymní, mají svá jména a dokonce i osobní historii. Skrze jejich postupnou integraci do děje (který je suplován postupem skrze jednotlivá bojiště druhé světové války, konkrétněji

¹⁶⁸ AI – Artificial Intelligence (umělá inteligence)

¹⁶⁹ KÁRNÍK, Petr, recenze *Half-Life2: Episode One* na [www.bonusweb.cz](http://bonusweb.cz), online: http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/half-life-2-episode-one-0u2-/clanek.A060613_halflife2ep1_bw.idn ke dni 10.4.2010

války v Pacifiku) v podobě různé interakce s hráčem (prochází spolu výcvikem v táboře, bojují bok po boku ve stejné jednotce) pak fungují jako živoucí charakter, jako další „herci“ v příběhu. Díky jejich podílu na ději, kdy často komentují události, udílí rozkazy a jinak vstupují do komunikace s hráčem, suplují dojem živého světa, a posilují vnímání filmového rozměru hry. Válečné filmy z valné části stojí právě na několika ústředních postavách, na jejich vztazích uvnitř jednotky, což je klíčové pro přežití v bitvě (viz např. *Olověná vesta*, kde taktéž sledujeme skupinu branců od výcvikového tábora až do války). Díky zapojení NPC postav není hra statická, neustále se něco děje, např. úvodní sekvence levelu *Pearl Harbour* – hrdina/hráč jede jeepem na své místo v kasárnách společně s kapitánem, který jej provádí přístavem, ukazuje mu jednotlivá místa základny, kde vojáci hrají baseball, pracují nebo jen posedávají ve skupinkách na lavičkách. Provázanost s prostředím je posilována právě skrze komunikaci s postavami kolem. Přestože jsou veškeré události předem dané a fungují v podobě skriptů, fungujících souběžně za běhu hry, doplňují celkový filmový dojem ze hry – tedy i iluzi, že herní svět je světem sám o sobě, který by mohl fungovat i bez hráčovy přítomnosti.

FPS z druhé světové války mívají tendenci vycházet krom z dobových materiálů i z válečných filmů. K tomu často využívají dobře známé filmy a jejich výrazné scény, které přetavují v hratelné verze těchto událostí. Hráč se v případě takovýchto „mini-adaptací“ neubrání srovnávání právě s vlastní zkušeností s odkazovaným filmovým dílem, nebo obecně s kolektivně vytvářenou představou o konkrétních, ve filmech často zachycovaných událostech, jako je vylození v Normandii, které formují naše představy. Nejde doslova o adaptace celých filmových děl do herní podoby, ale jen o dílčí části. Zatímco filmové adaptace herních titulů vesměs selhávají ve své úspěšnosti věrně a kvalitně převést své předlohy na plátno, herní tituly si v opačném postupu počínají nepoměrně lépe. Pokud nejde přímo o herní tituly vydávané coby součást merchandisingu souběžně s novými blockbustery (např. hry jako *King Kong*, *Watchmen* nebo *Avatar*¹⁷⁰), naznačují tyto adaptace značnou invenci oproti filmovému médiu. Převod titulu z plátna do hry by se dal souhrnně označit jako aktivní

¹⁷⁰ Nutno dodat, že v rámci herních titulů patří merchandisingové hry u hráčů spíše k méně oblíbeným komoditám, které často neodpovídají hráčským standardům po stránce hratelnosti a jsou vnímány jako „rychlouška“, v krátkém čase vyrobené produkty s hlavním cílem vydělat na úkor zábavnosti – viz herní recenze na *Avatar*: „Vcelku dobrá filmová hra, které se podařilo navodit to nejdůležitější - atmosféru malebného světa. Bohužel už ji ale nedokázala podpořit zajímavými herními mechanismy a obsahem.“ Hodnocení 69% - David Sillmen (http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/avatar-na-pocitacich-je-predehrou-k-filmu-fp1-/clanek.A091227_224321_bw-pc-recenze_das.idn), nebo další hodnocení: *Harry Potter a Princ dvojí krve* (EA Bright Light Studio, 2009) hodnocení 5/10 (<http://www.hrej.cz/recenze/harry-potter-a-princ-dvoji-krve-2699/>); *Alexander* (UBI Soft, 2004) hodnocení 55% (http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/alexander-8211-strategie-podle-velkofilmu-fdf-/clanek.A041214_alexander_bw.idn) apod. Přestože existují i ceněné tituly, jedná se o převládající názor. Vše ke dni 9.4.2010

převod, neboť původní předloha je obohacena o specifikum herního média – interakci a hratelnost. Tedy klíčové prvky, o které naopak dílo přichází při přechodu do filmové adaptace, proto jde o pasivní převod. Aktivní herní adaptací je kupříkladu série *Aliens vs. Predator* (Fox Interactive), která se drží předloh filmových sérií *Aliens* (Vetřelci) a *Predator* a potažmo komiksovou verzí *Aliens vs. Predator* z roku 1990 (Dark Horse Comics), tedy nikoliv stejnojmenným filmovým crossoverem Paula W. S. Andersona z roku 2004. Nejenže hra předkládá hráči k průzkumu důvěrně známé prostředí, včetně detailních předmětů a známých „postav“, ale obohacuje je o interaktivní složku. Navíc nabízí nové možnosti oproti filmům - hra je složena ze tří samostatných částí, představující hru za vesmírného mariňáka, predátora nebo vetřelce. Každá část disponuje zcela jiným herním zážitkem, daným odlišnou strategií hraní a atmosférou hry. Hráč tak vnímá i jiné elementy, než jen důvěrně známý příběh (resp. zápletku v tomto případě, neboť ji nečiní nic jiného, než snaha o přežití jako ve filmu, v případě mariňáka, lov v případě Predátora nebo agresivní expanze druhu v případě Vetřelce). Imerze do hry je tedy navíc posílena nejen skrze znalost prostředí, postavami a tíživou atmosférou odvozenou z filmů, ale i hratelností, která na těchto prvcích stojí.

Jiný typ adaptace pak představuje pouze dílčí adaptace, např. pouze v rámci levelu. Takovým příkladem je adaptace scény vylovení spojenců v Normandii, jak je ukázáno v *Zachraňte vojína Ryana* ve hře *Medal of Honour: Allied Assault*. Podobně pak další hra simulující bojiště druhé světové války, *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), adaptuje scény zneškodnění protiletadlové obrany a dělostřelecké baterie spojeneckými výsadkáři v Bourtonge (adaptace vycházející ze seriálu *Bratrstvo neohrožených*, *Band of Brothers* v produkci Stevena Spielberga a Toma Hankse), nebo přísun nováčku na ruskou frontu u Stalingradu a přeplavení přes Volhu pod palbou nepřítele, včetně nalétávajících stíhaček (podle filmu *Nepřítel před branami*, Jean-Jacques Annaud, 2001). Zcela v tomto duchu pracuju i česká hra *Vietcong* (Pterodon/Illusion Softworks, 2003) využívající k designu svých úrovní scény ze známých válečných filmů, jako je *Apocalypse Now* (F. F. Coppola, 1979) nebo *Hamburger Hill* (John Irvin, 1987). Zdeněk Mezihorák, game designér ze společnosti Pterodon, sice uvádí jako hlavní zdroje inspirace vojenské záznamy, archivní materiály a dokumenty, nicméně po vizuální stránce přiznává i inspiraci filmovými tituly: „(...) O jisté inspiraci filmem se dá mluvit v případě řady vizuálních věcí. Od začátku jsem věděl, že ve hře se musí objevit záběr na formaci vrtulníků letící nad rýžovými poli, právě takové záběry jsou v *Apocalypse Now*. Podobně jsem věděl, že tam musí být džungle jako v *Četě* a tak podobně.“¹⁷¹ Tím zároveň potvrzuje důležitost

¹⁷¹ Zdeněk Mezihorák v anketě časopisu Cinepur. In: JANDA, Luděk: *Anketa*. Cinepur č. 42, 2005

vizuální stránky pro spojitost s filmem a roli kamery jako klíčového prvku filmovosti v digitálních hrách.

Podobné taktiky, jako je začleňování známých filmových scén do her, zvyšují vnímání filmového rozměru her, byť je tato filmovost poněkud sporná. Od základu totiž čerpá ze znalosti předchozího díla a mnohem více než aktivní intermediální výměnu představuje taková adaptace spíše parazitickou snahu o ospravedlnění média digitální hry jako respektované formy skrze obecně uznávaný obsah (viz snaha ospravedlnit filmové médium v konkurenci divadla a literatury v období rané kinematografie). Samotné převedení scén z filmu ještě nezajišťuje obohacení her o filmové prvky, nebo alespoň ne na hlubší strukturní bázi. Přesto spolu často přináší i jiné postupy využívané ve filmech, a to je práce s hudbou a atmosférou.

Práce s atmosférou je na první pohled irelevantní a těžko specifikovatelná kategorie, u které je těžké odvozovat filmové konotace, zejména pro její poměrně subjektivní charakter. Přesto existuje skupina filmů (a přeneseně i her), ve kterých je navození atmosféry klíčovým prvkem. Jedná se zejména o horory, ve kterých je kladen na atmosféru velký důraz. Ta zde funguje jako imerzní prvek, který vtahuje diváka do děje a pracuje s jeho emocemi (v případě hororu hlavně se strachem). Při základním vydělení hororového žánru na dva proudy, kdy jeden se specializuje na práci se strachem a napětím a druhý naopak na práci s odporem, zhnusením a šokem¹⁷², dojdeme k závěru, že zejména první typ z valné části stojí na napětí a atmosféře, které dosahuje formálně i narativně, ať už práce s ruční kamerou, svícením (zejména potměšilými lokace a omezený výhled), emotivní hudbou, promyšlenou mizanscénou nebo skrze archetypální prvky jako v případě určité topologie (anonymní americká městečka, gotická sídla, hřbitovy atd.) nebo fabulí (vědecké experimenty, neznámé zlo z jiného světa...). Atmosféra a její budování tak neodlučitelně patří k výrazovým prostředkům hororových filmů. V tomto případě se bezpochyby jedná o ryze filmovou záležitost, kterou ve hrách většinou supluje hratelnost (návaly adrenalinu u akčních her, silný příběh, jehož rozpletení pohání hráčovu motivaci u adventur a RPG her). Ovšem jen některé herní subžánry operují s atmosférou jako s klíčovou složkou. V takových případech atmosféra posiluje nejen hratelnost, ale i ponoření do hry, kdy herní horor přidává rozměr navíc v podobě aktivní role hráče a tím pádem jeho větší zapojenost už jen z pozice ohroženého jedince – ve hře můžete zemřít, zatímco u filmu jste jen pasivním divákem. Transpozice z pasivní do aktivní polohy je klíčovým rozdílem oproti filmu, což je exploatováno právě pro účely atmosférického působení

¹⁷² Viz CARROLL, Noël: *Philosophy of Horror*. Routledge, New York 1990

na emoce hráče. Nejmarkantněji tuto skutečnost ilustruje herní subžánr *survival horror*. Tento herní žánr již podle názvu dokládá některé jeho základní premisy, zejména tedy boj o přežití v kombinaci s neznámým elementem zla. Survival hororové hry v sobě kombinují akci (nejčastěji z pohledu třetí osoby) s adventurními prvky: hrdina musí často čelit přesile, sbírat klíčové předměty a řešit logické hádanky k tomu, aby postoupil dále ve hře. Přitom akce tu neznamena arkádový boj proti přesile, ale naopak spíše snahu vyhýbat se bojům nebo je řešit co nejvíce s rozvahou, protože postava je mnohem více zranitelná, než je u her zvykem (jeden z prvků budování atmosféry u hry) a navíc váš arzenál a munice jsou většinou silně limitovány (další z prvků). Vlajkovou lodí žánru je obecně kladně přijímaná herní série *Resident Evil* (Capcom, 1996-2010, celkem 11 titulů napříč platformami), který vytvořil Shinji Mikami. Z pohledu historie mu za předlohu sloužili tituly jako *Sweet Home* (Capcom, 1989) nebo *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992, jedna z prvních 3D adventur). Z dalších titulů stojí za zmínku i japonská série *Silent Hill* (Konami, Team Silent, 1999), *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Production, 2005) nebo *Clock Tower* (Human Entertainment, Sunsoft, 1997 – 2003). Ač se jedná poměrně o minoritní žánr, často omezený na konzolový trh, je stále vitální a pravidelně se objevují nové tituly (např. nově uvedený *Alan Wake* do Remedy Entertainment, 2010)

V případě *Resident Evil* se příběh i místo liší v průběhu série, v centru mytologie hry však stojí malé městečko Raccoon City, kde neznámý virus mění obyvatele v zombie a v okolí se začínají objevovat monstra, zmutované experimenty z tajné laboratoře Umbrella Corporation, ležící v podzemním komplexu pod městem. Zejména druhý díl (*Resident Evil 2*, 1998) získal sérii značnou popularitu díky svému zpracování a v neposlední řadě i příběhu. Skrze dvě postavy, Claire Redfieldovou, která hledá svého bratra, a Leona S. Kennedyho, novou posilu policie v Raccoon City, je hráči zprostředkován příběh. Hned v úvodu si hráč zvolí postavu, se kterou bude hrát, přičemž po dohrání může začít znovu, za druhou z postav, která jej ale zavede na jiná místa a k jiným puzzlům. Příběh je tak narativně rozdělen do dvou linií, které se protnou až v závěru, kdy po dokončení hry za druhou postavu dostane hráč teprve finální část příběhu (jinými slovy příběh není dořečen, dokud hráč nedohraje hru za obě postavy). Celá hra pracuje důmyslně se statickou mizanscénou, která je 2D předrenderovanou plochou plnou temných koutů nebo rozkládajícího se města. Pozdější díly již vyvedené v 3D využívají dynamických světelných efektů, které dodávají silnější atmosféru a jsou vizuálně odvozeny z filmových hororů, jak ilustrují například podobné výjevy a mizanscény z filmu *The Thing* (John Carpenter, 1982) a hrou *The Thing* (Computer Artworks, 2002), vedené příběhově jako sequel k filmu. Atmosféra *Resident Evil* je tedy jednak budovaná skrze specifické svícení

(převážná část hry se odehrává v noci nebo v potměných budovách), a jednak i narativně (izolovaný hrdina uvězněn uprostřed města plného zombie, anonymní opuštěné město, příběhové indicie získávané z deníkových záznamů, vzkazů nebo emailů). Důležitou roli v neposlední řadě hraje i nediegetická hudba a zvukové efekty, stejně jako u filmu. V případě hororů Johna Carpentera se lze setkat se souhrnným označením „cinema of unease.“¹⁷³ Toto označení je konstruováno na základě specifických nálad napětí a neklidu, na kterých se podílí mnoho různých aspektů od kamery až po střih, a kde zvukový podkres sehrává výraznou roli: „Ticho činí lidi neklidné. Vzpomínám si na film, ve kterém jsem chtěl nechat vnější vesmír absolutně tichým, ale zvukaři přidali ruchy. Říkali, že diváci by ticho nesnesli. V Assault on Precinct 13 jsme míchali kus filmového pásu – šlo jen o dialogové scény mezi postavami, které hovořily na zvukové kulise. A zvukaři opět přidali ruchy na pozadí. Ptal jsem se: ‚Proč?‘ ‚Protože to zní moc mrtvě, je to příliš tiché.‘ Diváci se cítí velmi nejistě, pokud je něco naprosto ponořené do ticha. Takže jsem toho začal patřičně využívat. Některé zvuky zase naopak dokáží pěkně podráždit. A ještě navíc necháte záběr běžet příliš dlouho, až přesáhne hranice, kdy začíná nudit a vy, jako divák, jste naprosto zneklidněný. Takže já kombinuji všechno tohle dohromady.“¹⁷⁴ Herní survival horor pracuje identicky se zvukem a hudbou jako aktivní složkou děje, jako konstruentem atmosféry, který ji dotváří, namísto pasivního podkresu. Zejména u japonských sérií jsou ceněny jejich originální hudební složky a soundtracky (od skladatelů jako Masami Ueda pro *Resident Evil*, Akira Yamaoka pro *Silent Hill* nebo Yutaka Minobe pro *Rule of Rose*). Nervní tóny ve vypjatých situacích či u „lekacích“ momentů, pochodové agresivní riffy u akčních scén nebo ambientní melodie v klidných úsecích hry vtahují hráče do děje a působí na jeho emoce, což je v rámci her ojedinělý a nezvyklý přístup. Například RPG hry, pro které jsou příznačné rozsáhlé světy, využívají spíše ambientních hudebních podkresů, které neruší, neboť značnou část hry zabírá cestování (*World of Warcraft*, série *Elder Scrolls*). Adventury naopak pracují s logickými hádankami a puzzly, které retardují tok příběhu, a proto použití dynamického hudebního podkresu nepřipadá v úvahu – je totiž jen v rukou hráče, jak dlouho bude hádanku řešit. Akční FPS hry sice oplývají dynamickými akčními scénami, ale hudba, pokud se vyskytuje¹⁷⁵, většinou v podobě agresivních rockových melodií „zrychluje“ průběh akce a apeluje na adrenalinové pojetí akčních her.

¹⁷³ Volně překládám jako „kino neklidu“

¹⁷⁴ *An Interview with John Carpenter*. In: CONRICH, Ian – WOODS, David (eds): *The Cinema of John Carpenter*. Wallflower Press, London 2004, str. 174

¹⁷⁵ Např. *Half-Life* s hudbou pracuje jen velmi omezeně a to pouze v určitých uzlových momentech hry

Dosud jsem představoval jen dílčí prvky, které vstupují do hry prostřednictvím filmu a prochází hrami obecně v menší či větší míře. V následujícím oddíle se ale zaměřím na v současnosti velmi unikátní a z mého pohledu dosudu nejfilmovější digitální hru na trhu, *Heavy Rain*, která se snaží vzkřísit mrtvý subžánr interaktivního filmu.

5.3.2. Interaktivní film jako praktická realizace průniku média filmu a digitálních her: *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010)

Zatím patrně nejradikálnějším přiblížením se k pojmu „interaktivního filmu“ (nebo interaktivnímu dramatu, pokud zůstaneme u pojmu Janet Murray) je v současnosti nedávno uvedená hra pro PlayStation 3, *Heavy Rain*. Tento thriller, vytvořený Davidem Cagem¹⁷⁶, se z mnoha důvodů vymyká standardní herní produkci právě svým filmovým zpracováním, přinášejícím několik pro hry netypických prvků, které však jsou ve filmu běžné. Přízvisko interaktivního filmu nebo interaktivního dramatu tak provází hru již dlouho před jejím vydáním a tentokrát je zcela oprávněné, narozdíl od pokusů s interaktivním filmem v polovině 90. let. Skutečnost, že produkční společnost New Line Cinema zakoupila práva pro filmové zpracování této hry, jen dokládají celkovou blízkost obou médií v tomto konkrétním díle.¹⁷⁷ V čem je *Heavy Rain* natolik zajímavý vysvětlím v následujícím oddílu.

Heavy Rain od počátku provází ambiciózní provolání ohledně filmové povahy celé hry a nejbližšího protnutí se obou médií, nicméně toto jsou prvky, které v poslední době provází celou řadu nových her (ať už například *Uncharted 2*¹⁷⁸ nebo *Call of Duty 2: Modern Warfare*¹⁷⁹). Oficiální stránky hry charakterizují jako dílo stojící na silném příběhu a dialozích: „*Heavy Rain* kombinuje prozkoumávání herního světa, dialogy a dramatické akční scény se silným a přesvědčivým příběhem. Skrze čtyři odlišné postavy, každou se specifickým příběhovým pozadím a motivacemi, se zúčastníte závodu s časem ve snaze najít vraha.“¹⁸⁰

¹⁷⁶ Ten pod tituly svého studia zároveň vystupuje netradičně jako režisér, což je v případě herního průmyslu netypické provolání autorství, srovnatelné s netradičností přisuzování autorství konkrétní osobě v případě televizní tvorby.

¹⁷⁷ <http://www.joystiq.com/2010/02/27/new-line-cinema-options-rights-for-film-adaptation-of-heavy-rain/> ke dni 20.4.2010

¹⁷⁸ Například na <http://www.gamepro.com/article/reviews/212273/uncharted-2-among-thieves/> nebo <http://www.gamesradar.com/ps3/uncharted-2-among-thieves/review/uncharted-2-among-thieves-a-2009091875511998094/g-200812159395546092/p-2> ke dni 20.4.2010

¹⁷⁹ Viz Jiří Flígl v Cinepuru č. 67, 2010

¹⁸⁰ Oficiální web hry: http://heavyrainps3.com/#/en_GB/gameplay ke dni 22.3.2010

Nicméně tyto prvky v kombinaci s výraznými hlavními postavami nejsou ještě ničím výjimečným. Podobně fungují v rámci her i role-playing hry (RPG), které taktéž pracují se s výraznými příběhy, dialogy a postavami. Proč tedy *Heavy Rain* považovat za nevšední počin?

Z hlediska digitálních her představuje žánrově adventuru, ve které hráč skrze několik postav rozplétá sérii vražd malých chlapců, které má na svědomí tzv. Origami vrah. K tomu jsou hráči k dispozici čtyři postavy, mezi kterými hra plynule přechází, a tudíž hráč ovládá postupně všechny čtyři. Patří mezi ně mladý architekt Ethan Mars, který je z pohledu příběhu postavou nejhlavnější, neboť se mu dostává ve hře o stupeň větší pozornosti, než ostatním – nejen že je první postavou, se kterou se hráč seznamuje a učí se skrze ni ovládat hru, ale i z hlediska příběhu je Mars více zapojen, protože jeho syn se má stát další obětí Origami vraha (nehledě na to, že hře předchází tragický epilog, točí se právě kolem Ethana Marse a jeho rodiny). Dále se bude hledisko dělit mezi novinářku Madison Paige, agenta FBI, Normana Jaydena, který je k případu povolán a v neposlední řadě čtveřici uzavírá postarší marlowovský soukromý detektiv Scott Shelby. Z pohledu filmových žánrových kritérií hra odpovídá thrilleru a podle toho i hra postupuje ve smyslu budování napětí, výstavby narativu a jeho postupného rozplétání. Skrze jednotlivé postavy skládáme jako hráči dohromady mozaiku událostí, které se postupně prolínají. Ethan Mars, jehož syn byl unesen, získává postupně od vraha indicie, které jej mají nasměrovat k místu, kde je jeho syn držen a čeká na smrt. Neznámý Origami vrah si se svými oběťmi pohrává, když jim předkládá zásadní rozhodnutí (Ethan se musí v jednom momentě rozhodnout, zdali si uřízne malíček, za což získá další indicii, podobně pak musí zabít neznámého muže, kterého mu vrah určí. Jde o podobné úkoly vedoucí k přežití, jaké předkládá například filmová série *The Saw*). Nezávisle na Ethanovi pak vede vyšetřování i soukromí detektiv Scott Shelby, který je najat matkou jedné z předešlých obětí. Ten jde po vlastní ose, využívá své kontakty, získává jiné indicie a nejinak je tomu i v případě agenta FBI Normana Jaydena, který je k případu. Nicméně v závěru se jednotlivé osy protnou a hráč dostává na výběr, jak příběh skončí. Právě i střídání jednotlivých hledisek přispívá k celkovému filmovému vyznění, neboť střídání perspektiv mezi několika postavami je v rámci digitálních her stále víceméně okrajové (přesto právě ponejvíce u adventur k takovému přepínání dochází). Přitom jednotlivé postavy a jejich linie se protínají, dokonce se podezřívají (Ethan je podezříván jako Origami vrah, dokonce je Normanem a policií pronásledován). Síť vztahů v rámci propracovaného narativu přispívá k dojmu filmovosti, nicméně toto vše lze považovat pouze za dílčí věci, neboť nejzásadnější je v tomto případě užití kamery.

