

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta



Diplomová práce

**Narativní struktury na pomezí videohry a
filmu**

Bc. Lukáš Plaček

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: Anglická filologie / Filmová věda

Olomouc 2015

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Narativní struktury na pomezí videohry a filmu* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Rád bych poděkoval členům komunity MU Game Studies za pomoc při získání potřebných informací a podkladů potřebných pro vypracování této diplomové práce.

Datum

.....

podpis

OBSAH

ÚVOD	1
1. FILMOVÁ SEKCE	16
1.1. <i>NÁHODA</i> (1981)	16
1.2. <i>LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT</i> (1998)	25
1.3. <i>RAUBÍŘ RALF</i> (2012).....	32
2. VIDEOHERNÍ SEKCE	47
2.1. <i>FAHRENHEIT</i> (2005)	49
2.2. <i>HEAVY RAIN</i> (2010).....	59
2.3. <i>BEYOND: TWO SOULS</i> (2013).....	72
ZÁVĚR	82
SLOVNÍK	89
RESUME	92
BIBLIOGRAFICKÁ IDENTIFIKACE	93
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	95
SEZNAM OBRÁZKŮ	103

ÚVOD

Filmový a videoherní průmysl jsou si rok od roku blíže a jejich vzájemné propojení je čím dál tím více patrné. Z velké části je to dáno technologickým pokrokem, kterým oblast elektroniky prošla za poslední několik let, a z části je to také rozšířením nejenom technického vybavení ale také rozšířením jeho využití a dostupnosti. I když tak prolínání těchto dvou médií není ničím novým, jejich vzájemná interakce se postupem času vztahuje na větší množství prvků uvnitř samotného média a jeho struktury, i mimo něj. Stačí se podívat například na propagace velkorozpočtových titulů posledních let, které používají takzvané hrané nebo live action trailery pro upozornění spotřebitelů na svůj nový produkt. Výjimkou nejsou ani tie-in¹ videa a websérie,² které vydání titulu doprovázejí a často čerpají nebo rozvíjejí příběhovou stránku samotného titulu (Příkladem takového přístupu je snímek *Assassin's Creed: Lineage*,³ který předchází druhému dílu série od společnosti Ubisoft, *Assassin's Creed II*,⁴ nebo websérie *Payday*,⁵ doprovázející vydání akčního titulu *Payday 2*⁶ a na ni následující krátkometrážní snímky propagující dodatečná stahovatelná rozšíření neboli DLC tohoto titulu. Tyto videa přejímají jak prvky z filmové branže, tak jsou silně ukotvená ve fikčním světě videohry a v jeho pravidlech, které prezentují ve filmové formě. Podobné postupy se pak vztahují na tituly, které v rámci své struktury adaptují určité audiovizuální principy a postupy v rámci narativní struktury a vyprávění celkově. Videoherní tituly se inspirují ve filmech, filmy se naopak snaží přiblížit módním trendům adaptací postupů specifických právě pro interaktivní herní médium. I přes tento fakt je ovšem tato oblast zatím akademicky nepříliš probádaná, což je jeden z důvodů, proč jsem se rozhodl svoji diplomovou práci věnovat právě tématu ojedinělých narativních struktur v rámci těchto dvou médií., které svým zpracováním přesahují (ať již

¹ **Tie-in** – Produkt jenž vznikl v souvislostech titulu jiného, určený z pravidla k propagaci druhého titulu. Příkladem takového titulu jsou laciné videoherní tituly doprovázející filmové blockbustery.

² **Websérie** – Seriálová tvorba tvořená pro prezentaci pomocí některé z video služeb v rámci internetu. Tento koncept je v posledních letech také vytváří zásadní konkurenci pro klasické televizní seriály pomocí vlastní produkce služeb Netflix, Amazon nebo Yahoo!. Některé z těchto websérií jsou obratem zakupovány do distribuce běžnými či kabelovými stanicemi.

³ *Assassin's Creed: Lineage* [film]. Režie Yves SIMONEAU. Ubisoft 2009.

⁴ *Assassin's Creed II* [videohra]. Ubisoft Montreal, Ubisoft 2009.

⁵ *Payday* [websérie]. Režie Demian LICHTENSTEIN. 505 Games, 2013.