- **Vizuální styl jako derivace filmové kamery**

Kamera je v případě *Heavy Rain* značně atypická, neboť vykazuje čistý filmový způsob snímání, značně nezvyklý pro herní médium, už jen proto, že kamera v digitálních hrách musí splňovat i jiná, klíčová kritéria, než je pouze vizuální uspokojení diváka. V případě her hraje kamera důležitou roli při průzkumu a odhalování herního světa, nesmí být rušivou, zakrývat výhled nebo omezovat v pohybu prostorem nesmyslným rámováním. Vizuální slast je přitom až v druhém plánu. Svou roli hraje i rozdílné snímání prostoru v případě rozličných žánrů: jinou podobu má kamera ve strategiích (shora, z „ptačího pohledu“), v isometrickém RPG (z boku pod úhlem 45°), v adventuře (ve většině případů pasivní, statický záběr obrazovky kolmo zepředu jako na jevišti, kdy přechody mezi lokacemi funguje jako střih), FPS a 3D akční adventury a RPG (pohled první a třetí osoby: subjektivní kamera, ich-forma vs. objektivní, er-forma). Druhý způsob typologizace kamery platí napříč žánry – pasivní vs. aktivní užití, resp. kamera ovládaná hráčem a kamera ovládaná počítačem (fixní i dynamická). Vedle toho pak samostatně stojí již zmíněné použití kamery v animacích, kde je kamera zcela v režii tvůrců a odpovídá regulérní práci s kamerou ve filmu. Z hlediska žánru jsou pro mne tedy klíčové takové, které skýtají značně vizuální požitky ze hry, ve většině případů tedy hry plně ve 3D, případně adventury, které ač ve 2D, mohou simulovat některé postupy spojené s filmem (střih apod.). Například strategické hry snímání z pohledu shora mají s filmovou kamerou společného jen velmi málo díky svému snímání z ptačího pohledu simulující vojenské taktické plánování (nicméně s nástupem trojrozměrné modelace postav a světů ve strategiích už i strategie začínají pracovat s filmovější kamerou, díky možnosti přiblížit pohled až na úroveň jednotek na hracím plánu¹⁸¹).

Role kamery v digitální hře slouží primárně hratelnosti. V první řadě musí zajišťovat přehlednost, tzn. nenarušovat tok hry a příběhu, nebránit hráči ve výhledu (a potažmo ve hře), což může být způsobeno například špatným záběrem na mizanscénu v případě automaticky ovládané kamery, kdy se může dostat nepřítel ze záběru a tím pádem ohrozit hráče a jeho postavu, jenž se nemůže adekvátně bránit útokům, které nevidí. K tomuto jevu může docházet nejčastěji v případě počítačem ovládané kamery, jako je tomu v herní sérii *Tomb Raider*. Dynamická kamera zde sleduje hrdinku z pohledu třetí osoby, automaticky krouží kolem a reaguje na prostředí – pokud hrdinka stojí zády ke zdi, je nutné, aby nebyla v záběru pouze hrdinka u zdi, ale i prostor před ní, kde se mohou nalézat nepřátelé (nutno

¹⁸¹ V tomto duchu fungují zejména strategie jako *Ground Control* (Massive Entertainment, 2000), *Emperor: Battle for Dune* (Wastwood Studios, 2001) nebo *WarCraft 3* (Blizzard Entertainment, 2002)

podotknout, že taková nepřehlednost prostoru byla častým problémem v prvních dílech série). Kamera sama vybírá vhodné úhly a rámuje herní prostor. Jednoduchým přepínáním z místa na místo, změnami velikosti záběru a jízdami dochází k jednoduchému střihu uvnitř hry (což je například zcela nemožné u FPS her, které by se daly považovat za jednozáběrová díla ne nepodobná Hitchcockovu „jednozáběrovému“ experimentu ve filmu *Provaz*, 1948). Oproti tomu fixní kamera, umístěná nejčastěji nad hlavou hrdiny poskytuje často dostatečný přehled o prostoru, nicméně není flexibilní, velikost záběru je neměnná a kamera není příliš dynamická, jako je tomu v případě modu pohledu třetí osoby v *The Elder Scrolls III: Morrowind*¹⁸². Třetím typem zůstává volná, hráčem plně ovládaná kamera nezávislá na pohybu postavy (například v *GTA: San Andreas*, Rockstar North, 2004). V současnosti se pak jako nejideálnější způsob práce s kamerou v rámci her z pohledu třetí osoby jeví kombinace výše zmíněných typů – kamera může být po většinu hry fixní, zavěšená nad hlavou avatara (při průchodu lokacemi), nicméně v případě potřeby může přepnout do „akčního“ modu, kdy automaticky vyhledává neoptimálnější záběry na mizanscénu (např. série *God of War* od SCE Studios Santa Monica, kde v případě bojů kamera krouží nad scénou a dokonce i mění velikost záběru, jako v případě vydařených bojových úderů, kdy dochází k zoomu z celku na detail). Úloha kamery v digitálních hrách se tedy značně odlišuje od role filmové kamery, již specifikum spočívá v navození vizuálního zážitku blízkého médiu fotografie. Herní kamera naproti tomu tuto funkci plní až sekundárně.

V případě žánru adventur, kam *Heavy Rain* spadá, funguje kamera opět účelově, ovšem v závislosti na způsobu zpracování konkrétní hry. Nejtypičtější adventurní formou je série obrazů/lokací/mizanscén (nejčastěji dvourozměrných, ale i některé 3D hry pracují podobně), které vyplňují prostor celé obrazovky, kamera je statická, zakotvená v jednom bodě, nepohybuje se a dala by se přirovnat k neměnnému snímání jeviště při záznamu divadelní hry. Okraj obrazovky většinou označuje místo pro přechod mezi lokacemi. Celá hra je tak sérií obrazů spojených k sobě, kdy přechod mezi nimi mění i kameru a funguje jako primitivní střih. V nezdárných případech je mizanscéna rozšířena i přes okraj obrazovky, přičemž přiblížením postavy ke kraji dochází ke „scrollování“, rolování obrazu do stran. Ovšem jen do jisté míry, neboť jde o rozšířenou mizanscénu a přechod do jiné lokace je umístěn mimo obraz. Jako příklad takového typu formy se hodí uvést kultovní sérii *Monkey Island* (LucasArts)¹⁸³

¹⁸² Hra umožňuje změnu pohledu z první osoby do třetí.

¹⁸³ Adventurní série ze stáje LucasArts čítá do dnešního dne 5 dílů, přičemž první tři (*The Secret of Monkey Island*, 1990; *Monkey Island 2. LeChuck's Revenge*, 1991 a *The Curse of Monkey Island*, 1997) jsou klasické 2D animované adventury a teprve poslední dva díly (*Escape from Monkey Island*, 2000 a

Druhou formou jsou adventury vyvedené v trojrozměrném prostředí, které umožňuje použití volné, pohyblivé kamery, jako je *Dreamfall: The Longest Journey* (Funcom, 2006). Práce se střihem pak buďto přímo odpadá, jako je tomu u *Dreamfall*, nebo se objevuje alespoň v jednoduché podobě (střih při dialogu typu detail na mluvící postavu – detail na druhou postavu, případně změna velikosti záběru v určitých klíčových momentech – viz *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, Sierra On-Line, 1999). *Heavy Rain* spadá do kategorie 3D adventur, které využívají automatické kamery, která kopíruje přednastavené úhly záběru dané tvůrci. Díky tomu je možné zajistit „filmový“ vzhled, resp. užití záběrů způsobem identickým ve filmu. Fixní kamera je navíc kombinovaná s možností přepnout do alternativního záběru, nicméně taktéž fixního, naprosto stejně, jako je možné u některých videoobsahů na DVD měnit úhly kamery, pokud jsou v nabídce. *Heavy Rain* netradičně lpí na filmové kameře a střihu, což kombinuje s interaktivním obsahem hry. Filmový dojem vzniká z velké části právě skrze kameru, využívající filmové postupy, jako měnící se velikosti záběru, střih i montáž. Díky doplnění hry o silný narativní rámec a čtyři ústřední postavy dochází netradičně k vyvolání prožitku ze hry už i při samotném sledování a ne pouze při jejím hraní, právě díky filmovému charakteru kamery a příběhu. Quantic Dream jsou sice na první pohled malou francouzskou vývojářskou společností, která vydala od roku 1997 pouze tři tituly a krom her se specializuje zejména na motion capturing pro herní a filmový průmysl, nicméně i přes to jsou pro mnohé kritiky průkopníky právě interaktivního filmu¹⁸⁴. Zejména jejich předchozí titul *Fahrenheit* (2005, v Severní Americe nazvaný *Indigo Prophecy*), již pracoval s mnoha prvky, zapracovanými i do *Heavy Rain* a zároveň silně inklinoval k filmu a filmovému vyprávění v rámci digitální hry. *Fahrenheit* přinesl vyprávění příběhu skrze interaktivní rozanimované sekvence, do kterých hráč vstupoval a činil rozhodnutí nebo rychle reagoval na podněty hry. Příběh, podán ze čtyř odlišných perspektiv tvořených hlavními postavami, již fungoval na systému volnosti – je jen na hráči, jak se rozhodne, přičemž každý jeho čin ponese následky. Kamera už předznamenává budoucí titul, ale jen v náznacích. Hráč má nad kamerou kontrolu, může jí volně pohybovat i přepínat do pohledu z první osoby. To sice omezuje použití střihu nebo filmové práce s kamerou mimo hrou řízené sekvence, ale přesto je výsledný dojem velmi filmovým (opět celá řada publicistů zdůrazňuje filmový charakter hry, viz např. Alex Navarro na www.gamespot.com ¹⁸⁵). Ten je budován právě skrze silný příběh

Tales of Monkey Island, 2009) jsou již ve 3D. Teprve ale až poslední díl přináší dynamickou kameru, která reaguje na postavu, mění velikost záběru a přináší základní střih.

¹⁸⁴ Viz např. recenze <http://gamingbolt.com/2010/03/07/heavy-rain-reviewed/> ke dni 22.3.2009

¹⁸⁵ NAVARRO, Alex: *Indigo Prophecy review*.

http://www.gamespot.com/pc/adventure/fahrenheit/review.html?om_act=convert&om_clk=gssummary&tag=summary;read-review ke dni 22.3.2009

(mysteriózní thriller), způsob vyprávění odvozený z klasických médií jako literatura nebo zejména film (hromadění událostí, jejich kauzální spojitost, dramatický oblouk apod.) a částečně i práci s kamerou v rozhovorech a interaktivních sekvencích, ve kterých hráč ztrácí možnost ovládat kameru – v takových momentech se uplatňují běžné filmové postupy jako velikosti záběrů, různé úhly kamer nebo střih. Netradičně se pracuje ve *Fahrenheit* s rozdělováním obrazovky, kdy je obraz doplněn menším výřezem, ukazující důležitá místa nebo události (např. vertikálně rozdělený obraz na dvě části, kdy v jedné sledujeme hrdinu v restauraci, jako opouští místo činu a ve druhé polovině ten samý výjev, ale z pohledu policisty, který hrdinu mívá). Práce s dělením obrazu pak nápadně odkazuje k televiznímu seriálu *24* (Fox, 2001 – 2010) vytvořený Joelem Surnowem a Robertem Cochranem. Tento seriál, který proslul právě i svou originální prací s obrazem, byl v době vývoje a uvedení *Fahrenheitu* již velmi dobře známý a je tedy možné sledovat možné inspirační vlivy.

- **Herní versus filmové prvky**

„*Uncharted* považuji za pozoruhodné dílo. Je v něm několik opravdu velmi zajímavých prvků. Ale tím největším rozdílem mezi *Uncharted* a tím, co zde děláme my [*Heavy Rain*] je, že *Uncharted* pořád zůstává strukturované jako hra. Dá vám trochu příběhu, pak akci, pak zase kousek příběhu, pak znovu akci – jako v pornofilmech, když se nad tím zamyslíte.“ prohlásil o filmových prvcích ve hrách David Cage, zakladatel Quantic Dream, v rozhovoru pro www.gamasutra.com¹⁸⁶. Jde o to, že většina her má podobnou strukturu, na jakou naráží Cage – akci střídá animace (cut-scene) osvětlující příběh, animaci střídá opět akce a tak stále dokola. *Heavy Rain* jde v opačných stopách, když příběhové elementy zapojuje do samotné hratelnosti¹⁸⁷, kdy animace jsou interaktivní i v průběhu rozhovorů a akcí hráč reaguje na podněty hry. Přitom každá akce má svoji reakci, události hry jsou propojené, každé hráčovo rozhodnutí nese své následky, které mohou vést i k smrti jedné z postav, přičemž tím hra nekončí a nevrací se k poslední uložené pozici, ale pokračuje dále v rámci alternativního scénáře. Díky tomu má hra nepřeborné množství variant a zakončení. Například Normana Jaydena, který je závislý na drogách, je možné celou hru dopovat dalšími dávkami, nebo mu naopak pomoci přestat a dávky mu odepřít, což vede k novým situacím. Hra tak vybízí

¹⁸⁶ http://www.gamasutra.com/view/feature/3744/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php ke dni 22.3.2010

¹⁸⁷ Podobně jako to kdysi předvedl *Half-Life* odstraněním úrovnového členění hry a namísto animací zapojil skriptované sekvence přímo do hry.

k opakovanému hraní a zkoumání alternativ.¹⁸⁸ Jakkoliv by se tento systém mohl zdát revoluční a zásadní pro herní vyprávění právě kvůli generování příběhových variant, jde opět pouze o iluzi skutečného narativního enginu, o jaký usiluje Crawfordův *Erasmatron* a *Stroytron* (a s tím související *emerging gameplay* / „vynořující se hratelnost“ – soubor situací, které vyvěrají ze samotné hratelnosti v průběhu hry a nejsou předem dané už v úvodu. Závěr hry tak může být pokaždé jiný, protože ještě není napsán a vzniká v průběhu hry). Jakkoliv je v *Heavy Rain* paradigma variant široké, stále jde pouze o výběr z databáze, výběr z tvůrci předem daných možností. *Heavy Rain* by tedy snesl i označení databázového filmu (více o tomto konceptu viz následující kapitola) a zároveň zpochybňuje Manovichovo tvrzení, že hry stojí na principu algoritmu. *Heavy Rain* sice obsahuje algoritmus, požadující po hráči reagovat na podněty hry a jehož cílem je odhalení vraha, ovšem odmyslíme-li si interaktivní rozměr a ponecháme pouze filmovou strukturu, odhalení vraha je motivací příjemce díla jak v detektivní literatuře, tak filmu. Zdánlivě zjednodušují a odbočují od tématu, nicméně interaktivní složka *Heavy Rain* je opravdu velmi jednoduchá a herní prožitek z interakce s virtuálním světem je téměř minimální, neboť klíčovým je v tomto případě opravdu příběh. Samotná interakce hráče se omezuje na pohyb prostorem a vykonávání série úkonů (speciální kombinace stisku určitých kláves v momentech, které určí hra – včetně zobrazení kláves, které je nutné tisknout, viz obrazová příloha), nelze tedy interagovat s libovolnými předměty ve hře, ale pouze s těmi, které jsou k tomu určeny. Klíčová hratelnost *Heavy Rain* spočívá v hráčově možnosti měnit tok příběhu, jeho směřování a vyznění. Algoritmus poněkud ztrácí význam, neboť v *Heavy Rain* nelze udělat nic špatně, ale ani dobře, protože každé rozhodnutí vyvolává určitou responsi v rámci příběhu. Neexistuje tak „správné“ hraní, ale ani „špatné“ hraní, proto algoritmus jako série úkonů, které vedou k cíli, je značně libovolný a nestálý. *Heavy Rain* totiž spadá do kategorie her, které lze označit jako *otevřené světy*, nebo vžitějším pojmem *sandbox* („pískoviště“), na základě jejich specifického designu úrovní. Hry na principu otevřeného světa (např. *Grand Theft Auto*, *Fallout 3*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* či MMORPG hry jako je *World of Warcraft*) umožňují volné a ničím nebráněné procházení virtuálního světa, kreativně zkoumat jeho možnosti, volně se pohybovat a řešit úkoly zcela libovolně, což určuje nelineární charakter takového světa. V *sandbox* hrách se nejnepříčetněji projevuje Manovichem zmiňovaný hypernarativ¹⁸⁹, který představuje souhrn možných směrů, kterými se v rámci narativu vydat, kdy neexistuje správná/špatná cesta. Oproti jiným hrám založeným

¹⁸⁸ Tomu navíc dobře sekunduje i systém odměn, které hráč odemkne po splnění určitých podmínek, např. odměnu „Řezník“ (Butcher) lze získat za uříznutí Ethanova prstu pilou, „Kočka a Myš“ za zneškodnění prchajícího podezřelého apod.

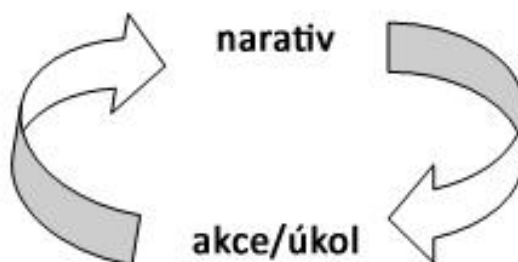
¹⁸⁹ Viz MANOVICH, Lev: *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001

na linearitě, zde má hráč značnou volnost. Linearita se sice projevuje do určité míry i zde (např. daná skrze hlavní osu hry, nosný příběh a s ním spojené úkoly, které je třeba vyřešit k dokončení hry), ale je pouze na hráči, jakým způsobem hru pojme. Otevřenost takovýchto světů ale nesouvisí pouze s prostorem, ale právě i s narativem, kdy je možné sledovat více linií a realizovat i alternativy. Svoboda takového přístupu spočívá právě v tom, že hráč si může dělat téměř doslova, co chce (např. v *GTA: San Andreas* můžete plnit úkoly od svých bossů, ale také můžete jen prozkoumávat svět a pilovat své řidičské a jiné schopnosti v kradených autech¹⁹⁰ - jednoduše neexistuje jednoznačná odpověď na to, co je „ten správný způsob hraní“). V tomto směru spadá do sandbox typu i *Heavy Rain*, i když ne co do otevřenosti světa (který je omezen na předem dané lokace), ale co do otevřenosti narativu a z něj plynoucích možností.

Rozsáhlost a rozvětvenost narativu a jeho alternativ je jednoznačně prvek realizovatelný jen skrze databázový princip a jako takový je výsadou nových médií, než filmu (snad až na výjimky jako interaktivní počin *Kinoautomat Radůze Činčery*). Nicméně pomineme-li celkovou rozvinutost narativu v *Heavy Rain* a soustředíme se na způsob vyprávění, odhalíme spíše filmové rysy, než herní. Klasický herní narativ může mít mnoho podob, od komplexních, propracovaných příběhů s dějovými zvraty jako v případě RPG her (zejména od studia Black Isle – *Fallout*, *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* atd.) nebo mohou být zredukovány jen na jednoduchou zápletku (*Half-Life*: nepovedený experiment vede k otevření dimenzionální brány a pronikání cizích bytostí do té naší, hlavní hrdina se snaží jen utéct a přežít). Přitom jsou ale povětšinou vyprávěny skrze hráčovu interakci v momentech, kdy je akce upozaděná. Narativní schéma je značně zjednodušeno:

¹⁹⁰ Hra *GTA: San Andreas* představuje rozsáhlý svět tvořený třemi fiktivními městy (které ve skutečnosti odpovídají Los Angeles, San Francisku a Las Vegas), kde se hráč vypracovává ze člena malého gangu v bosse ovládajícího podsvětí. Klíčovou doménou hry je volnost světa a možnost ovládat veškeré dopravní prostředky ve hře, kola, auta, lodě i letadla, přičemž fikční svět nabízí celou řadu možností, od nelegálních závodů aut až po gambling v kasinech.

Narativní schéma: hry



Obr.2

Většina her funguje ve smyčce, kdy hráčova interakce střídá narativ, který střídá akci a tak dokola. Většinou je třeba splnit úkol, misi, level a následně přijde narativní vsuvka, která osvětlí příběh (*Tomb Raider* – hráč řeší prostorové i logické puzzly v rámci levelu a po jeho dokončení získává jako odměnu útržek z příběhu). Celý mechanismus připomíná vztah narativu a deskripce v literatuře, kdy deskripce funguje vůči narativu retardačně, přerušuje jeho plynutí, odvede svoji deskriptivní část a poté následuje narativ.¹⁹¹ V případě her je situace podobná, neboť během plnění úkolů (questů) velmi často nehraje příběh roli – vezměme si jako příklad RPG hru *The Elder Scrolls III: Morrowind*, která spadá do kategorie otevřených světů: narativ je posouván skrze hráčovu akci po splnění úkolů (většinou něco donést nebo zneškodnit), přičemž jejich plnění nespadá do vlastního narativu. Například úkol donést z nedaleké hrobky luk prastarého předka, aby si hráčova postava získala důvěru náčelníka nomádů a mohla zjistit více o dávném proctví o mesiášovi, je jen podmínkou k tomu, aby se příběh posunul dále. Nicméně samotná cesta do hrobky, následné boje uvnitř, nalezení luku a jeho dopravení zpět do vesnice již k narativu nemají žádný vztah. Použiji-li předešlý příklad, je toto stejný případ, jako deskripce v literatuře – pohybujeme se po jednom kanále, který nedává prostor pro paralelní akce. Neexistuje tak žádný kauzální vztah mezi hráčovými činy a narativem. Události jsou předem přesně dané, kauzalita nemá prostor. Některé hry sice pracují s důsledky hráčových činů, ale ne striktně jako kauzální prvky. To je případ i již zmiňovaných RPG her od studia Black Isle, ve kterých má postava svoji karmu a buďto se přiklání na stranu dobra, nebo zla, v závislosti na tom, jaké úkoly se rozhodnete plnit – budete ochráncem slabých nebo naopak budete krást a loupit? Karma se ale neprojevuje

¹⁹¹ Viz CHATMAN, Seymour: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Univerzita Palackého. Olomouc, 2000

v narativu, jako spíše v průvodních jevech – některé postavy se s vámi jednoduše odmítnou bavit nebo vám prodají věci za vyšší cenu. Příběh ale bude pokračovat téměř stejně v obou případech. Drobné odchylky jsou možné, případně i alternativní závěry, ale ne kontextově zapojené: např. první díl série *Fallout* měl alternativní závěr, kdy jste mohl s mutanty bojovat nebo se k nim přidat, ovšem toto rozhodnutí je až v úplném závěru a nevyplývá z hráčovy aktivity během celé hry.

Heavy Rain naopak nečekaně pracuje právě s kauzalitou, kdy jedna událost vychází z druhé a každá reakce má i protireakci. Narativ je přítomen po celou dobu a až na některá místa není přerušován herní náplní. Naopak jsou herní prvky přidány přímo do narativu formou rychle volit odpověď během dialogu (jako v reálném životě), namísto běžného zastavení hry dokud hráč neodpoví, nebo skrze jiné povely, které je v tu kterou chvíli nutné provést (mačkat tlačítka v přesně dané sekvenci za účelem dostat se z hořícího auta nebo vyhýbat se úderům pachatele). V *Heavy Rain* existuje velmi jemná hranice mezi klasickou hrou, která klade nároky na hráčovu spoluúčasť a filmem, který naopak vyžaduje pasivní přístup. Ve hře není klasická hratelnost jako například ve FPS hrách, které stojí na hráčových reakcích, rychlém postřehu a přesnosti, ale ani adventurní řešení logických hádanek. Přitom ale nejde jen o pasivní podívanou podanou formou animací a videí, které přerušují herní pasáže, jako tomu bylo v případě první vlny interaktivních filmů (viz *Gabriel Knight II.* nebo *Phantasmagoria*). Naopak narativ je umně provázán s herními prvky, často se sérií mini-her, které udržují hráčovu pozornost a soustředění během přednastavených sekvencí. Intra, prostřihy (cut-scenes) a in-game animace přerušují tok hry a přepínají z aktivní účasti na pasivní pozorování. *Heavy Rain* novátorsky umožňuje hráči do nich vstupovat a ovlivňovat je právě svými reakcemi a rozhodnutími. Jestliže pro film platí, že dialog je tím nejjednodušším stavebním kamenem, pro hry je to přesně naopak. Dialog funguje na hratelnost retardačně, zpasivňuje akci a vyvolává v hráči odstup – jde v podstatě o herní ekvivalent zcizovacího efektu. V *Heavy Rain* ale dialogy nabývají nového rozměru: „*Snažili jsme se nalézt řešení nejprve tím, že jsme dialogy převedli do reálného času, což znamená, že nemůžete nekonečně dlouho váhat nad tím, co odpovíte, protože rozhovory pokračují i bez vás pokud nevyberete odpověď. Zároveň jsme se pokusili vytvořit v některých scénách tzv. ‚dynamické dialogy‘, které vám ponechávají kontrolu i během toho, co postavy hovoří. To je například případ i scény v zaplivaném hotelu, kam se dostaneme se Scottem Shelbym, když se poprvé setká s Lauren – můžete prozkoumávat pokoj, zatímco s ní hovoříte. Myslím, že to je zajímavé, protože to umožňuje*

hráči stát se hercem a účastnit se představení.¹⁹² vysvětluje svůj přístup David Cage. Výsledek je po filmové stránce velmi funkční a podává nečekaný zážitek z aktivního „sledování“, nicméně po herní stránce je *Heavy Rain* lehce ochuzen. Herní prvky se omezují na pohyb prostorem (navíc omezeným jednotlivými scénami, což samo o sobě není příliš herní) a jednotlivé mini-hry které spočívají v mačkání správné kombinace kláves. Nedá se ani tvrdit, že by šlo o čistokrevnou adventuru, protože nevedete inventář, nesbíráte předměty, které by se daly kombinovat a v důsledku ani neřešíte hádanky a puzzly, pokud za jeden z nich nepočítáte snahu vybrat vhodnou kombinaci rozhodnutí k dohrání hry s jiným závěrem. Ke hře tak upomínají pouze ceny za plnění určitých podmínek (tzv. *achievements*), které vzbuzují v hráči soutěživost. Dalo by se tedy říci, že filmový zážitek dominuje nad herním, nad hratelností. Napomáhá tomu krom výše zmíněných prvků například i práce s postavami, která je podobná filmové. Hráč postupně hraje za čtyři postavy, přičemž si ke každé vytváří určitý vztah, sžívá se s nimi a to netradičně jako hráč („ovládám postavu, do které promítám sám sebe a ztotožňuji se s ní“) a jako divák („prožívám situace i emocionální stavy postav“). Coby hráč se s postavou identifikuji na základě herní zkušenosti, kdy ovládám postavu (ale v podstatě cokoliv, jako skupinu několika pixelů v případě *Space Invaders* nebo hypertrofovanou lidskou postavu jakou je Lara Croft) – zánik avatara automaticky chápu jako zánik sebe, neříkám, že moje postava zemřela, ale že jsem zemřel já. Z toho důvodu je ale střídání postav pro hru netypické (přesto existují příklady jako *The Simpsons Game*¹⁹³ nebo *Tomb Raider: Angel of Darkness*¹⁹⁴, ovšem ne v tak velkém rozsahu), běžné je upnout hráčovu pozornost na jednu postavu, se kterou se sžívá v průběhu hraní nebo ji zdokonaluje jako jeden z prvků hratelnosti (základní předpoklad RPG her). V případě *Heavy Rain* ale najednou figurují hned čtyři různé postavy a navíc je těžké říci, která je hlavní a se kterou se sžít. Takový prvek jde to proti zavedené konvenci her a blíží se spíš filmu, kde se mnohem častěji objevuje více postav, ke kterým si divák vytváří vztah (např. válečné filmy se skupinou postav uprostřed boje, na podobném principu stojí např. *Zachraňte vojína Ryana*¹⁹⁵ nebo *Děla z Navarone*¹⁹⁶): „Nezáleží, jestli ovládám několik různých postav. Ve Fahrenheit můžete ovládat Lucase Kanea, který je typickým pohledným hrdinou. Ovládáte ale i Carlu Valenti. Policistku, tedy zcela odlišný typ, a pak také Tylera Milese, černošského policistu, a několik dalších postav. (...) A tehdy jsem si

¹⁹² David Cage v rozhovoru pro herní server Gamasutra, http://www.gamasutra.com/view/feature/3744/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?page=3 ke dni 24.3.2010

¹⁹³ *The Simpsons Game*, EA Redwood Shores, 2007

¹⁹⁴ *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness*, Core Design, 2003

¹⁹⁵ *Zachraňte vojína Ryana* (Saving Private Ryan, Steven Spielberg, 1998)

¹⁹⁶ *Děla z Navarone* (The Guns of Navarone, J.Lee Thompson, 1961)

uvědomil, že identifikace a promítání se do postavy, stejně jako soucítění s postavou je něco velmi jednoduchého. Je to pocit, který je velmi snadné stvořit, takže můžete promítnout sebe sama v podstatě do čehokoliv.“¹⁹⁷ Rozpolčení hráče mezi více postav tedy nejde vůbec proti herním principům. Je totiž pro hráče přirozené, protože je na ně zvyklý z filmů, případně seriálů, které obecně často stojí na více ústředních postavách. Práce s postavami je tak dalším důležitým pojítkem mezi filmem a hrou.

Heavy Rain se ukazuje být důležitým milníkem na poli digitálních her a to i přesto, že herních prvků poměrně ubylo na úkor filmových (ve srovnání s jinými hrami tohoto typu). Jednoduché úkony prováděné v momentech, kdy hra určí, neuspokojí klasické hráče, ale na druhé straně představují velmi dobrý portál pro vstup do herního světa z venčí, mimo herní komunitu. V *Heavy Rain* se tak propojuje snadná dostupnost obsahu (podobně jako u filmu) s novomediální praxí a virtuální realitou. Zůstává otázkou, na kolik bude *Heavy Rain* přelomový i z pohledu herního vývoje nebo dalšího ubírání se interaktivních dramát. Důležitou roli v otevřenosti širokému publiku hraje i fakt, že hra má filmový charakter i hlavně díky detailní grafice. Textury postav jsou vyvedeny do detailu, stejně jako jejich mimika nebo detaily tváře. Vizuálně se *Heavy Rain* již přiblížil úrovni CGI filmů jako *Final Fantasy: The Spirit Within* (Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001), což jen ilustruje fakt, že doba již začíná po technické stránce přát podobným experimentům s mediálními průniky. Těch si je v neposlední řadě vědom i samotný David Cage: „Každá hra je něčím inspirována. To je zcela normální. A jedním z nejbližších médií ke hrám je film. Neměli bychom jej však kopírovat, ale napodobit, imitovat. Inspirovat se jím, vzít si jen to, co je na něm dobré, protože nám to ušetří čas – když je něco efektní a funguje ve filmu, proč by se to nepoužili? Aspoň tedy dokud bereme jen to, co se hodí a přidáváme k tomu něco, co je vlastní jen pro naše médium... Nechceme dělat film, ale interaktivitu. Vypůjčeme si prvky z filmu, ale nekopírujme jej. Je to zároveň i výzva. Nechci točit film a nechci propagovat myšlenku, že hry jsou poháněny jen narativem a podobně. Říkám tedy: „Učme se““¹⁹⁸

Zdali *Heavy Rain* otevře cestu dalším počínům, ukáže až čas, nicméně již teď vzniká celá řada filmově zejména vizuálně obohacených herních titulů, které slibují boom v této oblasti a s tím ruku v ruce i provázanější a hlubší remediační pnutí mezi oběma médii. Zdá se tedy, že se

¹⁹⁷ tamtéž

¹⁹⁸ David Cage v interview na

http://www.gamasutra.com/view/feature/3744/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?page=3 ke dni 24.3.2010

nacházíme teprve na počátku digitální revoluce a tituly jako *Heavy Rain* nebo *Uncharted 2* jsou pouze jejím předvojem.

6. Analýza herních prvků ve filmu

6.1. Remediace her ve filmu

V následující kapitole se budu již věnovat analýze konkrétních případů filmů, ve kterých jsou patrné stopy digitálních her přímo ve struktuře filmu. Mnoho prvků totiž film již přijal jako svou integrální součást. V souladu s Bittantiho teorií technoludického filmu prozkoumám remediační tendence v několika konkrétních filmech, které ilustrují průnik obou médií a zároveň i v synchronním vývoji naznačují komplexnost intermediální výměny od raných, značně hypermediačních experimentů na konci devadesátých let minulého století (*Lola běží o život*) až po nenápadné imediační tendence na konci prvního desetiletí 21. století (*Cloverfield*).

6.1.1. Lola běží o život (Tom Tykwer, 1998)

Tykwerova *Lola běží o život* (*Lola rennt*, 1998) ve své době způsobila značný rozruch nejen proto, že zafungovala jako osobitá generační výpověď nastartovaná zejména soudobou britskou tvorbou (hlavní roli v tomto směru sehrál v polovině 90. let snímek *Trainspotting* Dannyho Boylea, 1996)¹⁹⁹, ale i pro svou specifickou formální podobu. V kontextu Tykwerovy tvorby se *Lola běží o život* jeví čistě jako experiment s formou. Důraz je kladen na vizuální ztvárnění, dynamický střih, hudbu i narativní strukturu, přičemž celý film je navíc provázen i animovanými sekvencemi. Vliv videoklipové estetiky se stává nepopiratelným. Ani v předešlém spíše komorně laděném snímku *Zimní spáči* (*Winterschläfer*, 1997), ani v následujících filmech jako *Princezna a bojovník* (*Der Krieger und die Kaiserin*, 2000) nebo *Nebe* (*Heaven*, 2002) se už k podobnému pokusu Tykwer nevrátil. Byla „*Lola*“ v kontextu jeho tvorby pouze stylistickým cvičením nebo přelomem v jeho umělecké tvorbě? Ve skutečnosti to není vůbec otázka, která by se měla stát náplní tohoto textu. Nehodlám zkoumat, jak vystupuje toto dílo v kontextu Tykwerovy tvorby, ale podívám se právě na to, čím toto dílo vybočuje.

¹⁹⁹ Z dalších stojí za zmínku *Human Traffic* (Justin Kerrigan, 1999) nebo *Acid House* (Paul McGuigan, 1998)

Nijak komplikovaný příběh o tom, jak Lola musí do 20 minut sehnat 100 000 marek, jinak bude její přítel Manni mít problémy se svým mafiánským bossem, tvoří hlavní osu filmu. Formálně však Tykwer pracuje s opakováním a v celém filmu přehraje tuto zápletku hned třikrát, pokaždé však s odlišným vyzněním. Fabule je realizována ve třech podobách s podobným průběhem, ale odlišným koncem. Lola musí sehnat 100 000 marek. V prvním případě se rozhodne získat peníze od svého otce v bance, ale následně vykrádá s Mannim supermarket, v druhém případě tu samou banku s pistolí na otcově spánku vyloupí a ve třetí variantě vyhrává peníze v kasinu. Po dvou neúspěšných pokusech je třetí úspěšný, nicméně jen vlivem náhody (co jiného výhra v ruletě je?). Třetí varianta je vůbec celá založená na náhodě a přiči se racionálně zdůvodnitelným závěrům – zatímco v předešlých dvou verzích se Lola a Manni řídili při obstarávání peněz rozumem (Manni vykrádá supermarket, Lola banku), ve třetím případě se peníze dostávají náhodou – Lola dvakrát po sobě vsadí v kasinu na číslo 20 a vyhrává, Manni náhodou potkává bezdomovce, který mu ukradl peníze (potká ho ale jen proto, že mu slepá žena řekne, ať chvíli počká – tedy další zásah náhody), a ve finále pak nemají 100 ale 200 tisíc marek.

Mezi těmito třemi variantami však existují odlišnosti, které nejsou vázané na hlavní příběh. Hlavní linie syžetu se liší takto: v prvním případě umírá Lola na následky postřelení policistou. V druhém případě umírá Manni, když je sražen sanitkou, třetí varianta pak přináší vytoužený happy end. Mimo to jsou do filmu zakomponovány i drobné narativní odbočky spojené s postavami, které Lola během svého běhu městem mívá. Tyto odbočky mají podobu komiksových zkratk - jsou jen několika sekundové, realizované sérií fotek, ukazujících budoucnost daných charakterů – Lola mívá ženu s kočárkem, mladíka na kole apod., a zvláštní je, že s každou verzí hlavního příběhu se mění i tyto mikropříběhy. Celý rámec filmu tak doplňují o myšlenku, jak náhoda může poznamenat lidský život.

Využití obdobného narativního modelu, kde je jedna událost prezentována v několika variantách, je poměrně časté, objevuje se například v *Rashomonovi* (Akira Kurosawa, 1950), kde je jedna příhoda předkládána prostřednictvím pohledu několika postav, vždy v pozměněné podobě. V *Občanu Kaneovi* (Orson Welles, 1941) je pro změnu ústřední postava magnáta nahlížena několika pohledy. Každá z postav tak má svou vlastní verzi pravdy a je těžké určit, která pravda je ta správná. Projevuje se tu relativismus, který je známý i z české literatury díky Karlu Čapkovi²⁰⁰. Nicméně všechny tyto uvedené příklady nepracují s opakováním jako takovým, ale zobrazovanou událost zachycují skrze odlišné perspektivy.

²⁰⁰ Projevuje se zejména v tzv. noetické trilogii (*Hordubal, Povětroň, Obyčejný život*)

Mění se tak vyprávěcí hledisko, které modifikuje příběh, ale ne příběh jako takový. V tom se liší předešlé filmy od snímku *Lola běží o život*. Přestože v tomto filmu dostáváme k dispozici několik variant téhož, nejedná se o prezentaci rozdílných názorů – hledisko zůstává stejné, vypravěčem příběhu je Lola, kterou od počátku sledujeme. Nefunguje tady fakt, že každá postava má svoji vlastní verzi pravdy, která je stejně nezpochybnitelná, jako pravdy ostatních postav. Naopak každá varianta popírá tu předešlou tím, že ji zcela nahrazuje, přebírá její místo v příběhu, na rozdíl od toho, aby ji modifikovala skrze jiné vyprávěcí hledisko. Jiným, podobným filmem, který nejvíce odpovídá narativní struktuře Tykwerova filmu je snímek *Na Hromnice o den více* (*Groundhog day*, Harold Ramis, 1993), ve kterém je cynický novinář uvězněn v časové smyčce a je nucen neustále opakovat tentýž den. Divák tak sleduje nekonečně mnoho variant jednoho dne. Celá narativní struktura totiž u obou filmů vychází z jiných základů, než jsou ostatní výše zmíněné filmy.

V případě snímku *Lola běží o život* se uplatňuje několik odlišných pohledů skrze optiku remediaci. Jim Bizzocchi ve svém textu *Run, Lola, Run* shrnuje tři možné varianty, jak tento film interpretovat. Jednou variantou je vnímat film jako remediaci rockových videoklipů, což chápe jako tu nejochvěvnější interpretaci. Logicky vychází z videoklipové estetiky, ve které se uplatňuje experimentování s filmovou řečí, formou i narací. Lola je v tomto směru remediací skrze rozšíření videoklipového žánru do mnohonásobně větší plochy, 90 minut, oproti videoklipům. Zcela nelogicky však operuje pouze s rockovými videoklipy („rock-video“) jako výchozí inspirace, což odvozuje spíše zpětně z filmu, který disponuje rychlými střihy, agresivním spádem a dynamikou nebo jízdami kamery, přičemž se ale nedá tvrdit, že by pouze rocková videa byla progresivnější, než například hip-hopová apod. Toto chápání filmu je ale pouze povrchní a okrajové, což ostatně vnímá i Bizzocchi, který je takto uvádí hned v úvodu. Oproti tomu mnohem jasněji vystupuje, nejen podle Bizzocchiho, názor²⁰¹, že dochází k vzájemné *remediaci* mezi počítačovými hrami a filmem.

Tomu nasvědčuje hned několik faktů, například samotné narážky předkládané filmem. Začátek je uveden dvěma citáty: – „*Když jedna hra skončí, druhá začíná.*“ – Sepp Herberger²⁰² a „*Při hledání nevynecháme žádné místo, ale nakonec se vrátíme tam, odkud jsme vyšli a objevujeme toto místo znovu*“ – T. S. Elliot. Pomalu je tím naznačen nejen charakter hry, ale i celkové cyklické pojetí filmu a je zdůrazněn samotný klíčový aspekt opakování. Skončí-li jedna část nezdarem, vrací se hrdinka opět do výchozího bodu - po neúspěšném pokusu tak Lola

²⁰¹ Viz např. JANDA, Luděk: *Film a počítačové hry*. Cinepur č. 42, r. 2005

²⁰² Jedná se o citát Seppa Herbergera, významného německého fotbalového hráče a trenéra.

razantně zavelí „STOP“ a situace se opakuje s jiným postupem. Úvod filmu přináší více vodítek. S principem hry je divák seznámen ještě před začátkem vlastního filmu v prologu prostřednictvím postavy strážného banky. Vše je jen hra, na vše je vymezený čas – strážný v úvodu říká: „*Míč je kulatý, hra trvá 90 minut a vše ostatní je teorie.*“²⁰³ Výkopem pak začne samotný film. Nebo filmová hra.

Vlastní začátek děje pak má klasickou podobu, kdy je divák obeznámen s hlavní hrdinkou, je mu naznačena zápleтка a obecně se z útržků dozvídá něco o prostoru filmu. Celá tato sekvence je realizována v podobě telefonátu Manniho, Lolina přítele, kde vysvětluje, co se stalo a že musí sehnat do 20 minut velkou částku peněz. Tento úvod ale není součástí následujících tří variant děje. Každá obměna příběhu totiž začíná až v bodě samotného Lolina rozhodnutí, kam se vydá nejdříve (vizuálně je tento předěl naznačen pádem telefonního sluchátka). V tomto úvodním nastínění situace je možné spatřovat analogii s počítačovou hrou a jejím herním intrem, které nese stejné funkce – úvod do děje, nastínění situace, stanovení cíle a výchozího bodu.

Většina her, nejen ty rané, taktéž fungují na principu opakování – hráčovým cílem je splnit určitý úkol (dostat se na konec úrovně, porazit závěrečného bossa, zachránit další postavy atd.), ale pokud se mu nepodaří jej splnit na první pokus (byl eliminován, vypršel vymezený čas apod.), získává pokusy další v závislosti na stavu jeho „životů“²⁰⁴ a následně se tedy může vyvarovat předešlých chyb. Výchozí bod je tedy stejný, ale cesta, kterou zvolíte, se může lišit. Lola ve filmu funguje stejně jako postava ve hře, jen s tím rozdílem, že hráčem není divák, ale režisér – zdání interaktivity je tedy pouze pomyslné. Lola po dvou nezdařených pokusech získává pokus třetí, úspěšný²⁰⁵. Zajímavá je i funkce paměti postavy - zatímco v první verzi Lola neví, jak se s pistolí zachází (nedokáže odjistit pojistku), ve druhém případě již tuto znalost má (vše je navíc zdůrazněno záběrem na odjišťování zbraně v detailu) – jinými slovy „hráč“ už ví, na čem v předchozím případě selhal a chybu napravuje. Důležitou roli v případě

²⁰³ Opět citát Seppa Herbergera.

²⁰⁴ Virtuální život je lehce nahraditelný a postavy v počítačových hrách disponují sérií náhradních, které získávají nejčastěji za odměnu (za nasbírání určitého počtu bodů, splněním úkolu...). Starší hry a arkádové plošinkovy často operují s konceptem životů, kdy hráč disponuje v průměru 3 životy, které určují, kolikrát může „zemřít“ (jinými slovy neuspět), po jejich vyčerpání hra končí. Tento koncept byl postupně nahrazen statusovými informacemi o zdraví, které se odčerpává (a dá se doplňovat specifickými předměty – elixír života, medkit apod.) a po jejich spotřebě hráč končí a žádné další pokusy nemá. Vše je navíc doplněno principem Save a Load /Uložit a Načíst/ kdy hráč podle vlastního uvážení ukládá hru (vytváří zálohu), což znamená vytvořit si záchytný bod, ze kterého bude v případě neúspěchu opět pokračovat.

²⁰⁵ I to, že pokusy jsou tři, podpírá teorii o herním modelu – v klasické počítačové hře (např. *Prehistorik 2*, *Jazz Jack Rabbit* nebo *Super Mario*) má postava standardně při startu životy 3.

Loly hraje i čas. Jasně vymezených 20 minut na vyřešení situace dává omezující limit, jehož překročení znamená neúspěch a nový začátek v rámci filmu. Tento limit pak vytváří jasnou paralelu k médiu digitálních her, kdy časová omezení jsou častým prvkem her a jejich vnitřních pravidel. Někdy existuje v rámci hry přímo varianta založená ne na poražení soupeře, ale splnění úkolu v daném časovém limitu, jinými slovy jde z pohledu hráče o soupeření se sebou samým. Tzv. time-trial mód dominuje zejména u sportovních a závodních her, ale lze jej nalézt i v jiných žánrech (např. herní série *Resident Evil* nabízí po dohrání hry v určitém časovém limitu bonusy v podobě neomezené munice nebo silnějších zbraní hned od začátku hry při dalším hraní). Neexplicitní práce s časovým limitem se taktéž u her projevuje jako herní ekvivalent filmové záchrany na poslední chvíli. Podobě jako Lola je ve spěchu a nemůže zastavit, jinak neuspěje, tak i hry často využívají podobné mechanismy, jak udržet spád a napětí. Přestože nejde o čistou práci s časovým limitem, fungují tyto mechanismy podobně. Skrze zapojení prvků jako jsou hroučící se prostory, úniky před přesilou, nebo průchod skrze lokace, kde dochází k poškozování hráče (mrazicí boxy v *Half-Life*, kde nelze zastavit, neboť zdržování se v tomto prostředí hráče zraňuje a může vést až k jeho eliminaci) apod. Nastavují podobné podmínky, jako time-trial – jednat rychle, protože hráčovým oponentem je čas. Jedná se o herní prvky, které nutí hráče nezastavovat, ale naopak přidat, rychle projít daným místem, což ho nutí aktivovat jiné instinkty a rychlé rozhodování (není čas zastavit a promýšlet strategii). Zvedá se tak napětí, adrenalin a dynamika hry, což je aplikovatelné naprosto stejně i na film (ostatně griffithovská záchrana na poslední chvíli není ničím jiným, než výše popsaným). Za doplnění jistě stojí i fakt, že diegetický čas téměř odpovídá nediegetickému, tedy jakoby času „hraní“ (Lola má 20 minut, přičemž odečteme-li úvod a závěr – intro a outro – samotné dějové varianty jsou rozprostřeny téměř přesně do plochy 20 minut každá). Lolin souboj s časem pak v kombinaci s opakující se strukturou kopírující herní formu jasně odkazuje na digitální hry.

Opakování a potažmo z něj vyvěrající tři varianty děje vytváří nový typ narativu vyskytující se právě u počítačových her, tzv. *vícsměrový narativ*²⁰⁶ - tedy narativ, který není lineárním, ale naopak míří více směry. Klasický lineární narativ je v takovém případě pouze jednou složkou, jedním možným směrem z mnoha. Tento pojem uvádí například i Matteo Bittanti, který ale sám odkazuje zejména ke konceptu Lva Manoviche o databázovém filmu. Pojem vícsměrový narativ (*multiple-directional narrative*) lze vystopovat už v Manovichově *hypernarativu*, který je v podstatě jedním a tím samým: „*Novomediální objekty obsahují jeden nebo více rozhraní*

²⁰⁶ V orig. *multi-directional narratives*. Viz BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973-2001)*. Diplomová práce. San Jose: San Jose State University, 2001.

(interface) k multimedialním databázím. Pokud bude sestaveno pouze jedno rozhraní, výsledek bude podobný tradičnímu uměleckému dílu, ale to je spíše výjimka než pravidlo. Tato formulace vrhá na opozici mezi databází a narativem nové světlo, takže redefinuje náš koncept narativu. „Uživatel“ narativu brouzdá databází a následuje odkazy napříč jejími záznamy sestavenými tvůrci databáze. Interaktivní narativ (který lze také nazvat hypernarativem v rámci analogie k hypertextu) lze chápat jako souhrn celé řady trajektorií skrze databázi.“²⁰⁷ Tím se dostávám ke třetímu možnému čtení filmu *Lola běží o život*, jak uvádí ostatně i Bizzocchi – film jako databáze, jako databázový narativ.