⁶ *Payday 2* [videohra]. Overkill Software/Starbreeze Studios, 505 Games, 2013.

vědomě, nebo náhodou) do média druhého. Především se pak zaměřím na vybrané tituly z obou médií, které se přibližují druhému médiu výjimečným způsobem a vystávají tak z řady oproti běžné produkci v rámci média, ať už se jedná o film nebo videohru.

Takto stanovená práce ovšem nastavuje docela zásadní problém, kterým je relativní absence směřodatného metodologického přístupu, s jakým k takové analýze vybraných děl přistupovat. Téma pro tuto práci jsem zvolil na základě svého předešlého výzkumu v této oblasti, který jsem prováděl pro svoji bakalářskou práci *Videohra jako předloha filmové adaptace*,⁷ kde jsem zkoumal vývoj filmové adaptace videoherních titulů a jakým konkrétním způsobem se filmoví tvůrci pokouší adaptovat tyto videoherní tituly a jejich důležité prvky do formy celovečerního filmu. Tuto problematiku jsem zkoumal z pohledu recepce jednotlivých děl. Ke komparaci jednotlivých předloh a jejich filmových adaptací jsem využíval především práce dánského teoretika Torbena Grodala, pomocí aplikace jehož poznatků z oblasti kognitivní psychologie jsem zkoumal vlivy adaptace některých elementů napříč dvěma vybranými médii a rozdíl, jaký tyto elementy, či jejich absence, vytváří v recepci titulu divákem v komparaci s předlohou. V rámci diplomové práce jsem se proto rozhodl obdobnou analýzu omezit především na narativní struktury a jejich prvky specifické pro vybraná díla, avšak v případě vzájemně nepojených titulů (v případě jednoho z titulů dokonce videoherní scénou neovlivněného). Podobně jako ve své bakalářské práci tedy budu pracovat hned s několika různými, avšak vzájemně kompatibilními teoretickými postupy zkoumajícími podobný přístup k recepci díla vizuální fikce, které hodlám vzájemně kombinovat a aplikovat na vybrané tituly. Touto kombinací se v práci snažím dosáhnout co možná nejvíce podobného přístupu k dvěma relativně odlišným médii, bez přehlížení jejich jedinečnosti a odlišnosti. Cílem práce je analyzovat, do jaké míry a jak přejímání specifických prvků a struktur v rámci narativu ovlivňuje diváckou recepci takového titulu, jak tyto prvky fungují v rámci samotného média a jak ovlivňuje jejich implementace výslednou podobu díla.

Práce se bude zabývat celkem šesti vybranými tituly, třemi z každého druhu média. Pro potřeby analýzy a koherenci textu jsem práci rozdělil do dvou

⁷ PLAČEK, Lukáš. *Videohra jako předloha filmové adaptace*. Olomouc, 2013. bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta.

samostatných sekcí, ve kterých jsem vybral tematicky související díla, kde vždy jednomu ze tří vybraných titulů bude věnován největší prostor v důsledku důkladného přejímání postupů z druhého média. Z oblasti videoherního průmyslu jsem se rozhodl zvolit trojici titulů z produkce francouzské videoherní a technologické společnosti Quantic Dream, které napsal a režíroval ředitel této společnosti David Cage. Jedná se o novou formu žánru interaktivních filmů, takzvaná interaktivní dramata, *Fahrenheit*⁸, *Heavy Rain*⁹ a *Beyond: Two Souls*¹⁰, z nichž na druhý zmíněný titul bude díky jeho jedinečnosti kladen největší důraz v rámci této práce. Tyto tři tituly jsou významné především díky vybočování z klasických postupů při vyprávění příběhů v rámci videoherního průmyslu. Jejich jedinečnost je podpořena zaměřením na vysokou interakci s hráčem v rámci samotného hraní hry, hráčovy akce v rámci fiktivního světa vytvářející jedinečnou konstrukci narativní struktury a vysokým důrazem na filmově vyhlížející vizuální styl, stejně jako vyprávění příběhu pomocí hledisek několika různých postav v rámci vyprávěného příběhu.