Manovich totiž ve své knize *The Language of New Media* představuje fungování nových médií na duálním principu databáze a virtuálního interaktivního prostoru: „Strukturu všech nových médií lze zredukovat na tyto dva přístupy. Tedy že vytvářet díla v rámci nových médií znamená jednak tvořit rozhraní pro multimedialní databáze nebo definování metod navigace skrze prostorové zobrazení. První přístup je použit typicky v ucelených hypermédiích a na webu – jednoduše všude tam, kde je hlavním cílem poskytnout přístup k datům. Druhý přístup je nejvíce použit ve většině počítačových her a virtuálních světech.“²⁰⁸ Přitom databázi a virtuální světy chápe jako opravdovou kulturní formu. Například v případě her argumentuje tím, že lidská zkušenost vycházející z přítomnosti v určitém světě a narativ samotný je prezentován jako plynulá navigace prostorem (jako příklad uvádí *Tomb Raider* – ocitáme se ve virtuálním světě, kde skrze explorační prostor – na základě naší zkušenosti s reálným světem – odkrýváme samotný narativ). Skrze databázi a virtuální svět jsou poté prezentovány naše zkušenosti se světem a existencí v něm.

Manovich přitom ale sám dále problematizuje užití databáze jako principu, na kterém stojí digitální hry. Tvrdí, že zatímco web nebo CD/DVD-ROM funguje na databázovém principu zcela jednoznačně, hry jsou narativní, stojící na principu narace, a nikoliv databáze. Hry podle něj naopak stojí na *algoritmu*, tedy předdefinovaném postupu, správném řešení zadané úlohy. Oproti webu nebo CD-ROM, kde se po seznámení s dalším materiálem zdají být algoritmy arbitrární vzhledem ke vztahu k logice databáze, ve hře je vše podmíněno motivací (z hráčova pohledu), jinými slovy, pozice všech prvků musí být obhájena (což u databáze jako množiny prvků neplatí). Herní narativ tak někdy kryje pouhý algoritmus (velký příběh skrývá jednoduché schéma – všechny zabij, dojdí na konec levelu atd.): „Vzhledem k tomu, že počítačové hry nenásledují databázovou logiku, je evidentní, že musí být ovládány zcela jinou

²⁰⁷ Tamtéž, str. 200

²⁰⁸ MANOVICH, Lev: *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001. Str. 192

logikou – logikou algoritmu. Požadují po hráči, aby vykonal jisté úkony/algoritmy, pokud chce zvítězit.²⁰⁹ Hráč zkoumá hru jako virtuální svět, čímž odhaluje i její pravidla, skrytou logiku - jinými slovy algoritmus. Pro Manoviche je klíčovým pojmem, protože skrze něj dochází k „definování metod navigace skrze prostorové zobrazení“, jinými slovy virtuální herní svět. Podíváme-li se v tomto ohledu na *Lola běží o život*, zjistíme i zde přítomnost jistého algoritmu: k tomu, aby film skončil šťastně (tj. hráč zvítězil) je nutné, aby Lola do dvaceti minut obstarala 100 000 marek. Algoritmem tedy je obstarat konkrétní věc (peníze) v určitém časovém limitu (20 minut). Pokud se tak nestane, příběh (hra) končí. Vystopovat jednoduchý algoritmus tohoto typu ve filmu lze chápat jako jeden z důkazů herní struktury ve filmu. Jak je to ale v takovém případě s databázovým pojetím? Je přenositelné i do filmu nebo se jedná pouze o princip uplatňující se jen v rámci nových médií? Tři varianty příběhu ve filmu *Lola běží o život* lze chápat jako prvky postavené právě na takovémto databázovém principu: jsou sestaveny ve třech odlišných verzích okupující jeden virtuální svět, přičemž prostor je daný, mění se jen dílčí prvky na základě vztahu syntagmatické osy k paradigmatické – každé rozhodnutí, které Lola provede, má nekonečně mnoho možností, nicméně film nabízí alespoň další dvě v následných verzích. Vztah paradigmatu a syntagmatu určuje dle Manoviche dynamiku vztahu mezi databází a narativem. Nová média jsou díky databázovému principu organizovaná ve vrstvách, což umožňuje výměnu dílčích prvků bez vlivu na ostatní části (princip *modularity*). Tím je umožněna snadná modifikace obsahu. Praktické využití takovéto paradigmatické databázovosti dokládají v rámci digitálních her četné zásahy samotných hráčů do herní struktury jako tzv. mody nebo machinima filmy. *Modding* znamená modifikaci herního média, a to buď po obsahové stránce (modifikace příběhu, vytvoření vlastního narativu, zasazeného do virtuálního světa nestvořeného designéry hry, ale samotným hráčem) nebo po formální – změna vizuální stránky, textur, zvukových stop, světelných efektů apod. Jednoduše dochází ve struktuře hry a jejího enginu k dílčím zásahům různé závažnosti, kdy jsou paradigmaticky nahrazovány nejen textury, ale často jsou vylepšeny i světelné efekty nebo fyzikální model světa. Původní hra je tak „vylepšena“ nebo jednoduše doplněna, aniž by došlo k radikálnímu přeprogramování hry. Nezřídka existují i kompletní předělávky (tzv. *total conversions* – totální konverze) některých her, které zcela popírají původní dílo (např. mod pro *Half-Life 2* nazvaný *Eclipse* od skupiny Guildhall z roku 2005, který je fantasy RPG hrou z pohledu třetí osoby, tedy ve výsledku naprosto diametrálně odlišná hra, než mateřský *Half-Life 2*, který je pro běh modu nutný). Je to stejné, jako když vymalujete starý pokoj zářivými barvami, případně probouráte nové okno – je to stále ten stejný pokoj, jen už vypadá jinak.

²⁰⁹ Tamtéž, str. 197

Vedle toho podobně fungují i machinima filmy, snímky natočené v herním světě a to buď jeho modifikací nebo snímání „za běhu“ tedy v podstatě jako natočené divadlo nebo inscenovaný záznam. Algoritmus a databáze se totiž nevyklučují. I v případě digitálních her své uplatnění naleznou oba principy. Algoritmus se soustřeďuje v rovině hratelnosti a interakce s herním světem, zatímco spíše na technologické stránce se prosazuje databáze, jak dokládá například modding, ale i komunikace hráče s NPC postavami, kdy v rozhovorech hráč volí správnou odpověď z několika možností, predestinující tak další ubírání se příběhu právě na základě volby z přednastavených možností [jinými slovy z množiny prvků dané databáze, viz např. hry *Baldur's Gate* (Black Isle, 1998) nebo *Mass Effect 2* (BioWare, 2010)]. Podobně pak funguje situace i u filmu. Skrze přístup k „datům“ databáze se uskutečňuje vícesměrový hypernarativ, který by v ideálním provedení neměl být divákovi zřetelný, ovšem v případě filmu *Lola běží o život* jde o hypermediovanou skutečnost, kdy je na databázovost filmu explicitně upozorňováno skrze další dvě realizované varianty narativu. Tímto tvrzením si samozřejmě uvědomuji tenký led, na který se pouštím, neboť by se mohlo zdát, že každý film je ve své podstatě databázovým, když je možné realizovat veškeré možné varianty, ovšem skrze zásah v podobě autorské selekce je uskutečněna pouze jedna. Výběrem z množiny variant je ale téměř vše v našem životě, řeči počínaje a výběrem pořadu v TV programu konče. Databázovost však chápu pouze v úzkém sepětí s novými médii a jinak je tomu i v případě *Loly*, kde jde o záměrnou hru s formou a databázovost je přiznána právě v kombinaci s dalšími novomediálními okolnostmi, jako je remediace digitálních her, tedy přímo databázového žánru, jak uvádí ostatně i Manovich. Chápat film *Lola běží o život* pouze jako jednu možnost by ale bylo scestné, jak ostatně uvádí i Bizzocchi, a namísto toho spatřuje v databázových možnostech pouze rozšíření předešlých dvou interpretací. Databáze zajišťuje i divácký zážitek z opakovaného sledování, kdy se mění nejen hlavní narativ, ale i drobné dílčí detaily („polaroidový příběh“ vedlejších postav, které Lola mívá apod.) a právě takové sledování podle Bizzocchiho odkazuje k videoklipům, které taktéž poskytují diváckou rozkoš z opakovaného sledování, neboť jsou takto přímo koncipovány. Koneckonců ani Manovichovo rozlišení na narativ a databázi není nikterak striktní, právě naopak umožňuje prolínání obou forem: „Bez ohledu na to, zda novomediální díla prezentují sebe jako lineární narativy, interaktivní narativy, databáze nebo něco zcela jiného, pod povrchem, na úrovni hmotné organizace, jsou všechno jen databáze. V rámci nových médií databáze podporuje celou škálu kulturních forem, které vedou od přímého přenesení (tzn. databáze zůstává databází) až po formu, jejíž logika je v protikladu k logice samotné materiální formy – narativu.“²¹⁰ V tomto případě tedy databáze

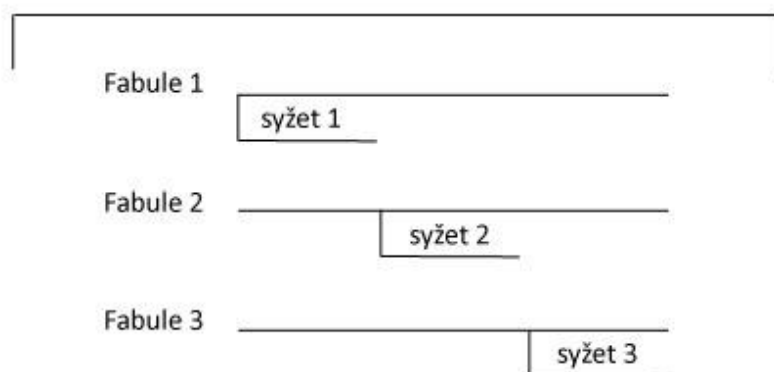
²¹⁰ Tamtéž, str. 201

sestavuje narativ, nebo spíše se podílí na jeho realizaci, což je případ i Tykwerova filmu – jedna událost má díky odlišným paradigmatům tři varianty vyprávění. Nakonec i Bizzocchi souhlasí a doplňuje, že „*databázi lze vnímat jako kolekci mnoha trajektorií napříč různými poli možností a variant. Narativ je pak konkrétní trajektorií se začátkem, středem i koncem. Manovich přiznává, že některé filmy lze vnímat jednak jako databáze, ale i jako narativy, jako dokládá jeho oblíbený příklad Muže s kinoparátem.*“²¹¹ Nabízí se tedy otázka, zdali není databáze pouze rozšířením fabule, jak ji definovali ruští formalisté, kdy ze základních, kauzálně a chronologicky sestavených prvků příběhu, fabule, uskutečňujeme samotnou přímou realizaci příběhu v konkrétním díle, tedy syžet. Literární nebo filmový narativ je tvořen skrze určitá slova nebo záběry, scény apod., které tvoří materiální základ, a určitý autorský vklad, styl, rukopis tvůrce, který existuje pouze virtuálně. Toho si je vědom i Manovich, když dodává, že „*nová média tento vztah otáčí. Databáze (paradigma) je daný materiální základ, zatímco narativ (syntagma) je nehmotný. Paradigma je privilegované, syntagma naopak upozaděné. Paradigma je skutečné, syntagma virtuální.*“²¹² Databáze by pak tedy představovala fabuli rozšířenou na komplexní databázi, která umožňuje v případě jedné fabule nekonečné množství variant a tím pádem umožnit sestavení nejen lineárního, ale i vícesměrového narativu. Co je totiž fabulí v případě filmu *Lola běží o život*? Tři paralelní fabule vedle sebe (a tím pádem i tři syžety – viz obr. 3) nebo jedna fabule a její tři syžetové varianty, tudíž databázová paradigmata (viz obr. 4)? Tři fabule by naznačovali narativní materiál organizovaný zcela stejně, s drobnými rozdíly v závěru, které ovšem mění vyznění vyprávění, každá fabule by tak logicky měla mít svůj syžet a naopak. Oproti tomu jedna fabule a její tři syžetové realizace si víceméně odporují, neboť fabule jako taková by nemohla disponovat třemi odlišnými závěry pro tři syžety. Databázový model pak nabízí jasné řešení, kdy pro jednu fabuli existují v uzlových bodech „data“, která lze paradigmaticky volně měnit, aniž by došlo ke změně struktury díla. Jednoduše vyměníme dílek ve skládačce za vhodnější kus.

²¹¹ BIZZOCCHI, Jim: *Run, Lola, Run – Film as a Narrative Database*. Simon Fraser University, seminární práce, str. 4; online na web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/bizzocchi.pdf ke dni 14.3.2010

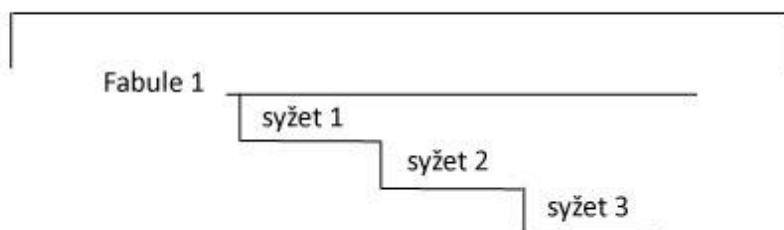
²¹² MANOVICH, Lev: *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001, str. 203

Lola běží o život



Obr. 3

Lola běží o život



Obr. 4

Na první pohled se tak přibližujeme ke Crawfordově narativnímu enginu, jak jej definoval skrze *Erasmatron*, nebo k Mateasově a Sternově hře *Facade*, kde je narativ skládán skrze dílčí prvky, ovšem toto zdání je mylné. Jak *Erasmatron*, tak *Facade*, si kladou za cíl vytvořit systém, který by nefungoval na principu databáze, ale reagoval na hráčovu aktivitu, vyhodnocoval ji a následně podal řešení. Crawford striktně odmítá databázový model, kdy by byl příběh sestaven skrze databázi možných variant ke každému předdefinovanému úkonu. Podle něj by takový engine neunesl váhu matematických a logických operací, které by musel takový engine produkovat ve snaze udržet rozkošatělé větve desítek či stovek narativů.

Jak je tedy patrné, snímek *Lola běží o život* představuje velmi neobvyklý film po své formální stránce. Vstřebává impulsy dodané z jiného, mladšího média a přizpůsobuje je svým

potřebám. Přestože v poslední době je prolínání počítačových her s filmem čím dál častější a běžnější (a to nejen vlivem postupujícího technologického pokroku zejména v herním průmyslu), *Lola běží o život* se dá považovat za jednu z prvních vlašťovek tohoto trendu. Přestože se nejedná o první film, který by podobně integroval strukturu počítačové hry do svého narativu, byl rozhodně první, který výrazněji upozornil na nové možnosti.

6.1.2. Cloverfield (Matt Reeves, 2008)

V roce 2008 byl uveden snímek *Cloverfield* (český distribuční název *Monstrum*) od režiséra Matta Reevea, který velmi subtilně a nápadně vykazuje celou řadu herních prvků. *Cloverfield*, přesto, že lze zařadit mezi horory, žánrově osciluje mezi několika dalšími žánry, nejen katastrofickým filmem nebo subžánrem monster filmu, ale i romancí a dramatem. Tuto žánrovou „nestabilitu“ lze obecně přisuzovat producentu a režisérovi J. J. Abramsovi, který celý snímek zaštitil a podílel se na jeho realizaci. V případě jeho vlastních režijních počínů je tato žánrová hybridizace příznačná, nejen v jeho hraných filmech (*Mission Impossible III*, 2006; *Star Trek*, 2009), ale zejména v televizní tvorbě, v případě seriálů jako *Alias* a *Lost*²¹³. Prvně zmiňovaný seriál směřuje prvky soap opery se špionážním žánrem, zatímco *Lost* pracuje s tajemstvím, s dramatem i hororovými prvky a akčním filmem. Žánrové přesahy v *Cloverfield* tak nejsou překvapením. Navíc tak mnohem více odpovídá i herním titulům, které často taktéž oscilují mezi několika typy v rámci svého žánrového spektra.

Cloverfield na první pohled odpovídá více subžánru monster filmu v japonském stylu, na způsob *Godzilly* – Manhattan je napaden čímsi neznámým, evidentně obřích rozměrů, což postupně ničí město. V několika letmých záblescích je monstrum odhaleno jako obří, ještěřům podobný tvor, tedy jednoznačný odkaz na *Godzillu* (ostatně i hollywoodská verze tohoto japonského kultovního pláza, *Godzilla* v režii Rolanda Emmericha z roku 1998, je zasazena do prostředí Manhattanu). Nicméně netradiční formální struktura filmu dává tušit více inspiračních zdrojů, než se na první pohled zdá. Film samozřejmě pro *naivního diváka* (použijeme-li Ecovu terminologii) funguje jako běžný monster film po vzoru *Godzilly* a lze jej takto i číst, nicméně pro *poučeného čtenáře* skrývá *Cloverfield* i další významové roviny. V tomto oddílu mé práce se soustředím právě na analýzu tohoto filmu coby formální i

²¹³ V obou případech figuruje J.J. Abrams jako tvůrce, scénárista, producent i režisér některých epizod, tedy v případě televizní tvorby výjimečně jako plnohodnotný *auteur*.

obsahové volné herní adaptace (volné proto, že neexistuje konkrétní herní předloha, ale celá množina možných zdrojů, resp. komplexní databáze digitálních her).

Přesto, že příběh není tím, co by činilo *Cloverfield* bližším herním titulům, evokuje s hrami jisté analogie a několik shodných prvků v něm lze nalézt. Ústředím narativu je jednoduchá zápleтка, kdy se hlavní hrdina, Rob, snaží zachránit svou přítelkyni Beth, pro kterou se vydává napříč Manhattanem. Celý příběh začíná v okamžiku, kdy se Rob stěhuje do Japonska za novou pracovní příležitostí a na jeho počest je uspořádán rozlučkový večírek. Během něj ale dojde k nečekaným událostem, kdy je Manhattan napaden inkriminovaným monstrem a události se, společně s hrdiny filmu, dávají do pohybu. Nejprve se skupinka přátel (Rob, jeho bratr Jason, jeho přítelkyně Lily, nejlepší kamarád Hud, a Marlena, dívka, která je mezi ostatní vržena vlnou události) rozhodne pro únik z ostrova společně s ostatními lidmi, avšak poté, co je stržen brooklynský most a cesta pryč je odříznuta, se situace mění. Rob se dozvídá, že Beth je stále ve svém bytě na opačné straně Manhattanu, zraněná a nemožná, načež se rozhodne vydat se ji zachránit. Centru narativu tak dominuje záchranná akce, která hrdiny vede skrze rozmanitá prostředí, stejně jako události. V závěru pak nechybí nutná příběhová (a žánrová) konfrontace s monstrem a netypické zakončení, které je hrou nejen s divákem, ale právě i s žánrovými pravidly.

Jak již bylo zmíněno, žánrové kolísání je pro *Cloverfield* příznačné. Celkově převládá subžánr monster filmu, nicméně mocně doplňovaný zejména hororem, sci-fi, akčním filmem a dokonce i romancí. Úvodních dvacet minut filmu (což je v celkové stopáži jedna čtvrtina) je naprosto neakční sekvencí, ve které dominuje romance. V této části Rob rekapituluje svůj vztah s Beth, kdy oba dva po sobě dlouho touží, nicméně se nikdy nedostali do žádného svazku. Na rozlučkovém večírku se skrze vedlejší postavy dozvídáme, že Rob se s Beth před pár dny vyspal, načež se vše točí kolem jejich vztahu až do momentu, kdy je Manhattan napaden. V tento moment začíná dominovat akční monster film s prvky sci-fi a hororu, což je standard až do úplného závěru. Některé žánry převládají v určitých momentech, jako například horor v sekvenci přechodu ze stanice metra do jiné skrze neosvětlený tunel, kdy je jediným zdrojem světla baterka na ruční kameře a v zádech stojí hrdinům malá, broukům podobná monstra, která odpadávaly z hlavního „bosse“. Přesto je film dramaturgicky pevně sevřený a nerozpadá se pod vlivem této hybridizace.

Žánrová různorodost je často právě příznačná i pro celou řadu akčních her, nejen FPS her, ale i adventur a dalších základních herních žánrů, jak jsem již předeslal v jiné části mé práce. Pokud budeme sledovat prolínání filmových žánrů ve hře, nalezneme taktéž příklady her,

kteřé lze považovat za čistý horor z pohledu filmové teorie (série *Resident Evil*), krimi (*Fahrenheit*, též známý jako *Indigo Prophecy*, Quantic Dreams, 2005) nebo sci-fi (hry ze světa *Star Wars* apod.). Nicméně mnohem běžnější je mísení žánrů, například *Doom*³ je akční FPS hrou, která nese prvky sci-fi (děj se odehrává na výzkumné stanici na Marsu), ale i hororu (hrdina stojí proti stvůřám temnoty, odkazující k satanismu a mytologii pekla, nehledě na to, že hra využívá spoře osvětlenou mizanscenu k navození hororové atmosféry, stejně jako tradičních překvapivých zjevení monster – „lekačky“ – apod.). Na základě této podobnosti ovšem nelze ještě tvrdit, že *Cloverfield* čerpá nejen formálně z digitálních her, ale je tím už patrná jistá similarita. Na podobnost *Cloverfieldu* k počítačové hře upozorňuje např. Keith Stuart²¹⁴, který konkrétně spatřuje podobnost filmu s uznávaným a dnes již kultovním herním titulem *Half-Life* (Valve Corporation, 1998): „Stejně jako *Lost* je v podstatě hororovou hrou²¹⁵, *Cloverfield* je narativní FPS hrou, zapojující vizuální triky, taktiky lekání, zbraně a koncept příšer, jak je známe ze sci-fi stříleček.“²¹⁶

Použití hry *Half-Life* jako srovnání není vůbec od věci, nejen proto, že jej používá i Stuart, ale jednoduše proto, že opravdu vykazují podobnosti. Navíc *Half-Life* je v herní komunitě považován za uznávaný přelomový počín, neboť první díl přišel s velmi invenčními prvky pro FPS střílečky. Tím pádem je ideálním reprezentativním vzorkem svého žánru. *Half-Life*, podobně jako *Cloverfield*, pracuje se zápletkou vycházející z nečekaného narušení každodenní reality cizím elementem.

Half-Life operuje s mimozemskou invazí, resp. s invazí monster z jiné dimenze, která je otevřena nešťastnou náhodou v rámci vědeckého experimentu. Hlavním hrdinou je fyzik Gordon Freeman, podílející se na experimentu v přísně tajném vládním zařízení Black Mesa v Nové Mexiku. Hra začíná jako každodenní rutinní cesta do práce, hráč cestou potkává své „známé“ a kolegy, kteří jej oslovují, přejí mu hezký den apod. Jednoduše nic, co by naznačovalo akční zápletku. Teprve po hráčově interakci v rámci zmiňovaného experimentu dochází k otevření dimenzionální brány a následnému průniku mimozemských tvorů do tohoto vládního komplexu. Hrdina se tak v rozpadajícím se komplexu snaží jednoduše přežít v případě prvních misí a následně bere události do vlastních rukou, když zjišťuje, že vláda namísto pomoci posílá vojenské jednotky pověřené zlikvidovat veškeré svědky. V průběhu

²¹⁴ Viz STUART, Keith: *Cloverfield is Half-Life*. Guardian.co.uk, 14. února 2008, online na <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/feb/14/cloverfieldishalflife> ke dni 8.2.2010

²¹⁵ V originále „survival horror game“, tedy přímo chápáno jako digitální hra.

²¹⁶ STUART, Keith: *Cloverfield is Half-Life*. Guardian.co.uk, 14. února 2008, online na <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/feb/14/cloverfieldishalflife> ke dni 8.2.2010

hraní navíc vychází najevo, že experimenty s dimenzionální bránou probíhaly v Black Mesa už mnohem dříve, dávno před kritickou událostí v laboratoři.

Pro srovnání *Cloverfield* taktéž pracuje s invazí neznámých tvorů, kteří se objevují zničehonic (zejména výše zmíněná scéna v tunelu). V úvodu filmu se skupina přátel sejde v bytě na rozlučkovou party jejich známého. Večírek je narušen přepadením, kdy je celé město mobilizováno. Jeden z přátel se odmítá uchýlit do bezpečí kvůli své přítelkyni, ke které chová velké city. Vydává se jí na pomoc a ostatní jej následují. Stručná zápletka, vysvětlující jednoduché motivace postav – shledat se svou dívkou a poté se uchýlit do bezpečí, což se následně mění ve hru o přežití, neboť krom obrovského monstra, které se objevuje až na konci filmu, komplikují i hrdinům život i menší nepřátelé ne nepodobní např. Antlionům z *Half-Life 2*, rychlým dravým broukům, objevujícími se na místech, kde by je nikdo nečekal.

Postup hrdinů filmem kopíruje velmi přesvědčivě strukturu hry, resp. dodržuje určitá žánrová pravidla FPS her typu *Half-Life* nebo *Crysis*. Předně svou roli hraje gradující obtížnost (v případě her), přetavená ve filmu do narůstajícího napětí a gradace děje. Hry (nejen) zmiňovaného typu standardně začínají velmi zvolna, co se náročnosti týká. Úvodní levely nebo mise totiž většinou fungují jako úvody nejen do děje, ale i do hry samotné a jako seznámení se se základy ovládání (fungují jako tzv. *tutorialy* – ty ovšem mohou někdy stát zcela samostatně mimo hru a přístup do nich si hráč volí v hlavním menu hry, jako např. v *Half-Life*, kde má podobu školení o bezpečnosti v rizikových pracovištích). Proto je obtížnost her na začátku velmi nízká a postupem skrze hru se zvyšuje až do finálního střetu nejčastěji v podobě souboje s hlavním bossem (v případě *Half-Life* obrovské levitující monstrum zvané Nihilanth). Díky tomu je možné na hry aplikovat i klasické naratologické schéma, tradiční struktura děje (expozice – kolize – krize – peripetie – katastrofa – katarze):

Half-Life (Valve, 1998):

- **Expozice:** levely *Anomalous Materials* a *Unforeseen Consequences*, zasvěčující do příběhu a přinášející první potyčky s nepřítelem. Z velké části dominuje seznámení s prostorem a namísto akce se větší pozornosti dostává průzkumu prostoru – přechod lokací, řešení jednoduchých hádanek spočívajících v hledání té správné cesty (odstraňování překážek, prolézání tunelů, skoky přes propasti, obcházení nepřátel atd.). Součástí je i získání základní zbraně (nebo zbraní).
- **Kolize:** nastolení hlavního problému – monstra z jiné dimenze se objevují na každém kroku, nikdo neví, co se děje, boj o přežití – zhruba levely *Office Complex*, *"We've Got*

Hostiles", *Blast Pit*. První větší potyčky s nepřítelem, rozvíjení první taktiky pro boj s nepřítelem, nalezení silnějších zbraní a osvojování si jejich funkcí.

- **Krize:** vládní jednotky nepřišly na pomoc, právě naopak. Odkrývají se další, dlouhodobé vládní experimenty v Black Mesa, pomoc nepřijde z venčí. Levely *Power Up*, *On a Rail*, *Apprehension*, *Residue Processing*, *Questionable Ethics*, *Surface Tension*. Zhruba pilíř hry, poskytující plně rozvinutou hratelnost, kdy hráč již naprosto samozřejmě ovládá a disponuje většinou zbraní ve hře, je schopen takticky hodnotit situaci, neboť je již seznámen s pokročilými možnostmi použití zbraní, ale i možnostmi vlastního pohybu (prodloužený skok, využívání terénních dispozic atd.)
- **Peripetie:** pomalu je jasné, že Gordon Freeman je jediný, který dokáže zachránit situaci a bere celou záležitost do vlastních rukou. Levely: *"Forget about Freeman!"*, *Lambda Core*, *Xen*. Hra nabírá spád, příběh se pomalu vyjasňuje a rozplétá.
- **Katastrofa:** Freeman se vydává bojovat s příčinou všech problémů, hlavním „mozkem“ mimozemské invaze, Nihilanthem na jeho domácí půdě – v dimezním světě Xen. Levely *Gonarch's Lair*, *Interloper*. Postup do finále, hráč již má v rukou veškeré dostupné předměty a je schopen je používat při postupu hrou.
- **Katarze:** souboj s Nihilanthem a jeho porážka. Věci se vrací do normálního stavu (relativně). Level: *Nihilanth*. Finální souboj a konec hry.

Cloverfield (Matt Reeves, 2008):

- **Expozice:** V úvodu jsou představeny jednotlivé postavy, Lili a Jason, kteří připravují Robův večírek na rozloučenou, stejně jako Hud, který se stará o videozáznam celé akce. Součástí expozice je i večírek, na kterém se objevuje poprvé Rob, ale i Beth, nastiňují se základní vztahy mezi postavami, zejména Rob a jeho láska k Beth, což bude později sloužit jako hlavní motivace a katalyzátor děje.
- **Kolize:** Nastává mimozemský útok na Manhattan, v rámci obecného narativu je narušena rovnováha světa, věci se dávají do pohybu. Skupina přátel se snaží uniknout z Manhattanu skrze Brooklynský most.
- **Krize:** Situace se vyhrcojuje, brooklynský most je zničen monstrem a s ním i jediná možnost, jak se z Manhattanu dostat pryč. Během tohoto incidentu umírá i Jason,

Robův bratr. Hrdinové propadají depresi a panice, ukrývají se v metru. Rob se navíc skrze telefon dozvídá, že Beth stále žije, ale je zraněná a uvězněná ve svém bytě. Zároveň jim nezbývá moc času, neboť poslední armádní vrtulník opouští Manhattan v 6:00. Poté bude ostrov zničen.

- **Peripetie:** Rob se s ostatními vydávají zachránit Beth, během čehož prochází rozmanitým prostředím (tunel metra, polní nemocnice, rozpadlé budovy atd.). Marlena cestou umírá. Nakonec se dostanou až k Beth a zachrání ji, ale už jim nezbývá moc času.
- **Katastrofa:** poslední vrtulníky je odváží pryč. Z jejich paluby sledují útok na monstrum, které padá k zemi v oblaku prachu. Zdá se, že je vyhráno, ale namísto záchrany se objevuje přeživší monstrum, které strhne jeden z vrtulníků. Všichni tři pád stroje přežijí, ale Hud je monstrem pozřen. Rob a Beth se ukrývají v Central Parku pod mostem, kde je ale zastihne finální zničení Manhattanu.
- **Katarze:** Konfrontace s monstrem a jeho zničení, ale s ním pravděpodobně i hrdinové. Celý film je uvozen jako „záznam“ událostí očitého svědka, nalezený armádou po skončení mise a uchovaný jako přísně tajný. Věci se v rámci narativu vrací do normálu, ale hrdinové pravděpodobně nepřežili.

Jak je vidět po srovnání narativních schémat obou zkoumaných vzorků, *Cloverfield* vykazuje velmi obdobnou dějovou strukturu odpovídající postupu hrou, v tomto případě *Half-life*. Včetně narůstající obtížností a vrcholící střetem s finálním bossem. V úvodu *Cloverfield* hrdinové taktéž naprosto netuší, co se děje. Podobně, jako Gordon Freeman, prožívají jen naprosto běžné každodenní situace, dokud není jejich realita narušena zásahem z venčí. Hrdinové se seznamují s událostmi, hodnotí situaci a následně se vydávají na pomoc své kamarádce, aniž by tušili, co je čeká. Z jednoduchého přesunu ulicemi o pár bloku se vyklube mnohem komplikovanější situace, neboť ulice jsou neprostopupné a je nutné vydat se alternativní cestou skrze tunely metra. Zde nastává první setkání s nepřítelem, agresivními „kobyilkami“, ne nepodobné takovému setkání ve hrách, kdy s minimálními zbraněmi (zde trubky, v *Half-Life* páčidlo) dochází ke konfrontaci se soupeřem. Narůstá obtížnost, daná množstvím nepřátel, kteří stojí v cestě (tunel plný kobylyk, monstrum v ulicích), ale i prostorové překážky (zhroutená výšková budova s apartmány, kde bydlí Beth, kdy jediná cesta, jak se k ní dostat, je přeskákat z vedlejší, vyšší budovy). Toto jsou jen některé dílčí věci,

kteře odpovídatí strukturně půdorysu digitální hry, v tomto konkrétním případě používám pro srovnání *Half-Life*, ale obecně je možné aplikovat i na jiné hry FPS žánru.

- **Kamera jako remediace herní vizuality**

Nejmarkantnějším herním prvem ve filmu je bezpochyby kamera, jejíž užití je v případě *Cloverfieldu* pro filmové médium silně atypické. Celý film je snímán skřze malou kameru, kterou dostane jedna z postav, Hud²¹⁷ (= Hudson), do rukou hned v úvodu, aby mohl natáčet rozlučkový večírek a malá videopřání od hostů pro Roba. Jednak je tedy film natočen subjektivní kamerou, přičemž druhý výrazný prvek je vůbec užití ruční kamery, což se později podílí na budování atmosféry děje a přispívá k atypickému snímání mizanscény a netradičním úhlům záběrů. Subjektivní kamera samozřejmě není ničím novým, běžně se jí používá v drobné míře k navození například psychických stavů postav, ale takto aplikovaná v plné míře na celý film se objevuje jen zřídka. Jako jeden z prvních ji takto naplno použil Robert Montgomery ve svém noirovém filmu *Lady in the Lake* (1947), kdy je celý film snímán z pohledu hlavní postavy, Phillipa Marlowa. Nicméně i tam si snímání udržuje filmový charakter, když švenkuje jen velmi pomalu a není součástí dynamičtější akce. Důvodem byla patrně i dobová technika, ruční kamery v roce 1947 nedosahovaly zkrátka takové kompaktnosti jako ruční kamery v roce 2008. V *Cloverfieldu* je totiž kamera velmi živá, často strhávaná do dění, padá, rozostřuje se, zkrsluje snímanou realitu, nebo ji naopak mění (odhaluje nebezpečí v tunelu díky nočnímu vidění, což je upozornění na hypermediační stránku média). S tím souvisí i snímání chodníků, nohou, netypicky nakloněných záběrů na postavy, jízdy dané gravitací, prostým pádem nebo otřesy apod. Tento princip akční kamery pak odpovídá mnohem více FPS hře, kdy jen hráč má rozhodující slovo při výběru úhlů snímání a sám určuje, co bude tvořit výřez z mizanscény. Často tak snímá nohy postav, podlahu, schody... zkrátka vše, co bude mít při pohybu lokacemi, při rychlém přesunu není čas sledovat dění, výbuchy hráče odhazují, ovlivňují kameru, např. při výbuchu granátů v *Medal of Honor: Pacific Assault*, může otřes hráče odvrhnout na zemi a na moment jej paralyzovat. Nelze se pohybovat žádným směrem, dokud „šok“ nepomine. Lze ovládat jen kameru na úrovni země. Podobně je i Hud s kamerou často smeten výbuchy a nárazy na zemi, kde ve víru událostí natáčí jen roztřesené, nejasné záběry a fragmenty postav nebo monster. Náhodnost a neurčitost takové práce kamery pak odkazuje jednoznačně spíše k FPS hrám, než ke klasickému filmovému snímání.

²¹⁷ v několika málo momentech drží kameru i jiné postavy

S kamerou navíc souvisí i fakt, že divák, podobně jako hráč hry, nikdy neví více, než postavy.²¹⁸ Ve filmu existuje pouze jedna narativní linka, kterou neustále sledujeme (s několika vedlejšími a pouze několikasekundovými flashbaky, danými povahou vyprávění jako záznamu – tyto flashbaky nejsou ničím jiným, než přemazávanou páskou z dřívějšíka). Kamera se stává všudypřítomným vypravěčem, který není nikdy oddělen od narativu. Jako vypravěč není kamera dokonce zcela vázána ani na postavu (byť je drtivou většinu děje svázána pouze s jednou, Hudem²¹⁹), což znamená, že v několika málo momentech, kdy leží na zemi nebo je zavalená sutinami, nevíme, co se vlastně skutečně odehrává. Propojenost kamery a narativu, spojených v jednom bodě – postavě, je typické i pro digitální hry, kdy i v FPS hrách je vypravěčem postava-kamera, což jsou ale ve většině případů neoddělitelné entity (v rámci cutscén může ale docházet k odhalení postavy-hráče, kdy kamera opouští subjektivní ich-formu a přechází do objektivní er-formy, např. *Crysis* nebo *Doom*³). Tento lineární, nevětvený způsob vyprávění tak přesně odpovídá hrám jako *Half-Life*, *Doom*³ nebo *Crysis*, kde je pouze jedna ústřední postava a hledisko se nepřesouvá na více postav, jako tomu může být např. u adventur nebo RPG her. Například adventurní série *Broken Sword* (Revolution Software) či série *Gabriel Knight* (Sierra) stojí na ústřední dvojici detektivů-amatérů, páru, kdy různé úkoly jsou určeny pro jinou postavu. Rozhovor s NPC postavami vám v jedné chvíli nemusí přinést žádný výsledek, ale po vystřídání postavy (a s ní perspektivy) může mít ten samý rozhovor zcela jiný výsledek. V případě RPG her hráč často ovládá ne jednu postavu, ale hned celou skupinu (nicméně chovající se často jako jedna univerzální postava), jako je tomu např. u série *Baldur's Gate* (Black Isle), kdy jednotlivé postavy skupiny, ač ovládané hráčem, mají svou historii a své preference, což může špatným výběrem postav vyústit až ke kolizím uvnitř skupiny a jejímu rozpadu (ten může být ale iniciován i samotným příběhem hry a na jako takový nemá pak hráč vliv). U FPS her se perspektiva vyprávění měnit nedá, jedinou do jisté míry změnou perspektivy mohou být datadisky, dodatečná pokračování původních her, oficiálně vydaných studií a rozšiřující daný příběh, nezřídka vylepšující i technickou stránku hry. První díl *Half-Life* přinesl takové datadisky hned dva²²⁰, které v jednom případě sledují vojína Adriana Shepharda v druhém případě člena ochranky v Black Mesa, Barneyho Calhouna. Časově jsou tyto datadisky

²¹⁸ Toto tvrzení sice platí bezezbytku pro *Half-Life*, ovšem neplatí zcela jednoznačně a univerzálně i pro ostatní hry, neboť některé hry využívají cutscenes a animací k přesunu hledisek a často tak odhalují věci, které postavy nemohou tušit. Tento princip funguje např. v herní sérii *Tomb Raider*.

²¹⁹ Zajímavým faktem je i skutečnost, že hrdina ovládající kameru se jmenuje Hud, neboť termín HUD (*Head-Up Display*) označuje v počítačových hrách jednoduše základní informace (zdraví, munice, stav brnění apod.), které jsou permanentně zobrazeny na obrazovce a viditelné po celou dobu hraní, resp. souvisí s kamerou jako takovou.

²²⁰ *Half-Life: Opposing Force* (Gearbox Software, 1999) a *Half-Life: Blue Shift* (Gearbox Software, 2001).

zasazeny rovnoběžně s původním příběhem, který každá z postav sleduje z jiné pozice. Shephard přišel s vojenskou jednotkou zahladit stopy, Calhoun se snaží pouze přežít a utéct. Do hry jsou pak zabudované i uzlové body, ve kterých se datadisky protínají s původním příběhem (např. Shephard spatří na okamžik Freemana, hrdinu původního příběhu, jak mizí v dimenzionální bráně). Změna perspektivy, kdy je na příběh nahlíženo z jiného hlediska je ale do jisté míry falešnou, neboť nejde o změnu hlediska v rámci jednoho díla, ale hned tří. Pokud bychom tuto situaci převedli na film, znamenalo by to jeden příběh podaný ve třech různých, ale provázaných filmech.

- **Chronotop**

Podíváme-li se na časoprostorovou konfiguraci filmu *Cloverfield*, odhalíme jisté prvky, které překvapivě odpovídají chronotopu digitální FPS hry. Film zvláštním způsobem pracuje s časem a prostorem. Čas příběhu je v *Cloverfieldu* kondenzovaný do velmi krátkého okamžiku. Mapuje pouhých 7 hodin a diegetický čas se tak částečně přibližuje nediegetickému (stopáž filmu: 85 minut). Podobně tedy jako ve hře, kde je diegetický čas většinou roven nediegetickému (u FPS her, pokud nejsou členěny na mise, nicméně čas misí je realtime – v *Half-Life*, *Medal of Honor* nebo i *Doom*³, jako hráč vždy hraji v reálném čase, nedochází k jeho kondenzaci, není zrychlen ani zpomalen, nebo přerušován prolukami.²²¹). *Half-Life* je taktéž hraný v reálném čase, nicméně plynutí času vyprávění je přerušováno jen skrze nečekaná úmrtí hráče, následné načtení předešlé pozice a vyřešení situace znovu a lépe. V takovém případě pak poměr času diegetického k nediegetickému není 1:1, ale dochází k lehkému posunu. Na podobném principu (s drobnými odchylkami) stojí pak většina FPS her, ale i RPG (např. série masivní offline RPG jako např. *Elder Scrolls* nebo *GTA*, kdy je čas herního světa zrychlen oproti reálnému času, nicméně nedochází k prolukám typu: „o pár měsíců později“ apod., nýbrž v rámci reality herního světa jde o nepřerušované plynutí času). *Half-Life* tohoto plynutí dociluje skrze design úrovní (*level design*), kdy celý herní svět je spojený od počátku do konce a není jen strukturovanou sítí levelů, které na sebe navazují nikoli prostorově, ale formálně (v podstatě stříhem). To bylo klasickým schématem digitálních her v podstatě od počátku: skončí se mise = úroveň, zobrazí se statistiky daného kola a následuje

²²¹ Stále hovoříme pouze o akčních FPS hrách. Jiné žánry pracují s časem odlišně, např. strategie kondenzují čas naopak od počátku, protože jinak by se nedaly hrát – stavba dolu nebo kasáren by se ve hře s realtime časem odpovídajícím nediegetickému času, času hráčovy skutečné reality, proměnila ve frustrující mnohaletý počin. Výjimku u FPS her nicméně tvoří užívání herních prvků, které pracují s časem. Např. hra *Max Payne* (Remedy Ent., 2001) pracuje s funkcí „bullettime“, která umožňuje zpomalit tok času na rychlost kulky, kdy v efektním zpomaleném záběru je pro hráče snazší zaměřit nepřítele a sledovat pomalý let kulky na cíl. Jednoduchý efekt masivně zpropagovaný filmovou trilogií *Matrix* o pár let dříve.

mise další, viz např. *Doom 1 a 2*, *Super Mario Bros*, *Sonic the Hedgehog* a mnoho dalších). V tom spočíval inovativní charakter hry *Half-Life*, když odstranil do té doby běžné herní prvky jako statistiky a sbírání bodů (*score*), stejně jako úrovnovou segmentaci hry (rozdělení na *levely*). Tím pádem se zvětšila „reálnost“ herního světa jako fungujícího fikčního světa se svými pravidly a fyzikálními zákony, který vytváří iluzi nepřerušenosti.²²²

Cloverfield stojí na podobném principu, kdy filmový prostor vytváří dojem neukončenosti a spojitosti. Postavy se pohybují prostorem pěšky a postupně prochází skrze jednotlivá místa, která na sebe navazují, protože je tu (téměř) absence stříhu a není tu tedy žádný prostorový skok stříhem typu „*ve stejnou dobu na jiném místě*“. Střih tedy téměř neexistuje, což je dáno charakterem kamery – ruční kamera a film jako „nalezený záznam události“. Hra s autenticitou tak nenechává prostor pro stříh (nicméně i ten je v malé míře implementován, neboť bylo nutné vtěsnat 7 hodin času příběhu do 85 minut výsledné filmové reprezentace, tudíž skrze problémy s bateriemi, výpadky a nárazy, které kameru vyřazují na malé okamžiky z provozu je nahrazována úloha stříhu). Celou dobu tak sledujeme naprosto plynulý postup prostorem, jako ve hrách typu *Half-Life* či *Doom*³, ve kterých je cesta k cíli taktéž nepřetržitá, neboť nejsou členěny na mise, jako např. válečné série *Medal of Honor* nebo *Call of Duty*, které již ze své podstaty simulace vojenské mise nedovolují průchod bojištěm Evropy druhé světové války zcela nepřetržitě. Jste voják a plníte mise tam, kam vás povolají. *Half-Life* nebo *Doom*³ vás naopak staví do role postavy, která je vržena do víru událostí a snaží se pouze přežít a zachránit se.

Jednotlivé lokace ve filmu se velmi rychle mění a udržují si variabilní charakter, nepůsobí stereotypně, ale naopak velmi pestře – z prostorného bytu se přesouváme na ulici, na přelidněný brooklynský most, pak do tunelů metra, do improvizované polní nemocnice umístěné v supermarketu, do apartmánových bytů a nakonec i po krátkém letu vrtulníkem do Central Parku. Variabilní prostředí je zásadní pro FPS hry, aby nedošlo ke snížení hratelnosti právě vlivem nezajímavého, nenápaditého okolí. Ve hrách se proto často střídají nejrůznější lokace s cílem udržet hráčovu pozornost a posílit hratelnost. Při postupu skrze *Half-Life* prochází hráč místy jako např. laboratoře, následně kanály a ventilační šachty, kancelářský

²²² Plynulý pohyb skrze lokaci není ovšem ničím novým, již dříve se tento způsob objevoval u klasických 2D arkádových plošinovek, kde je „kamera“ vycentrovaná na hráčem ovládanou postavu a spolu s jejím pohybem obraz „scrolluje“ do stran, odhalující tak herní prostor (což je opak druhého nejrozšířenějšího způsobu zobrazování u 2D her, pohyb skrze jednotlivé místnosti, kdy mizanscéna je fixovaná a okraj obrazovky tvoří přechod do nové lokace, fungující tak jako jednoduchý stříh). Příkladem scrollování jsou hry jako *Ghouls'n'Ghosts* (Capcom, 1988) nebo *Prehistorik 2* (Titus Interactive, 1993), druhý případ pak ilustrují hry jako *Flashback: The quest for identity* (Delphine Software, 1992) nebo *Another World* (Delphine Software, 1991)

komplex, vojenské základny, otevřené pouštní prostory nebo i cizí, mimozemské dimenze. Tato pestrost lokací odkazuje k tradiční herní topologii, hraničící až s žánrovými pravidly určitých herních žánrů.

U her má každý prvek svůj význam a podílí se na hratelnosti, tedy základním funkčním kritériu hry. Prostor bývá navržen tak, aby vedl hráče hrou, případně mu skýtal určité strategické výhody, ale zároveň se podílel i na gradování děje nebo obtížnosti (naoř. ústřední místo jako cíl hry – citadela Nova Prospekt ve městě City 17 v *Half-Life 2*; zvyšující se obtížnost - bortící se plošiny a komplexy budov, kde se hráč musí pohybovat rychle a přesně nebo minová pole, skýtající nebezpečí na každém kroku). Z těchto ryze pragmatických důvodů se časem ustanovil kánon určitých typických lokací, které se ve hrách vyskytují v závislosti na daném žánru. Pokud zůstaneme u FPS her, lze výše zmíněné lokace považovat za běžně se vyskytující a typické. Oproti filmu tu neexistuje pevná spjatost žánru s konkrétním prostorem pro zachování hratelnosti, jako je tomu například u westernu, ale vedle toho se ustanovily určité vedlejší prvky související s konkrétními prostory. Takovým prvkem, obsaženým i v *Cloverfield*, je například průchod potemněnými lokacemi, často s omezenou viditelností za přispění baterky (eventuelně s nočním viděním), přičemž není jasné, co číhá ve tmě. Scéna záměrně vystavěná na vybudování strašidelné, hororové atmosféry, funguje ve hrách velmi podobně, jako ve filmu, odkud je možné vystopovat původ práce s atmosférou. K jejímu budování dochází skrze nepoznané, skrze hororovou práci s mizanscénou a „lekačkami“, scénami s nečekaně se zjevujícími monstry. Hrdinové v *Cloverfield* prochází jen baterkou spoře osvětleným tunelem metra, kde na ně ze tmy zaútočí monstra. Film tak pracuje s napětím v intencích hororového žánru – jako diváci nevíme, proti čemu hrdinové stojí, máme omezený výhled kvůli tmě a úzkému kuželu světla, nehledě na potlačení hudby (v celém filmu) a soustředění se na zvukovou stopu. Když pak v jednom momentě Hud zapne noční vidění na kameře, což promění tmu v zeleně zbarvenou mizanscénou, odhalí skrývající hmyzí monstra. Lokace jako je tato, stejně jako prostředky budující atmosféru jsou typickými proprietami akčních stříleček, jako např. *Half-Life: Opposing Force*, kde je umístěna pasáž s hnízdem nestvůr v kanalizačních tunelech pod vojenskou základnou, které hrdina prochází jen s nočním viděním; nebo pasáž s tunelem plným zombies v *Half-Life 2: Episode One*, kde si hráč pomáhá osvětlovat scénu jen úzkým kuželem světla z baterky. Podobně tomu pak je i ve hře *Doom*³, která je celá postavená na hororové atmosféře plynoucí z nedostatečného osvětlení a tmavých koutů. V realističtěji postavené hře *Vietcong* (Pterodon/Illusion Softworks, 2003) se taktéž nachází podobná pasáž spojená s průzkumem bunkrů jednotek Vietcongu. I v tomto ohledu tedy evidentně *Cloverfield* čerpá z herní estetiky.