V rámci filmové sekce této práce jsem se rozhodl zahrnout do analyzovaných děl tři snímky, které vznikly v na sobě nezávislých podmínkách v rozmezí třiceti let. V rámci práce je analyzován snímek *Náhoda*¹¹ polského režiséra Krzysztofa Kieślowského, *Lola běží o život*¹² německého režiséra Toma Tykwera, a především pak animovaný snímek *Raubíř Ralf*¹³ amerického režiséra především televizní animované tvorby Riche Moorea. U všech tří budu sledovat odchylky od klasického filmového narativního schématu směrem k videoherním principům či postupům typickým pro interaktivní videoherní médium. Zatímco u Tykwerova a Kieślowského snímku se zaměřím především na odlišnost samotného narativu a jeho podobnost s tradičním vyprávěním v narativních videoherních titulech, stejně jako vzájemných podobností způsobených Tykwerovou inspirací v Kieślowského díle, u animovaného snímku *Raubíř Ralf* se zaměřím především na užívání narativních struktur a postupů z videoher a videoherních prvků v rámci filmového narativu (ať už se jedná o formu odkazu, inspirace nebo samotného zpracování prvků z konkrétních herních titulů

⁸ *Fahrenheit* [videohra]. Quantic Dream. Atari, 2005.

⁹ *Heavy Rain* [videohra]. Quantic Dream. Sony Computer Entertainment, 2010.

¹⁰ *Beyond: Two Souls* [videohra]. Rockstar Studios. Sony Computer Entertainment, 2013.

¹¹ *Náhoda* [Przypadek] [film]. Režie Krzysztof KIEŚŁOWSKI. Polsko, P.P. Film Polski, 1987.

¹² *Lola běží o život* [Lola rennt] [film]. Režie Tom TYKWER. Německo, Sony Pictures Classics, 1998.

¹³ *Raubíř Ralf* [Wreck-it Ralph] [film]. Režie Rich MOORE. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

nebo jejich proxy¹⁴) a jak aplikace těchto videoherních postupů ovlivňuje recepci filmu.

První věc, kterou je třeba v akademické práci tohoto charakteru zmínit, je odlišnost dvou teoretických přístupů v mé diplomové práci použitých, neboli charakteru teoretických spisů v rámci filmové vědy a jejich odlišnosti vůči stylu, jakým jsou psány teoretické práce z oboru game studies. Díky absenci jednotné teoretické metodologie jsem byl ve své práci nucen kombinovat dvě docela odlišné teoretické disciplíny, užívající do značné míry odlišné přístupy ke zkoumané látce, zkoumající odlišné aspekty, byť se stejnou tematikou, kterou je recepce díla koncovým uživatelem, v tomto případě hráčem nebo divákem. Vzhledem k tomu, že u mé předešlé akademické práce se tato kombinace ve výsledném textu objevila jako částečně problematická, je velmi pravděpodobné, že tímto neduhem bude z tohoto důvodu postihnuta i tato práce. Ovšem právě kvůli tomu, že jsem nucen citovat a pracovat s rozdílnými teoretickými disciplínami, budu z nich vycházet a v práci je respektovat, nemohu je vzájemně přepracovat ani měnit styl, jakým jsou tyto teoretické principy a teorie napsány. Mojí snahou je tedy pro tuto diplomovou práci užité koncepty co možná nejvíce unifikovat, aby byl prezentovaný text koherentní a snadno srozumitelný i pro čtenáře neznalé jednoho či obou z probíraných oborů a zároveň věcný pro člověka, který se o tuto kombinaci médií zajímá nebo se jí zabývá.

K analýze vybraných titulů budu užívat primárně teoretické postupy popsané ve dvou titulech Torbena Grodala *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*¹⁵ a *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*¹⁶, ze kterých se zaměřím na jeho aplikaci postupů kognitivní psychologie v rámci recepce narativu a roli kognitivity, emocí a narativu. Vzhledem k tomu, že ve své práci využívám primárně právě teoretické koncepty Torbena Grodala, je důležité představit termíny, se kterými operuje ve své práci a které jsou zmíněny i v mém textu. Především je to zkušenost neboli zážitek, čímž rozumí něco, co vzniká

¹⁴ **Proxy** – film pracuje se spoustou konkrétních titulů, avšak některé z titulů jsou nelicencované kopie využívající principy vždy především jednoho konkrétního herního titulu, jehož design byl ovlivněn potřebami narativu. Ačkoliv se tak konkrétní titul ve filmu neobjevuje, jeho kopie (proxy) vždy odkazuje z velké části právě na principy, postavy, tematiku a design jednoho konkrétního titulu či série z videoherní historie.

¹⁵ GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Repr. Oxford: Clarendon Press, 2002, ix, 306 s. ISBN 01-981-5983-8.