Další důležitým prvkem, který přibližuje *Cloverfield* ke hře je (téměř) absence filmového střihu, tzn., že jde jednoduše o jeden dlouhý záznam, lehce přirovnatelný k záznamu hry. Nutno dodat, že se nejedná o jeden dlouhý záběr, ale prostorově nesegmentovaný tok událostí s velmi malou časovou kondenzací, jak již bylo zmíněno výše. I celkové uvození filmu jako „armádního záznamu“ odkazuje k hernímu replay, tedy nahrání průběhu hry a následnému přehrání. Projevuje se zde hypermediační charakter filmu, kdy je v úvodu upozorňováno na přítomnost média jako takového označením filmu za záznam, stejně jako je později ponechána kamera jako téma dialogů postav. Soustavné upozorňování na médium pak probíhá skrze celý film svébytnou prací s kamerou.

„Skrze akci, hlavní devizu filmu – že všechno je snímáno skrze kameru jedné z postav – napodobuje film jak perspektivu první osoby z *Half-Life*, tak i jeho absenci cutscenes. V obou případech (film a hra, pozn. autor) se vše děje za chodu – neexistují tu žádné střihy na alternativní perspektivy, žádné ‚mezitím na druhé straně města‘. Všechno je prožíváno víceméně v reálném čase s touto seskládanou skupinou vyplašených postav. Jak v *Half-Life*, tak i v *Cloverfield* nahrazuje kamera sama diváka – kamera jsme my.“²²³ Jednoznačně jsme tedy jako diváci stavěni do role pozorovatele záznamu (i filmem samotným), což odpovídá i roli hráče, který po dohrané hře sleduje svůj postup ve zpětném záznamu (*replay*). Herní replay z velké míry využívají zejména sportovní hry nebo automobilové simulátory, ve kterých se uplatňují postupy odvozené od skutečných sportovních a závodních záznamů. V herních sériích jako je fotbalový simulátor FIFA, hokejový NHL nebo automobilový *Need for Speed* je možné skrze výsledný záznam analyzovat své chyby, taktiku protihráče nebo úskalí závodní trati. Hráč může často dokonce měnit úhly pohledu nebo jednoduše editovat celý zachycený materiál, což mu umožní stvořit regulérní záznam sportovního utkání jak je známé z TV přenosů (využívajíce přesně konvence takových záznamů jako jsou pozice kamery atd.). Druhou rozšířenou oblastí jsou herní videa nejčastěji z multiplayerových FPS her, kdy si hráči skrze záznamové programy nahrávají svá vítězství (nejlepší *fragy*, *headshots*, nezvyklé triky nebo *speedrun*²²⁴), které pak zeditují do videozáznamu a umístí na internet. Chápat

²²³ STUART, Keith: *Cloverfield is Half-Life*. Guardian.co.uk, 14. února 2008, online na <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/feb/14/cloverfieldishalflife> ke dni 8.2.2010

²²⁴ *Frag* je termín zakořeněný v multiplayerových FPS hrách, kde znamená zabití protivníka, ovšem jen dočasné, neboť protivník (hraný jiným hráčem), se posléze znovuobjevuje ve hře. Pointou je, že za každý frag získává hráč body. Nejde tedy o zneškodnění všech nepřátel, ale o zneškodnění všech nepřátel co nejvícekrát. *Headshot* už podle názvu značí přesnost střelby, kdy zásah do hlavy znamená ve většině her zabití, tedy frag. Jako triky jsou chápány například kaskadérské kousky provádění v herní sérii GTA (Grand Theft Auto), kde hráč v rozsáhlém světě ovládá celou řadu dopravních prostředků, od aut až po bicykly, s kterými se lze naučit celou řadu kousků, od skoků přes překážky až po akrobacii, nezřídka využívajících i nedokonalosti fyzikálního modelu světa a chyb v enginu hry. *Speedrun* je

Cloverfield primárně jako herní záznam, tedy replay, by bylo poněkud nemístné, neboť tento záměr evidentně není smyslem filmu. Dojem ze sledování replay vystává pouze u poučeného diváka a to jaksi mimoběžně s dějem filmu. Jednoduše proto, že film není schopen přenést interaktivní charakter her a jejich hratelnost. Z toho důvodu je výsledným dojmem zdání, že sledujeme replay, eventuelně hru jiného hráče, jen ne náš postup hrou. Není možné nic měnit, protože vše už se odehrálo (což je i premisa, na které film stojí).

Toto je zhruba výčet těch nejmarkantnějších projevů herního média ve filmu, nicméně herní dojem doplňuje i celá řada minoritních detailů, lehce odvoditelných z herních narativních nebo formálních elementů. Ve stručnosti načrtnu jen ty nejdůležitější spojnice mezi oběma médii, zdatně remediované do filmu.

Za jeden z takto minoritních prvků lze považovat drobné paralelní děje, nebo spíše výjevy, které se odehrávají v záběrech v druhém plánu na pozadí. Přitom se nedá přesně hovořit o využívání hloubky pole, neboť dané dramatické momentky se neodehrávají v okamžicích paralelních k hlavním událostem vázaným na hrdiny, ale naopak jsou spouštěny až s přítomností postav v záběru, aniž by byly paralelní k jakékoliv jiné, dominantní akci. Hrdinové jednoduše sledují na ulici pád hlavy sochy svobody do davu lidí nebo potyčky vojáků s monstry v okamžicích, kdy hlavní děj „stojí“ a nedochází k jeho posunu (vesměs ve scénách přesunu hrdinů z místa na místo). Tyto výjevy jen ozvláštňují děj a prostředí, neboť jejich funkce pro narativ je nulová. Z pohledu herních principů fungují stejně jako naskriptované scény v mnoha hrách.

Skriptované scény v digitálních hrách, jak již název napovídá, jsou přednastavené, předprogramované výjevy. Podle základní definice je skript „v informatice zdrojový kód programu, který je tzv. interpretován, tj. čten a vykonáván **za běhu** speciálním procesem, tzv. interpretem. Jakožto programový kód, je i skript vytvořen v programovacím jazyku (hovoří se o tzv. skriptovacím jazyku), který má přesně stanovenou formální gramatiku (tj. pravidla, syntaktické elementy, jazykové konstrukty atd.). Typicky skript těží z výhody, že se nemusí překládat, a často tvoří rozšiřitelnou (parametrickou) část nějakého softwarového projektu, která se může měnit, aniž by bylo potřeba pokaždé rekompilovat hlavní spustitelný soubor. Tak skripty najdeme u her, složitějších softwarových řešení nebo jako hlavní součást dynamických internetových stránek a podobně.“²²⁵ Skriptované akce tedy probíhají v rámci

zrychlený záznam průchodu celou hrou, tedy od začátku do konce, často ukazující i řešení některých hádanek nebo zkrátka jen jako demonstrace umu konkrétního hráče.

²²⁵ [http://cs.wikipedia.org/wiki/Skript_\(program\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Skript_(program)) ke dni 22.4.2010, Pasáže zvýrazněné autorem práce.

vlastní hry, spouští se teprve v určitou chvíli (po zničení určitého cíle nebo nepřítele, po průchodu uzlovým místem atd.) a často mají podobu jednoduché in-game animace v enginu hry, která buďto plynutí hry přerušuje a převezme od hráče ovládnutí hry (in-game animace) nebo probíhá paralelně s plynutím hry, kdy ji hráč může, ale nemusí vnímat (skriptované události jako narativní operátory). V roce 1998 byl první díl hry *Half-Life* revoluční právě tímto principem vyprávění děje a ozvláštňování herního světa. Zcela odvrhl dosavadní segmentaci hry na levely a vyprávění příběhu skrze prostředí a předrenderované animace na konci levelů a namísto toho vložil narativní členy přímo do hry. Hráč tak často hovořil s ostatními NPC postavami a interagoval s nimi, čímž rozplétal události děje, ale i získával další úkoly (tedy nahrazení briefingů po každé misi/levelu). Vedle toho ale fungují i nenarativní naskriptované scény, které se nepodílí na vyprávění, ale fungují pouze jako prostředky k zajištění nestereotypnosti prostředí a jeho oživení, což přispívá k výslednému dojmu věrohodnosti herního světa – hráč je často svědkem drobných výjevů, jako je souboj vládních jednotek s monstry nebo odlet poslední helikoptéry s vojáky. Tyto drobné scény jsou pro narativ bezpředmětné, nemají na něj žádný vliv a jejich ignorování taktéž nevede k zaseknutí se ve hře. Daly by se dokonce označit jako neinteraktivně interaktivní prvky, neboť se svým výskytem přímo ve hře vybízí k interaktivnosti, nicméně ta je pouze zdánlivá, hráč ve většině případů nemůže tok těchto výjevů narušit a pokud ano, dojde pouze k přerušení skriptované akce a přepnutí do běžného herního modu (jinými slovy viděl-li hráč *Half-Life* z povzdálí skupinku zombies zápolících s vojáky, tedy obě strany pro hráče nepřátelské, může se do akce vložit, ovšem v tomto bodě se hra přepíná z přednastavené šarvátky v dosavadní hru, kdy AI postavám velí útočit primárně na hráče. Tyto naskriptované akce jsou naprosto arbitrárními prvky hry srovnatelné s jednoduše rozanimovaným pozadím raných her jako např. *Prehistorik 2* (Titus Interactive, 1993), kde hlavním záměrem je vytvořit zajímavé herní prostředí, které nesklouzává ke stereotypnosti (jako tomu bylo v případě *Wolfenstein 3D*, kdy hráč prochází pouze labyrintem identických chodeb, což vede nejen ke ztrátě orientace, ale i značnému snížení hratelnosti hry). Drobné dějové momenty tohoto typu pak plně odpovídají i výjevům v *Cloverfield*, kde podobně postavy sledují výjevy kolem sebe (útoky vojáků, lékařská jednotka starající se o pacienty v polní nemocnici atd.), do kterých by se mohli zapojit, ale nezapojují, protože by ničeho nedocílili (mohou s vojáky zaútočit na monstrum, ale pravděpodobně nic nezmohou atd.), což by ve výsledku bylo i v rozporu s logikou příběhu. Na tyto drobné výjevy ve filmu upozorňuje i Stuart, když si všimá celkové podobnosti se skriptovanými sekvencemi ve hrách: „*Tento vliv je nejpatrnější v momentech, kdy Hudova kamera zachytí náhodné roztržky mezi mini-monstry (...) a americkými vojáky. Jako divákům jsou nám dávkovány tyto*

*voyeuristické letmé pohledy na strašně krvavé souboje, přesně jako ty části v Half-Life, když zahnete za roh a najdete skupinu mariňáků divoce pálit do vortigauntských otroků.*²²⁶

Stuart používá v celém svém textu přirovnání pouze k *Half-Life*, nicméně tyto prvky lze nalézt v celé řadě her, neomezující se pouze na FPS žánr. Výjimečnost a odlišnost těchto sekvencí v *Cloverfield* spočívá právě v jejich izolovanosti od hlavního děje a postavení ve filmu tak, že je nelze přehlédnout, kamera na ně sama vede divákovu pozornost, a tudíž není možné je přehlédnout, na rozdíl od podobných výjevů, které se ve filmech odehrávají v druhém plánu v rámci hloubky pole paralelně s dominantními dějovými událostmi (např. velkou měrou v bitevních scénách apod.).

Za zmínku ještě stojí práce s postavami, což skýtá i jisté paralely právě k FPS hrám a NPC postavám, které se v nich objevují. Velmi často totiž i FPS stříleček hráč narazí na počítačem ovládané postavy, které mu pomohou v boji nebo překonání určitých překážek. Často jde jen o vedlejší postavy, které se objeví, jen když je potřeba (např. *Crysis*, kde se s ostatními vojáky vaší jednotky víceméně jen křížíte při plnění vlastních úkolů, nebo zde vystupují jako hlas ve vysílačce, který vám zadává instrukce). Jsou i výjimky jako je tomu v případě *Medal of Honor: Pacific Assault*, kdy hlavní hrdina Tommy Conlin často závisí i na ostatních členech jednotky a spolupráce s nimi je tak nevyhnutelná. Osu příběhu tak tvoří skupina několika postav, přičemž hráč vystupuje v roli Tommyho. Přestože je hra koncipována jako hra jednoho hráče (čímž samozřejmě stále je), je zde velký důraz kladen na skupinu a týmovou spolupráci (což souvisí i se snahou o větší realismus hry, kdy Tommy není akční filmový hrdina, ale voják ve skutečné válce). Podobně se pak přistupuje k postavám i v případě filmu *Cloverfield*, který pod tímto úhlem pohledu připomíná podobnou týmovou akci s NPC postavami v singleplayer modu, protože i zde je středem pozornosti skupina postav, které prochází danými lokacemi. Ovšem už není tak jednoznačné říci, kdo je vlastně hlavním hrdinou. Z pohledu naratologie by hlavním hrdinou filmu byl zákonitě Rob, který stojí v centru zápletky a je narativním pohonem děje. Podíváme-li se na film z pohledu herní teorie je hlavním hrdinou Hud, který je zároveň „kamerou“, jinými slovy supluje hráče (stejně jako v případě realtime machinima natáčení v multiplayeru, kdy jeden z hráčů vždy zastupuje „kameru“). Kdo je zde tedy hrdinou a kdo hráčem? Hlavní hrdina filmu je s určitostí Rob, který se snaží zachránit svou přítelkyni. Hud je pak „hráč“ – někdo, kdo hýbe kamerou a určuje úhly pohledu. Oproti hře ale není narativním hybatelem děje, pouze jeho „zaznamenavatelem“. Nabízí se tak interpretace podobná situaci

²²⁶ STUART, Keith: *Cloverfield is Half-Life*. Guardian.co.uk, 14. února 2008, online na <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/feb/14/cloverfieldishalflife> ke dni 8.2.2010

v *Medal of Honor: Pacific Assault* – Hud by byl hráčem a ostatní postavy suplují role NPC postav, které na hráče mluví, reagují na něj a zadávají mu instrukce a rady (tedy role, kterou nejlépe plní Rob, když představí „misi“ svým přátelům – zachránit Beth). Podobně jako hráč v *Half-Life* nebo podobných hrách je Hud vržen do dění a ostatní NPC postavy jsou mu vodítkem k tomu, jak procházet „mapou“ a udílí mu pokyny (*quests, objectives...*), stejně tak se bez jejich pomoci nedokáže dostat přes určitá místa, pokud nebude spolupracovat (tunel metra apod.).

Cloverfield je tedy evidentně dílem, které si je vědomo možností nových médií a jednoznačně dokázalo vstřebat nové podněty ve svůj prospěch. Film zcela nenápadně aplikoval herní postupy do své struktury. *Cloverfield* je tak čistě imediovaným filmem, který umně maskuje své inspirační zdroje a až na výjimky se hypermediované skutečnosti vyhýbá. Reevesův snímek tak ve velmi rozsáhlé podobě úspěšně remediuje digitální hry a jasně dokazuje, že tento proces je oboustranným, nehledě na to, že demonstruje kulturní vliv her na ostatní média, jako je právě film.

6.1.3. Dílčí prvky ve vybraných filmech

Předchozí dva filmy beru jako nejmarkantnější ukázkou pronikání herního média do samotné formální struktury filmu, do jeho mediální podstaty a filmové řeči. Záměrně tak pomímám pronikání her i do obsahové stránky, protože jde pouze o tematickou záležitost a nikoli důkaz remediace dvou odlišných médií. Z tohoto důvodu se ve své práci nevěnuji ani filmovým adaptacím herních titulů. Ačkoli oba analyzované filmy jasně dokládají přítomnost herních principů přímo ve filmu, dalo by se v oblasti filmu nalézt i další příklady, neboť podobné pronikání her do filmu je s rozmachem herního průmyslu stále častější. V následujícím oddíle se okrajově zaměřím na několik dalších filmových titulů, které zajímavým způsobem přijímají herní podněty a obohacují tak filmovou řeč o nové postupy.

- ***Gamer* (Mark Neveldine, Brian Taylor, 2009) a *Crank a Crank: High Voltage* (Mark Neveldine, Brian Taylor)**

Tvůrčí dvojice Mark Neveldine a Brian Taylor společně natočili již několik filmů, které nápadně odkazují k digitálním hrám. Ve filmech *Crank* (2006) a *Crank: High Voltage* (2009) nápaditě pracují s časem, když nechávají hlavního hrdinu v určitých intervalech „dobíjet“ adrenalin (a ve druhém díle pak baterii ve svém transplantovaném umělém srdci), jinak zemře.

Film sleduje hlavního hrdinu, nájemného zabijáka (Jason Statham), který po probuzení se ve svém bytě zjistí, že byl otráven, aby pomsta za poslední vraždu. Jed v jeho těle pomalu působí, ale díky návalům adrenalinu je možné jeho působení zbrzdit a získat tak čas. Film je tak jednoduše soubojem s časem, kdy se hrdina musí opakovaně uvádět do situací, které zvyšují adrenalin, aby přežil. Díky tomu mají filmy poněkud epizodickou strukturu danou právě zřetěžením událostí. V kombinaci s časovým limitem, který jasně odkazuje k time-trial mechanismům her, lze tyto drobné epizodky chápat jako herní mini-levely, kdy po splnění úkolu dojde k „dobití“ (odměna) a „hráč“ zůstává ve hře. Tomu i jasně napovídá určitá „arkádovitost“ filmu, daná díky povaze zápletek (často velmi absurdní situace, jako rvačky proti mnohonásobné přesile, divoké přestřelky, pád z vrtulníku, dokonce i sex na veřejnosti). Druhý díl s podtitulem *High Voltage* (Vysoké napětí) jde pak ještě dál, když nutí hrdinu pravidelně dobíjet baterii ve svém transplantovaném srdci (důsledek závěru prvního dílu a hlavní zápletky pokračování). To pak probíhá často přímým napojením se na zdroj napětí (elektrické zásuvky, transformátory atd.). Přitom princip „dobíjení“ energie je velmi časté v arkádových hrách již od raných počátků (např. arkádové simulátory jako *LHX Attack Chopper* nutili hráče hlídat si stav paliva v nádrži a doplňovat je).

Stejná dvojice, která tedy soustavně experimentuje s herními prvky v rámci akčního filmu, se ve svém posledním filmu *Gamer* (2009) pokouší tentokrát o tematicky jasný tah na videoherní branku, včetně celkové stylizace, ovšem téměř bez nulové formální invence směrem od her k filmu. Příběh filmu tvoří události kolem kontroverzní reality show, ve které hráči ovládají jako loutky odsouzence za těžké zločiny ve skutečné multiplayerové akční „hře“. *Deathmatch*²²⁷ je ale skutečný, stejně jako smrt ovládaných postav. Po 30 odehraných zápasech dostává vězeň milost a je propuštěn na svobodu, což se zatím nikomu nepodařilo. Hlavní hrdina (Gerard Butler) je krůček od vítězství, nicméně mediální magnát Ken Castle (Michael C. Hall) provozující tuto reality show jej nehodlá propustit, ale v rámci zvýšení sledovanosti se rozhodne nechat jej zabít v posledním kole. Konec je pak jasně předvídatelný v souladu s pravidly hollywoodského filmu.

Film poněkud připomínající snímek *Běžící muž* (*The Running Man*, Paul Michael Glaser, 1987), který taktéž vycházel z konceptu krvavé reality show, kdy přítrž celé show způsobí jeden z aktérů (Arnold Schwarzenegger), herního média používá víceméně pouze tematicky, neboť

²²⁷ *Deathmatch* je multiplayerový mod akčních stříleček, kdy stojí všichni proti sobě. Mezi další mody pak patří týmové spolupráce jako mod *Capture the flag* (CTF), kdy je cílem jednoho týmu proniknout do základny protivníka, zde ukořistit týmovou vlajku a vrátit se s ní zpět do vlastní báze, za což získává tým body (jednotlivci pak získávají body za fragy získané během hry)

formálně se snaží simulovat pouze FPS střílečku, s čímž si vystačí. Jednotlivé zápasy tak připomínají sestříhané hráčské záznamy zápasů. Subjektivní kamera (simulace FPS) se objevuje pouze místy, většinou jsou zápasy snímány z pohledu třetí osoby, z pochopitelných divácky vděčnějších důvodů. Přesto je užití subjektivní kamery zajímavé, zejména i s nezbytnými HUD informacemi na displeji (viz obrazová příloha), protože se začíná tato technika více profilovat jako typický herní prvek. Podobné užití již přinesl film *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), adaptace stejnojmenné akční FPS střílečky, resp. jeho třetího dílu (*Doom³*, id Software, 2004), kde finální část sleduje divák z pohledu hlavního hrdiny (Karl Urban), včetně nezbytné přítomnosti zbraně v obraze (viz obrazová příloha). Subjektivní kamera odkazující přímo ke své herní předloze, je potom plně rozvinuta i v závěrečná digitální titulkové sekvenci, která simuluje akční FPS střílečku a lokace ne nepodobné těm v *Doom³*. Začíná být tedy evidentní, že užití subjektivní kamery se v poslední době ve filmech jasně profiluje jako typický herní prvek, jako nenápadná aluze na toto médium, daná právě obrovskou popularitou FPS her, které užívají subjektivní kamery jako svého klíčového formálního prvku. Ostatně důkazem takovéto příznakovosti může být i *Cloverfield*, jak bylo zmíněno již výše v samostatné analýze tohoto filmu, nebo i příklady z filmů, které na první pohled nemají s digitálními hrami nic společného – rakouský režisér Michael Glawogger taktéž užívá ve svém posledním filmu *Das Vaterspiel* (2009) subjektivní kamery k naznačení prolnutí reality s virtuálním světem – hlavní hrdina, programátor, si řeší své problémy s otcem skrze videohru, ve které střílí nepřátele s tváří svého otce. Právě momenty prolnutí obou fikčních rovin jsou značeny subjektivní kamerou odkazující k FPS hram. Takovéto užití kamery v současnosti značí jasný důkaz v remediačních tendencích mezi hrami a filmem. Původně filmový postup subjektivní kamery byl hrami přetransformován v typický žánrový rys FPS her. Ve zpětné remediaci ale v současnosti hry obohatily subjektivní kameru ve filmu o nový rozměr, o příznak herní FPS kamery. Subjektivní kamera je tak mnohem více v prvním plánu chápána jako příznaková ve smyslu digitálních her, než v původním subjektivním zbarvení.

7. Závěr

Cílem této práce nebyl vyčerpávající popis a zachycení všech formálních prvků, které obě média mezi sebou vzájemně převzala, ani snaha o definici nového pojmu či předestření budoucích tendencí. Záměrem práce bylo zmapování vzájemných remediačních tendencí, které panují mezi oběma médii, tedy mezi filmem, coby zástupcem klasických médií, a digitálních her. Díky tomu lze prozkoumat aktivní vývoj a obohacování nejen mladého média digitálních her, které své výrazové prostředky stále hledá, ale i filmu, jehož vývoj je obecně považovaný za dovršený co se formy a struktury týče (viz uvažování o současném mainstreamovém filmu coby o kinu atrakcí, což jen dokládá zacyklenost vývoje tohoto média). Obrat zájmu nejen na film, ale zároveň i na digitální hry umožňuje efektivněji sledovat remediační tendence a odhalit i transformaci některých původně filmových postupů do nové podoby (viz nová příznakovost techniky subjektivní kamery). Z toho důvodu jsem se v dílčích analýzách zaměřil na konkrétní díla, která považuji za nejmarkantnější projevy vzájemného prolnutí obou médií, a která dokládají mé závěry.

Digitální hry hojně čerpají od svého audiovizuálního blížence, jak dosvědčují analýzy konkrétních příkladů. Zatímco v počátcích se jednalo zejména o přejímání narativních postupů, což bylo technologicky „neviditelné“ a tudíž na výkon procesoru nenáročné, díky současnému technologickému vývoji začínají hry stále častěji absorbovat i vizuální podněty, nejen snímání kamery, ale i stříhové postupy či práci s mizanscénou a detailem. Jak velkou roli hraje technologická stránka v případě digitálních her, dokládá situace kolem interaktivního filmu, jehož první vlna selhala ve své životaschopnosti v polovině 90. let jen proto, že nemohla nalézt adekvátní formální (v tomto případě chápáno jako technologické) ztvárnění. Hra *Heavy Rain* oproti tomu v současnosti ukazuje, že s odpovídajícím hardwareovým vybavením je již možné vytvořit kvalitní dílo na úrovni, které v sobě spojuje jak klíčové rysy digitálních her, interaktivitu a hratelnost, tak i filmové prvky, kameru, stříh, narativní postupy apod.

Naproti tomu film, jak se ukazuje, dokáže využít zpětně potenciálu formálních postupů her i ve svůj prospěch. V obou případech zcela pomíjím adaptace jako relevantní zdroje informací o remediačních tendencích – pouhý intermediální přenos obsahu totiž nelze považovat za obohacující mezimediální dialog. Přenos distribučních a integračních funkcí, které jsou

univerzální a dokážou stát samy o sobě, nezávisle na médiu, nikterak nevypovídají o remediaci mezi médii. Nejsou totiž *media-specific*, tedy vázané na konkrétní médium. Naopak v případě přijetí databázového principu do struktury filmu, jako tomu je v případě filmu *Lola běží o život*, již takovou remediací je. Na svou dobu ještě experimentálně chápaná hra s formou a novomediální estetikou se v průběhu let vývojem přeměnila z hypermediované reality, kdy vědomí jiného média bylo vyjádřeno značně explicitně, na imediované skutečnosti, kdy jsou projevy cizích vlivů umně skryty pod povrchem. Tomu odpovídá zejména *Cloverfield*, jehož podobnost s počítačovou hrou je až zarážející a přitom explicitně nepřiznaná. Dokládá tak nenápadnou infiltraci herních postupů do struktury filmu, v tomto případě jak do narativní (topologie, jednotný chronotop, hledisko...), tak formální - zejména použití subjektivní kamery. Její užití platilo ve filmu po dlouhou dobu jako vyjádření subjektivních informací, fokalizované skrze postavu a odpovídající filmovému ekvivalentu literární ich-formy. Subjektivní kamera se v současnosti začíná pod tíhou stále dominantnějšího herního průmyslu a jeho zakotvování v kulturním povědomí etablovat jako příznaková směrem k digitálním hrám a žánru FPS her. Dokladem tohoto chápání nejsou pouze příklady z filmů, které využívají hru jako téma nebo na ni odkazují (chápano ve smyslu Bittantiho kategorie hry jako komentáře), ale i filmy, ve kterých není hra jako téma obsažena vůbec nebo jen okrajově (hra jako citace - viz *Das Vaterspiel* Michaela Glawoggera). Příklad subjektivní kamery tak dokládá jednoznačnou transformaci původně filmového postupu vyjádření subjektivních informací ve výrazově a narativně nově nabitý prvek, čehož bylo dosaženo skrze remediaci nejprve do her (FPS) a následně zpět.

Bittantiho pojem technoludického filmu dostává s odstupem času díky masivnímu vývoji na poli her svůj význam, ač je nutné jej přehodnotit ve smyslu oproštění se od původních čtyř kategorií (*komentář, citace, adaptace, remediace*) a soustředění se pouze na poslední z nich, která je jediná pro fúzování her a filmu relevantní. Komentář, citace ani adaptace nepředstavují zásadní strukturální zásah, ale pohybují se pouze po povrchu věcí, na tematické rovině. Remediace je naproti tomu stále více patrná v mnoha nových filmových dílech, jako jsou *District 9* (Neill Blomkamp, 2009) nebo *Avatar* (James Cameron, 2009), kterým dominuje videoherní estetika, shodné narativní prvky nebo akcentace technologického vývoje na způsob rané kinematografie atrakcí (3D technologie u filmu *Avatar*). Lze se jen domýšlet, zda dojde k větší provázanosti obou médií v souvislosti s masivním rozvojem 3D technologie, která se zdá být v tuto chvíli na prahu svého boomu (jak se jeví podle v tuto chvíli připravovaných 3D titulů a rekordního úspěchu filmu *Avatar*). Spektakulárnost většiny akčních her si totiž v ničem nezadá s obdobným vývojem na poli současného hollywoodského

filmů a velkých blockbustů. Nástup 3D technologií bude, alespoň v počátcích, podle vzoru kinematografie atrakcí směřovat ke stále okatějším demonstracím technologie na úkor obsahu. Shodný vývoj v oblasti digitálních her tedy jen nahrává budoucímu, alespoň chvilkovému, propojení, minimálně v základních obrysech.

8. Bibliografie

a. Literatura:

AARSETH, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997

An Interview with John Carpenter. In: CONRICH, Ian – WOODS, David (eds): *The Cinema of John Carpenter*. Wallflower Press, London 2004

BARTHES, Roland: *Úvod do strukturální analýzy vyprávění*. In KYLOUŠEK, Petr (ed.). *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*. Host. Brno, 2002. str. 9-43.

BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001

BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press. Cambridge, 1999

CARR, Diane – BUCKINGHAM, David - BURN, Andrew (eds.): *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Polity, Cambridge 2006

CARROLL, Noël: *Philosophy of Horror*. Routledge, New York 1990

CONRICH, Ian – WOODS, David (eds): *The Cinema of John Carpenter*. Wallflower Press, London 2004

CORNELIUSSEN, Hilde G. – WALKER RETTBERG, Jill (eds): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of WarCraft Reader*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 2008

CRAWFORD, Chris: *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games. Michigan 2004

DAUPHIN, Gary: *Camera ready. Should Hollywood be worrying about videogames?* In: *Feed Magazine*, 1999; převzato z BITTANTI, Matteo: *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies*. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001

DOVEY, Jon - W. KENNEDY, Helen (eds): *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press, 2006

FORSTER, E. M.: *Aspekty románu*. Tatran. Bratislava 1971

GUNNING, Tom: *Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák*. In: SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie*. Herrmann & synové. Praha 2004

SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie*. Herrmann & synové. Praha 2004

- HÉL, Jiří: *Remediace a technoludický film: vliv počítačových her na filmy podle scénáře Charlieho Kaufmana*. Magisterská diplomová práce. Ústav filmu a audiovizuální kultury. MUNI, 2006
- HORNÝ, Martin: *Teorie digitálních her: metody analýzy a teorie žánrů*. Bakalářská práce, MUNI, Katedra mediálních studií a žurnalistiky, Brno, 2007
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Dauphin. Praha, 2000
- CHATMAN, Seymour: *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Univerzita Palackého. Olomouc, 2000
- CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Ithaca: Host. Brno, 2008
- J.P. WOLF, Mark (ed): *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press, 2002
- KAŠPÁREK, Michal: *Kill Bill a Kill Bill 2 jako remediace počítačových her*. Bakalářská diplomová práce. Ústav filmu a audiovizuální kultury. MUNI, 2007
- KENT, Steven L.: *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Three Rivers Press. Roseville, Kalifornie, 2001
- KING, Geoff – KRZYWINSKA, Tanya (eds.): *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press. London, 2002.
- KING, Lucien (ed.): *Game on: The history and culture of videogames*. Londýn, 2002
- LAUREL, Brenda: *Computers as Theater*. Addison-Wesley Professional. 1991
- LE DIBERDER, A. - LE DIBERDER, F: *L'univers des jeux vidéo*. La découverte, 1998
- MACTAVISH, Andrew: *Technological Pleasures: The Performance and Narrative of Technology in Half Life and other High-Tech Computer Games*. In: KING, Geoff – KRZYWINSKA, Tanya (eds.): *Screenplay: cinema/viedogames/interfaces*. Wallflower Press. London, 2002
- MANOVICH, Lev: *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001
- MATEAS, Michael: *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Camebridge, Massachusetts. 2004
- METZ, Christian: *Imaginární signifikant*. Český filmový ústav. Praha, 1991
- MURRAY, Janet: *From game-story to cyberdrama*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Camebridge, Massachusetts. 2004

- MURRAY, Janet: *From game-story to cyberdrama*. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person: New media as story, performance, and game*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004
- PEARCE, Celia: *Story as play space. Narrative in games*. In: KING, Lucien (ed.): *Game on: The history and culture of videogames*. Londýn, 2002
- PEARCE, Celia: *Towards a Game Theory of Game*. In: WARDRIP-FRUIN, Noah - HARRIGAN, Pat (eds): *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press, 2004
- PROPP, Vladimir Jakovlevič: *Morfologie pohádky a jiné studie*. H+H. Praha, 1999
- ROUSE, Richard: *Game Design*. Wordware Publishing, 2004
- RUTTER, Jason - BRYCE, Jo (eds): *Understanding Digital Games*. Sage Publications Ltd., 2006
- SALEN, Katie: *The art of machinima*. In: WEIBEL, Peter – SHAW, Jeffrey (ed.). *Future cinema: The cinematic imaginary after film*. Cambridge. 2003
- WARDRIP-FRUIN, Noah - HARRIGAN, Pat (eds): *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press, 2004
- WEIBEL, Peter – SHAW, Jeffrey (ed.). *Future cinema: The cinematic imaginary after film*. Cambridge. 2003
- ZIMMERMAN, Eric: *Narrative, Interactivity, Play, and Games*. In: WARDRIP-FRUIN, Noah - HARRIGAN, Pat (eds): *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press, 2004

b. Články z deníků a časopisů:

- CARLQUIST, Jonas: *Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genre*. In: Human IT, č. 6, r. 2002. Online: etjanst.hb.se/bhs/ith//3-02/jc.pdf ke dni 22.4.2010
- FINN, Mark: *Computer games and narrative progression*. *M/C: A Journal of Media and Culture*, 2000, roč. 3 č.5. Online na <http://journal.media-culture.org.au/0010/narrative.php> ke dni 20.4.2010
- GAUDREAU, André: *Atrakce v kinematografii*. In: Cinepur, č. 59, r. 2008
- HOLUB, Radovan: *Kultura křiplů*. In: Reflex, č. 33, r. 1999. Online: <http://www.reflex.cz/Clanek262.html> ke dni 4.12.2009
- JANDA, Luděk: *Anketa*. Cinepur č. 42, 2005
- JANDA, Luděk: *Film a počítačové hry*. Cinepur č. 42, r. 2005
- JANDA, Luděk: *Machinima*. In: Cinepur č. 42, r. 2005

KOKEŠ, Radomír D.: *Kinematografie intelektuálních atrakcí: jistá tendence blockbusterového filmu*. In: Cinepur, č. 59, r. 2008

c. Internetové a jiné zdroje:

BIZZOCCHI, Jim: *Run, Lola, Run – Film as a Narrative Database*. Simon Fraser University, seminární práce. Online: web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/bizzocchi.pdf ke dni 14. 3. 2010

BLANCHET, Alexis: *Movies made into games: some data about adaptation...* Publikováno 21. 6. 2009. Online: <http://jeuvideal.com/?p=283> ke dni 14. 12. 2009

SHEFFIELD, Brandon: *Dreaming of a New Day: Heavy Rain's David Cage*. Publikováno 25. 7. 2008. Online: http://www.gamasutra.com/view/feature/3744/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?page=3 ke dni 24.3.2010

ESPOSITO, Nicolas: *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. In: www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf ke dni 9. 1. 2009

FRANKLIN, Jonathan – WRAY, Richard: *Less killing, more kissing: new breed of computer games bring people together*. Publikováno 29. 12. 2008. Online: <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/dec/29/social-networking-games-playfish-facebook> ke dni 20. 4. 2010

HANCOCK, Hugh: *Better game design through cutscenes*. In: Gamasutra, 2002. Publikováno 2. 4. 2002. Online na http://www.gamasutra.com/view/feature/3001/better_game_design_through_.php ke dni 21. 4. 2010

HOLUB, Radovan: *Jsou počítačové hry kulturou křiplů?* Publikováno 3. 4. 2009. Online: http://www.literarky.cz/index_o.php?p=clanek&id=1052&idpodrubrika=5&rok=&cislo= ke dni 4.12.2009

JUUL, Jasper: *Games telling stories – A brief note on games and narratives*. In: *Game Studies*, roč. 1, č. 1, 2001 (web); <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> - ke dni 20. 4. 2010

KÁRNÍK, Petr: recenze *Half-Life2: Episode One*. Publikováno 14. 6. 2006 na www.bonusweb.cz. Online: http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/half-life-2-episode-one-0u2-/clanek.A060613_halfife2ep1_bw.idn ke dni 10. 4. 2010

KELLY, Tadhg: *Stories, Structure, Abstraction and Games*. Publikováno online na <http://particleblog.blogspot.com/2006/07/stories-structure-abstraction-and.html> ke dni 17. 12. 2009

KIM, Tae: *Uncharted 2: Among Thieves* review. Publikováno 29. 9. 2009. Online: <http://www.gamepro.com/article/reviews/212273/uncharted-2-among-thieves/> ke dni 22. 4. 2010

KÜCKLICH, Julian: *Literary Theory and Computer Games*. Studie prezentovaná na COSIGN konferenci, 10. - 12. 9. 2001, CWI, Amsterdam, Nizozemí. Online: http://www.cosignconference.org/downloads/papers/kucklich_cosign_2001.pdf ke dni 22. 4. 2010

LINDLEY, Craig A.: *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*. Studie prezentovaná na *Computer Games and Digital Cultures Conference*, 6. – 8. června, Tampere, Finsko, 2002. Online: www.tii.se/zerogame/pdfs/CGDCIindley.pdf ke dni 22. 4. 2010

MCELROY, Griffin: *New Line Cinema options rights for film adaptation of Heavy Rain*. Publikováno 27. 2. 2010. Online: <http://www.joystiq.com/2010/02/27/new-line-cinema-options-rights-for-film-adaptation-of-heavy-rain/> ke dni 20.4.2010

MURRAY, Janet: *From Game-Story to Cyberdrama*. Publikováno 5. 1. 2004. Online: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic> ke dni 22. 4. 2010

NAVARRO, Alex: *Indigo Prophecy* review. Publikováno 7. 10. 2005. Online: http://www.gamespot.com/pc/adventure/fahrenheit/review.html?om_act=convert&om_clk=gssummary&tag=summary;read-review ke dni 22. 3. 2009

SIMONS, Jan: *Narrative, Games, and Theory*. In: *Game Studies*, roč. 7, č. 1, 2007 (web); Online na <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> ke dni 19. 12. 2009

SLIWINSKI, Alexander: *World of Warcraft reaches 11.5 million subscribers*. Publikováno 23. 12. 2008. Online: <http://www.joystiq.com/2008/12/23/world-of-warcraft-reaches-11-5-million-subscribers/> - k datu 8. 1. 2009

STUART, Keith: *Cloverfield is Half-Life*. *Guardian.co.uk*, 14. 2. 2008. Online: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/feb/14/cloverfieldishalf-life> ke dni 8. 2. 2010

9. Seznam citovaných titulů

a. Citované hry

- Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010)
- Alexander* (UBI Soft, 2004)
- Aliens vs. Predator* (Rebellion Developments, 1999)
- Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
- American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000)
- Another World* (Delphine Software, 1991)
- Arkanoid* (Taito Corp., 1986)
- Balance of Power: 21st Century (Chris Crawford, 1985, remake 2008)
- Baldur's Gate* (Black Isle Studios, 1998)
- Belegost* (Cybexlab, 1991)
- Black & White* (Lionhead Studios, 2001)
- Boom Blox* (EA Los Angeles, 2008)
- Broken Sword* (Revolution Software, 1996)
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005)
- Call of Duty* (Infinity Ward, 2003)
- Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009)
- Clive Barker's Undying* (DreamWorks Interactive, 2001)
- Computer Space* (Nutting Associates, 1971)
- Counter-Strike* (Valve Software, 1999)
- Crysis* (CryTek, 2007)
- Deus Ex* (Ion Storm, Inc., 2000)
- Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996)
- Diablo II* (Blizzard Entertainment, 2000)

Diablo III (Blizzard Entertainment, ve vývoji)

Discworld Noir (Perfect Entertainment, 1999)

Doom (id Software, 1993)

Doom II (id Software, 1994)

Doom³ (id Software, 2004)

Double Dragon (Taito Corp. 1987).

Dračí historie (NoSense, 1995)

Dreamfall: The Longest Journey (Funcom, 2006)

Dungeon Keeper (Bullfrog, 1997)

Dungeon Siege (Gas Powered Games, 2002)

Eclipse (Guildhall, 2005)

Emperor: Battle for Dune (Westwood Studios, 2001)

Escape from Monkey Island (LucasArts, 2000)

EverQuest (Sony Online Entertainment, 1999)

F.E.A.R. (Monolith Productions, 2005)

Facade (Michael Mateas, Andrew Stern, Procedural Arts, 2005)

Fahrenheit/Indigo Prophecy (Quantic Dream, 2005)

Fallout 1 a 2 (Black Isle Studios, 1997 a 1999)

Far Cry (Crytek, 2004)

Fish Fillets (Altar Games, 1998)

Flashback: The quest for identity (Delphine Software, 1992)

Gabriel Knight (Sierra Online Inc, 1993)

Gabriel Knight 2: The Beast Within (Sierra On-Line, 1995)

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (Sierra On-Line, 1999).

Ghouls'n'Ghosts (Capcom, 1988)

God of War (SCE Studios Santa Monica, 2005)

Gothic (Piranha Bytes, 2001)

Gran Turismo (Polyphony Digital, 1997 – 2009)

Ground Control (Massive Entertainment, 2000)

GTA: San Andreas (Rockstar North, 2004)

Half-Life (Valve Corporation, 1999)

Half-Life: Blue Shift (Gearbox Software, 2001)

Half-Life: Opposing Force (Gearbox Software, 1999)

Half-Life2 (Valve Corporation, 2006)

HALO: Combat Evolved (Bungie Studios, 2001)

Hang On (Sega, 1985)

Harry Potter and the Half-Blood Prince (EA Bright Light Studio, 2009)

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

Heroes of Might and Magic (New World Computing, 1995)

Icewind Dale (Black Isle Studios, 2000)

Indiana Jones and the Last Crusade (LucasArts, 1989)

James Cameron's Avatar: The Game (Ubisoft, 2009)

Jazz Jackrabbit (Epic Games, 1994)

Johnny Mnemonic: The Interactive Action Movie (Sony Imagesoft, 1995)

Killzone 2 (Guerilla Games, 2009)

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness (Core Design, 2003)

Madden NFL 2007 (EA Tiburon, 2007)

Mass Effect (BioWare, 2007)

Mass Effect 2 (BioWare, 2010)

Maze War (Steve Colley, 1974)

Max Payne (Remedy Ent., 2001)

Medal of Honor: Allied Assault (2015, Inc, 2002)

Medal of Honor: Pacific Assault (EA Los Angeles, 2004)

Metal Slug (SNK, 1996)

Microsoft Flight Simulator (ACES Game Studio, 2006)

Monkey Island 2. LeChuck's Revenge (LucasArts, 1991)

Ms. Pac-Man (Midway, 1981)

Myst (Cyan Worlds, 1993)

Neuromancer (Interplay Productions, 1988)

Neverwinter Nights (BioWare, 2002)

Out Run (Sega, 1986)

Pac-Man (Namco, 1980)

Panzer General (Strategic Simulations, Inc., 1994)

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie (Ubisoft, 2005)

Phantasmagoria (Kronos Digital Ent., 1995)

Pharaoh (Impressions Game, 1999)

Planescape Torment (Black Isle Studios, 1999)

Polda (Zima Software, 1998)

Pong (Atari Inc., 1972)

Populous (Bullfrog, 1989)

Powerboat GT (DreamCatcher Interactive, 2009)

Prehistorik 2 (Titus Interactive, 1993)

Princess Maker (Gainax, 1993-2007)

Prisoners of Ice (Infogrames, 1995)

Quake (id Software, 1996)

Quake III (id Software, 1999)

Reliving Last Night (Sarah Cooper, 2001)

Resident Evil 2 (Capcom, 1998)

Resident Evil 5 (Capcom, 2009)

R-Type (Irem, 1987)

Rule of Rose (Punchline, 2006)

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (GSC Game World, 2007)

Sacred (Ascaron, 2004)

Sam & Max Hit the Road (LucasArts, 1993)

Second Life (Linden Research, Inc., 2003)

Série *Clock Tower* (Human Entertainment, Sunsoft, 1997 – 2003)

Série *Command&Conquer* (Westwood Studios, EA Los Angeles, 1995 – 2010)

Série *GTA: Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-2009)

Série *Heroes of Might and Magic* (New World Computing, Nival Interactive, 1995 – 2007)

Série *Leisure Suit Larry* (Sierra On-Line a další, 1987 - 2009)

Série *Need for Speed* (EA, Criterion Games, 1994 – 2010)

Série *Populous* (Bullfrog, 1989 – 1998)

Série *Resident Evil* (Capcom, 1996-2010)

Série *SimCity* (Maxis, 1989 – 2008)

Série *The Sims* (Maxis, 2000-2006)

Série *Tomb Raider* (Core Design, Crystal Dynamics, 1996 - 2010)

Shadow of Comet (Chaosium, 1993)

Sherlock Holmes: Nemesis (Frogwares, 2007)

Sid Meier's Civilization (MicroProse, 1991)

Silent Hill (Konami, Team Silent, 1999)

SimCity (Maxis 1989)

Sokoban (Hiroyuki Imabayashi, 1980)

Sonic the Hedgehog (Sega, 1991)

Space Invaders (Taito Corp., 1978)

Star Wars Episode I: The Phantom Menace (Big Ape Productions, 1999)

Star Wars: X-Wing (Totaly Games, 1993)

StarCraft (Blizzard Entertainment, 1998)

StarCraft II: Wings of Liberty (Blizzard Entertainment, ve vývoji)

Steel Fury: Kharkov 1942 (Graviteam, 2007)

Street Fighter (Capcom, 1987)

Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)

Sweet Home (Capcom, 1989)

System Shock (Looking Glass Studios, 1994)

System Shock 2 (Looking Glass Studios, 1999)

Tactical Ops: Assault on Terror (Kamehan Studios, 1999 jako mod, později samostatně 2002)

Tales of Monkey Island (LucasArts, 2009)

Team Fortress Classic (Valve Corporation, 1999 původně mod pro Quake engin, později samostatně)

Tetris (Alexej Pažitnov, 1984)

Tex Murphy: Under a Killing Moon (Access Software, 1994)

The Curse of Monkey Island (LucasArts, 1997)

The Dig (LucasArts, 1995)

The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda, Game Studios, 2002)

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda, Game Studios, 2006)

The Last Express (Smoking Car Productions, 1997)

The Movies (Lionhead Studios, 2005)

The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990)

The Simpsons Game (EA Redwood Shores, 2007)

The Sims 2 (Maxis, 2004)

The Thing (Computer Artworks, 2002)

Theme Park (Bullfrog, 1994)

Thief: The Dark Project (Looking Glass Studios, 1998)

Tomb Raider (Core Design, 1996)

Transport Tycoon (MicroProse, 1994)

Uncharted 2: Among Thieves (Naughty Dog, 2009)

Unreal (Epic Games, 1998)

Unreal Tournament (Epic Games, Digital Extremes, 1999)

Unreal Tournament 2004 (Epic Game, Digital Extremes, 2004)

Vietcong (Pterodon/Illusion Softworks, 2003)

WarCraft 3 (Blizzard Entertainment, 2002)

WarCraft II: Tides of Darkness (Blizzard Entertainment, 1995)

WarCraft III: Reign of Chaos (Blizzard Entertainment, 2002)

WarCraft: Orcs & Humans (Blizzard Entertainment, 1994)

Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

World of WarCraft (Blizzard Entertainment, 2004)

World of WarCraft: Wrath of the Lich King (Blizzard Entertainment., 2008)

Zork (Infocom, 1980)

Zuma (PopCap, 2008)

b. Citované filmy

Acid House (Paul McGuigan, 1998)

Vetřelec vs. Predátor (AVP: Alien Vs. Predator, Paul W.S. Anderson, 2004)

Apocalypse Now (F.F.Coppola, 1979)

Beowulf (Robert Zemeckis, 2007)

Běžící muž (The Running Man, Paul Michael Glaser, 1987)

BloodSpell (Hugh Hancock, 2006)

Cabiria (Piero Fosca, 1914)

Casablanca (Michael Curtiz, 1942)

Cloverfield (Matt Reeves, 2008)

Crank (Mark Neveldine, Brian Taylor, 2006)

Crank: High Voltage (Mark Neveldine, Brian Taylor, 2009)

Četa (Platoon, Oliver Stone, 1986)

Das Vaterspiel (Michael Glawogger, 2009)

Děla z Navarrone (The Guns of Navarone, J.Lee Thompson, 1961)

Devil's Covenant (Eric Bakutis, Clan Phantasm, 1998)

Diary of a Camper (United Ranger Films, 1996)

Dívka s perlou (Girl with the Pearl Earring, Peter Webber, 2003)

Doom (Andrzej Bartkowiak, 2005),

Oblečen na zabíjení (Dressed to Kill, Brian De Palma, 1980)

Far Cry (Uwe Boll, 2008)

Final Fantasy: Esence života (Final Fantasy: The Spirit Within, Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001)

Gamer (Mark Neveldine, Brian Taylor, 2009)

Godzilla (Roland Emmerich, 1998)

Goyovy přízraky (Goya's Ghosts, Miloš Forman, 2006)

Hamburger Hill (John Irvin, 1987)

House of Dead (Uwe Boll, 2003)

Human Traffic (Justin Kerrigan, 1999)

In the Waiting Line (Tommy Pallota, 2003)

Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981)

Indiana Jones a Chrám zkázy (Indiana Jones and the Temple of Doom, 1984)

Indiana Jones a poslední křížová výprava (Indiana Jones and the Last Crusade, Steven Spielberg, 1989)

King Kong (Peter Jackson, 2005)

Lady in the Lake (Robert Montgomery, 1947)

Lara Croft: Tomb Raider (Simon West, 2001)

Lola běží o život (Lola rennt, 1998)

Matrix (Larry a Andy Wachowski, 1999)

Mission Impossible III (J.J.Abrams, 2006)

Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey (Douglas Gayeton, 2007)

Muž s kinoaparátom (Chelovek s kino-apparatom, Dziga Vertov, 1929)

Na Hromnice o den více (Groundhog day, Harold Ramis, 1993),

Nebe (Heaven, 2002)

Nepřítel před branami (Enemy at the Gates, Jean-Jacques Annaud, 2001)

Občan Kane (Citizen Kane, Orson Welles, 1941)

Oběti války (Casualties of War, Brian De Palma, 1989)

Olověná vesta (Full Metal Jacket, Stanley Kubrick, 1987)

person2184 (Friedrich Kirschner, 2005)

Postal (Uwe Boll, 2007)

Princezna a bojovník (Der Krieger und die Kaiserin, 2000)

Prosperovy knihy (Prospero's Books, Peter Greenaway, 1991)

Provaz (The Rope, Alfred Hitchcock, 1948)

Přepadení 13. okrsku (Assault on Precinct 13, John Carpenter, 1976)

Rashomon (Akira Kurosawa, 1950),

Red vs. Blue (Rooster Teeth Productions, 2003-2007)

Rembrandtova Noční hlídka (Nightwatching, Peter Greenaway, 2007)

Soylent Green (Richard Fleischer, 1973)

Star Trek (J.J.Abrams, 2009)

Star Wars (George Lucas, 1977)

Tenká červená linie (Thin Red Line, Terence Malick, 1998)

Tereza Raquinová (Teresa Raquin, Nino Martoglio, 1915)

The Journey (Friedrich Kirschner, 2004)

Saw: Hra o přežití (Saw, James Wan, 2004)

The Strangerhood (Rooster Teeth Productions)

Trainspotting (Danny Boyle, 1996)

V kůži Johna Malkoviche (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999)

Válečné hry (WarGames, John Badham, 1983),

Věc (The Thing, John Carpenter, 1982)

Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958)

Watchmen (Zack Snyder, 2009)

Zachraňte vojína Ryana (Saving Private Ryan, Steven Spielberg, 1998)

Zimní spáči (Winterschläfer, 1997)

c. Citované seriály

24 (Robert Cochran, Joel Surnow, 2001 – 2010)

Alias (J.J. Abrams, 2001 – 2006)

Bratrstvo neohrožených (Band of Brothers, Steven Spielberg, Tom Hanks, 2001)

Sex ve městě (Sex and the City, Darren Star, 1998 – 2009)

Ztraceni (Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, 2004 – 2010)

10. Slovníček pojmů

AI – umělá inteligence

Avatar – souhrnné označení pro hráčem ovládanou postavu v digitálních hrách.

Bot – odvozeno od slova *robot*, jde o počítačem řízeného protivníka v multiplayerových arénách, který nahrazuje živé protihráče v offline modu hry.

Camper - v herním žargonu multiplayerových FPS stříleček hráč, který se ukryje na jednom místě a vyčkává, dokud mu ostatní hráči nevejdou do rány.

Deathmatch - multiplayerový typ hry v akčních střílečkách, kdy hrají všichni proti sobě. Mezi další mody pak patří týmové spolupráce jako mod *capture the flag* (CTF), kdy je cílem jednoho týmu proniknout do základny protivníka, zde ukořistit týmovou vlajku a vrátit se s ní zpět do vlastní báze, za což získává tým body (jednotlivci pak získávají body za *fragy* získané během hry)

Engine – jádro počítačové hry, samotný soubor fyzikálních pravidel hry, obsahuje nadefinované světelné podmínky, efekty, gravitaci, ale i další prvky, jako grafické možnosti hry. Vývoj nového engine je velice nákladný, proto je často jeden engine licencován pro více her (např. engine *id Tech 3* pro *Quake III Arena* nebo *Source engine* pro *Half-Life 2*)

FPS – z anglického *first person shooter*, specifický žánr akčních her, střílečka z pohledu první osoby. Kamera ve hře simuluje pohled z očí postavy, tedy herní obdoba literární ich-formy nebo filmové subjektivní kamery.

Frag - termín zakořeněný v multiplayerových FPS hrách, kde znamená zabití protivníka, ovšem jen dočasné, neboť protivník (hraný jiným hráčem), se posléze znovuobjevuje ve hře. Pointou je, že za každý *frag* získává hráč body. Nejde tedy o zneškodnění všech nepřátel, ale o zneškodnění všech nepřátel co nejvícekrát.

Freeware – typ softwareové licence. Programy s tímto označením jsou zadarmo a volně šiřitelné.

Hratelnost – z anglického *gameplay*, klíčový prvek digitálních her, nejde pouze o projev interaktivity, ale zahrnuje i příběhové prvky, fyzikální model světa, engine, postavy, scénář,

virtuální fikční svět, schopnost vtáhnout hráče do děje apod. Veškeré herní mechanismy, které činí hru hratelnou a podílí se na hráčově prožitku ze hry.

Intro – filmový útvar, nejčastěji CGI animace, která funguje jako úvodní sekvence před samotným začátkem hry, během níž je hráč seznámen s postavou (případně ostatními postavami), prostředím a s náznaky samotného příběhu, který bude hráč ve hře sledovat. Opakem je **outro** – závěrečná animovaná sekvence, která shrnuje již jen závěrečné gratulace za dokončení hry (hrdina zachránil svět, získal poklad, unikl nástrahám a bude spokojeně žít, dokud jej povinnost znovu nepovolá...). Outro často přechází v závěrečné titulky.

Level – úroveň, herní mise. Způsob segmentace hry do částí, obdoba kapitol.

MMORPG – z anglického *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, online hry s masivními virtuálními světy pro tisíce hráčů z celého světa, kteří mohou být v jednu chvíli na jednom místě a interaktivně spolupracovat a podílet se na prozkoumávání herního světa.

Modding - modifikace herního média, a to buď po obsahové stránce (modifikace příběhu, vytvoření vlastního narativu, zasazeného do virtuálního světa nestvořeného designéry hry, ale samotným hráčem) nebo po formální – změna vizuální stránky, textur, zvukových stop, světelných efektů apod. Jednoduše dochází ve struktuře hry a jejím enginu k dílčím zásahům různé závažnosti, kdy jsou paradigmaticky nahrazovány nejen textury, ale často jsou vylepšeny i světelné efekty nebo fyzikální model světa. Původní hra je tak „vylepšena“ nebo jednoduše doplněna, aniž by došlo k radikálnímu přeprogramování hry. Nežádka existují i kompletní předělávky (tzv. *total conversions* – totální konverze) některých her, které zcela popírají původní dílo (např. mod pro *Half-Life 2* nazvaný *Eclipse* od skupiny Guildhall z roku 2005, který je fantasy RPG hrou z pohledu třetí osoby, tedy ve výsledku naprosto diametrálně odlišná hra, než mateřský *Half-Life 2*, který je pro běh modu nutný).

Multiplayer – mod hry uzpůsobený pro více hráčů, po síti nebo po internetu, kdy hrají hráči proti sobě (*deathmatch*) nebo spolupracují v týmech (*capture the flag*).

NPC postavy – veškeré interaktivní postavy ve hře, které nejsou ovládané hráčem, ale počítačem (z anglického *Non-Player Character*)

Outro – viz *intro*

Plošinovky – specifický herní žánr, který se projevoval zejména v raných hrách. Herní svět je nejčastěji snímán z boku, ve 2D, hráčova postava prochází levely, skáče po plošinkách, bojuje

s nepřáteli nebo nástrahami herního světa. Obrazovka scrolluje společně s pohybem postavy. Fyzikální model světa je značně zjednodušen, akrádová hratelnost. Typickým příkladem je *Super Mario Bros.* (Nintendo).

Quest – úkol. Prvek nejčastěji RPG her, kde hráč získává od postav v herním světě úkoly, za jejichž plnění je odměňován zkušenostními body (*experience points* – díky nim si může hráč vylepšit vlastnosti postavy) nebo různé předměty a bonusové artefakty.

Realtime – skutečný čas. Čas ve hře probíhá jako ve skutečnosti, hra není na tahy, ale protivník postupuje paralelně s hráčovou aktivitou. Nejčastěji v případě strategií, pro které se jedná o jednu z klíčových rozlišovacích kategorií (tahové vs. reálné). Realtime zároveň znamená, že herní obsah je generován v probíhající době a tudíž nejsou události hry předem nachystané (jako např. předrenderované CGI animace ve hře).

Replay – zpětný záznam hry, stejně jako v případě sportovních televizních přenosů. I díky tomu se nejčastěji vyskytuje v případě sportovních a závodních her.

Save a Load – Uložit a Načíst, funkce pro zálohování herní pozice, aby hráč nemusel při každém hraní začínat opět od začátku.

Score – body, získávané během hry, ať už za splnění úkolu nebo sbíráním specifických předmětů či trofejí (hvězdičky a dukátky v *Super Mario Bros.* apod.)

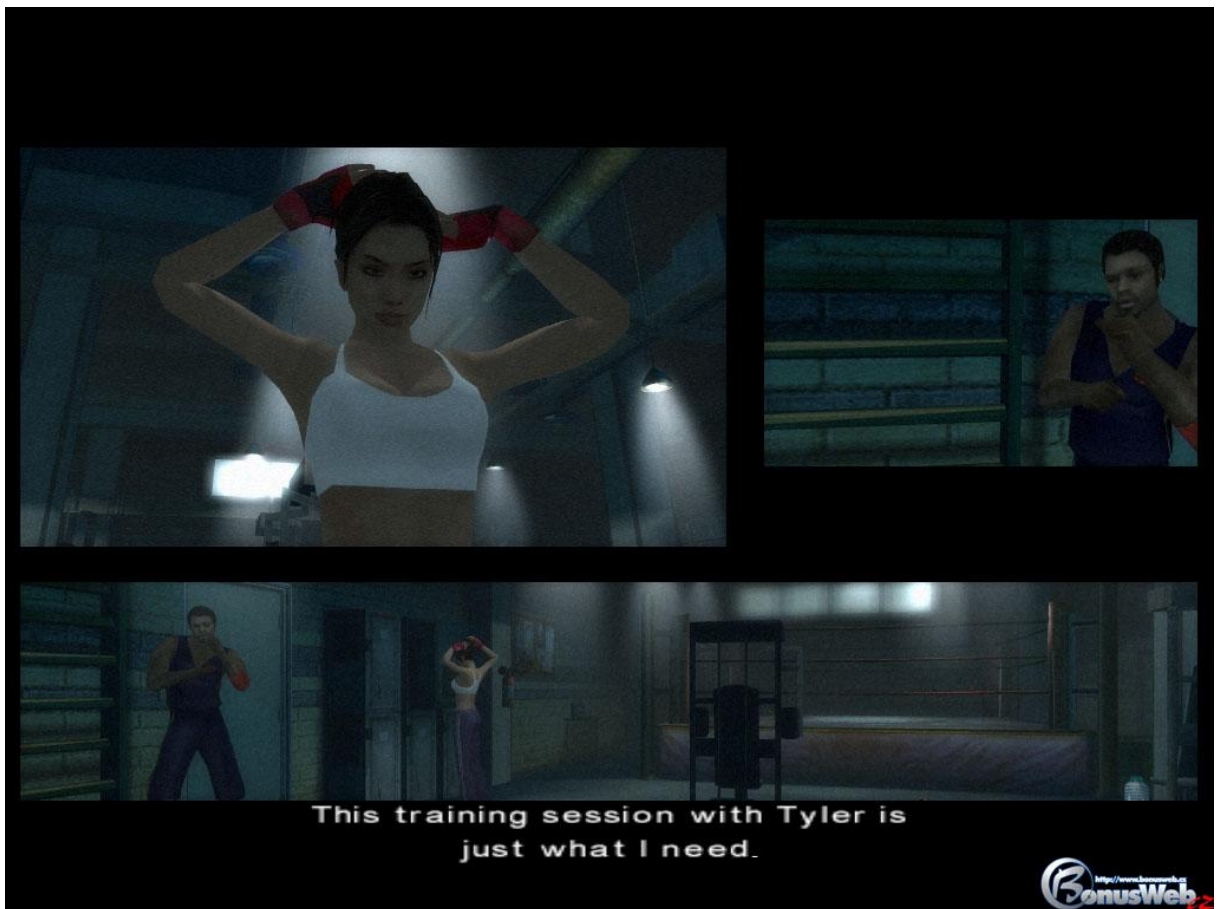
Scrollování – posun obrazovky do stran, postupné rolování realizované buď pohybem postavy ke straně, nebo pohybem a tažením myši.

Singleplayer – mod hry, kdy je hratelnost podřízena požadavkům jednoho hráče a ne skupiny, jak je tomu v případě multiplayeru.

Tutorial – úvodní levely hry, případně samostatně stojící část mimo hlavní hru, ve které se hráč seznamuje s postavou, herním světem a zejména s principy hry a základním ovládním.

11. **Obrazová příloha**

Dělení obrazovky jako remediace televizního seriálu 24



Ukázka rozděleného obrazu ve hře *Fahrenheit/Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005)



Ukázka rozdělené obrazovky v seriálu 24 (Robert Cochran, Joel Surnow, 2001 – 2010)

Ukázka vývoje herní grafiky směrem k fotorealismu



Wolfenstein 3D (id Software, 1993)



Killzone 2 (Guerilla Games, 2009)

Srovnání vizuální kvality současných herních titulů s CGI animovanými filmy



Beowulf (Robert Zemeckis, 2007) – film



Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) – hra

Heavy Rain se svou detailní grafikou dokládá nejen tendence digitálních her tíhnout k fotorealismu, ale demonstruje i schopnost vyrovnat se grafickým možnostem filmové CGI animace, která je užitá v případě současných hollywoodských filmů, viz pro srovnání snímek *Beowulf*. *Heavy Rain* přitom není CGI renderovanou hrou (jako je *Beowulf* CGI renderovanou animací), ale je tvořen v realtime „za běhu“ generovanými modely postav a prostředí, jejichž vizuální kvalita je daná enginem hry.

Srovnání detailů grafiky v případě CGI animovaného filmu *Final Fantasy* a hry *Heavy Rain*



Final Fantasy: The Spirit Within (Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001)



Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

Heavy Rain se kvalitou své grafiky již snadno vyrovná i starším CGI filmům, které v detailech dokonce i předčí (viz detaily tváře a kapek vody). Fotorealismus současných konzolových a počítačových her evidentně značí velké přísliby do budoucna v oblasti smazávání hranic mezi filmem a hrami.

Herní interface ve filmu



Příklad herního interface a HUD údajů použitých ve filmu *Gamer* (Mark Neveldine, Brian Taylor, 2009)



Herní interface začleněný přímo do hry v případě *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010)

Heavy Rain odstranil HUD údaje z fixní pozice na obrazovce a veškeré údaje, herní interface začlenil organicky přímo do hry. V podobném duchu funguje i snímek *Gamer*, který odvozuje tento rys od akčních her jako je *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) a podobné FPS hry.

Herní topos temných tunelů ve filmu a ve hře



Cloverfield (Matt Reeves, 2008)



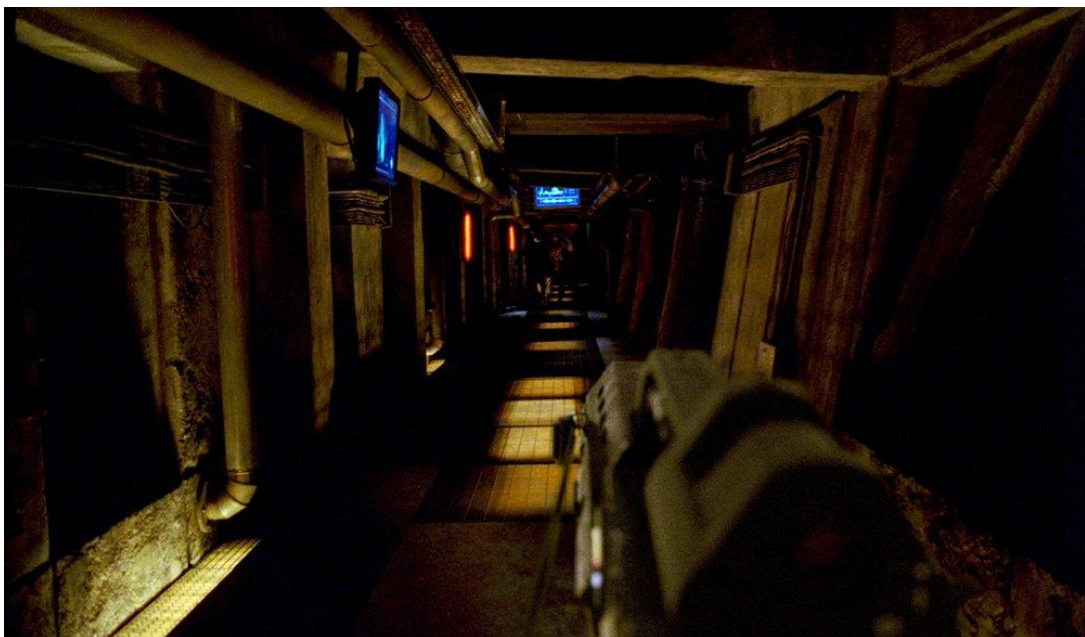
Half-Life 2 (Valve Corporation, 2006)

Specifické prostředí potměných tunelů a prostorů je běžný topos digitálních her. *Cloverfield* podobně pracuje s tímto prostorem, když nechává hrdiny bloudit temným tunelem metra jen za svitu baterky, přičemž na ně ze tmy útočí monstra. Pro srovnání podobný výjev ze hry *Half-Life 2*.

Remediace herní FPS kamery coby nahrazení stávající subjektivní kamery ve filmu



*Doom*³ (id Software, 2004) – hra



Doom (Andrzej Bartkowiak, 2005) – film

12. Anotace diplomové práce

Autor: Zdeněk Blaha (česká filologie – filmová věda)

Název katedry a fakulty: Filozofická fakulta, Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Název diplomové práce: Film, digitální hry a jejich interakce: Remediační tendence ve filmu a digitálních hrách

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jakub Korda

Počet znaků: 345 880

Počet příloh: 2 (slovníček pojmů a obrazová příloha)

Počet titulů použité literatury: 79

Klíčová slova: digitální hry, počítačové hry, videohry, film, technoludický film, nová média, remediace, cybertext, interaktivní film, ergodická literatura, interaktivita, hratelnost, narativ, virtuální realita, kino atrakcí

Krátká charakteristika diplomové práce: Tématem diplomové práce je prozkoumání vztahu filmu a digitálních her z pohledu nových médií. V centru zájmu stojí remediační tendence mezi oběma médii a jejich vzájemná interakce. Skrze koncept technoludického filmu jsou prozkoumány takové snímky, které vykazují adaptaci herních prvků a mechanismů do své formální a obsahové struktury. Ze stejného hlediska jsou prozkoumávány i digitální hry, které naopak vykazují remediaci filmových postupů a aplikaci filmové řeči. Výsledkem je zachycení a zmapování současných tendencí mezi oběma médii a jasně zřetelné popsání vzájemné interakce a obohacování svých forem.

13. English summary

The diploma thesis is focused on interaction between film and digital games. The main aim was to uncover tendencies of both mediums to enrich their structure with elements and mechanisms specific for each other. Digital games are becoming more and more “filmic” which is not only matter of visual representation, but also formal and narrative issue. With development of the so called seventh generation of consoles (XboX 360, PlayStation 3, Nintendo Wii) the technological conditions for high quality graphic are more than propitious. Thanks to those facts, the digital games tend to focus on their technological possibilities and photorealistic graphic in a way of imitating the reality. Virtual worlds are becoming more and more “real” at least at first sight.

Film on the other hand has similar tendencies by absorbing new possibilities introduced by the new medium of digital games. According to Tom Gunning’s theory of “cinema of attraction” film and games are at the moment at the same starting point – both mediums focus on the new technology and its possibilities. Film creates new stunning fiction worlds full of special effects and displaying new techniques (the rapid development of 3D technology in cinemas) and similarly also games do so. It is more than obvious that both mediums influences each other and this influence doesn’t cover only content (in case of adaptations), but also formal structures and mechanisms.

Jay Bolter and Richard Grusin introduced in their book *Remediation: Understanding New Media* concept for describing such tendencies and coined it with the term *remediation*. I used this theory to explore and describe elements of film/game in other medium. Tracing down the mechanisms and formal aspects specific for each medium I came to conclusion that games adapted mainly visual style of film, but also narrative elements such as specific work with characters or story. On the example of game *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) I am demonstrating such mechanisms and tendencies to create (or “revive”) specific genre of *interactive drama*. Film on the other hand proved to be able react on such new stimulants and adapt them in its structure as well. Through the revisited theory of *technoludic film* introduced by Matteo Bittanti, which is an umbrella term for films using games or elements of games in their plot or structure, I analysed several film titles. In my work I focused in detail on analysis of films *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998) and *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), which proved to adapt game mechanisms into their story and form, for example repetitive

structure or computer script-like series of events. The main conclusion is that digital games were able to transform through remediation one of the film techniques, the subjective camera, and add new attribute – by adapting filmic subjective camera into specific genre FPS games, the subjective camera in film is more and more perceived as attribute of digital game than specific subjective point of view, as illustrate films such as *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) or *Gamer* (Mark Neveldine, Brian Taylor, 2009).

The conclusion of the thesis is that film and games are very similar in some way and as audiovisual mediums are able to influence each other. The process of remediation works in both ways and it is very possible that in the near future there will be more and more contacts made between these two mediums that could lead maybe also into creating of new genre of interactive drama.