¹⁶ GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Repr. New York: Oxford University Press, 2009, viii, 324 p. ISBN 01-953-7132-1.

vzájemnou interakcí diváka a díla fikce a co indikuje holistický přístup k tomu, jakým způsobem vnímáme vizuální fikci.¹⁷ Tuto myšlenku pak dále rozvíjí směrem k divácké emocionální reakci na dílo a jeho strukturální prvky, jež považuje za důležitou součást toho, jak celé dílo vnímáme. Tuto problematiku zkoumá v několika směrech. Prvním z nich je tzv. silný podnět během vnímání vizuální fikce. Zde divák sledující vybrané dílo vědomě soustředí svoji pozornost na akce dějící se během narativu, jejichž výsledky vyhodnocuje v globálním rámci. Pokud se v rámci vizuální fikce objeví tento silný podnět, divák provádí automatizovaný nevědomý proces, v jehož rámci vyhodnocuje aktuální lokální podnět, který může v závislosti na svém charakteru způsobit i šok. Poté co je tato lokální reakce na podnět vyhodnocena, přechází volně do oblasti globálního vyhodnocení a tento silný podnět se stává součástí globálního celku, tedy součástí vědomého vyhodnocování během sledování filmu.¹⁸ Vnímání samotného filmu pak označuje Grodal termínem Mentálního/Narativního toku.¹⁹ Tím popisuje způsob, jak divák vnímá samotný narativ v rámci vizuální fikce. To je ovlivněno způsobem, jakým vnímá situace či změny v narativu, což na druhé straně vede k aktivaci různých emocí. V rámci tohoto je tedy vnímání narativních akcí závislé zároveň na pochopení a vnímání těchto akcí a jejich kontextu v rámci celku a zároveň na reprezentaci vyhodnocení těchto akcí a osobních preferencích v mysli diváka titulu, tedy na tom jaké emoce si s narativními akcemi spojíme, či jaké emoce v rámci mentální percepce díla divákům samotné narativní akce vyvolají. To v rámci Mentálního/Narativního toku vede k závislému a emocionálně motivovanému činu v rámci mentálního konstruktů diváka, který je závislý na porozumění narativní akce v rámci celku. Toto porozumění a emoce související s narativní akcí se postupně z mentálního konstruktů diváka vytrácejí v závislosti na změně situace. Je důležité zmínit, že kromě analýzy narativních akcí v rámci modelu Mentálního/Narativního toku, Grodal ve své práci využívá také čtyřbodového modelu zpracování audiovizuálního podnětu, který budu také v následujících částech práce aplikovat. Ve své podstatě rozděluje ono zpracování na čtyři na sobě závislé kroky.²⁰ V tom prvním dochází na prvky základního vnímání. Světlo vstupuje do oka, mozek analyzuje kvality obrazu, jeho barvu, světlost, kontrast

¹⁷ *Moving Pictures*, Str. 1.

¹⁸ *Moving Pictures*, Str. 33.

¹⁹ *Moving Pictures*, Str. 42.

²⁰ *Moving Pictures*, Str. 59-60.

ale také tvary, osoby nebo poměry rozměrů v rámci záběru. Poté, v druhém kroku, jsou tyto estetické vlastnosti v rámci mysli konfrontovány s pamětí, kde dochází k jejich propojení s vlastní pamětí a sítí asociací pro daný podnět. To vede přímo ke kroku třetí, kde jsou informace analyzované v prvních dvou krocích uváděny v mentálním procesu diváka do kontextu s postavami v rámci narativu i se samotnou scénou, která právě probíhá. Pokud při mentálním procesu v rámci třetího kroku u diváka dojde k emocionálně motivovanému vyhodnocení, přechází zpracování audiovizuálního podnětu do závěrečného čtvrtého kroku, tedy emocionálně motivované reakce na podnět, ať už cílené, vědomé či podvědomé, případně autonomní reakce na podnět, kterými může být smích, pláč, mrazení v zádech případně nedobrovolné pohyby těla přítomné například při vyobrazení něčeho krajně šokujícího.

Tento koncept ve své další knize *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film* znovu navštěvuje a upravuje do podoby tzv. PECMA Flow modelu.²¹ Ten analyzuje pohyb v rámci lidského mozku při zpracování podnětu, kdy tento pohyb začíná primárně v zrakové části lidského mozku, kam přichází impuls skrze oko. Dochází k analýze vizuální formy, po které putuje impuls do asociální části mozkové kůry, kde probíhá vyhodnocení impulsu na základě vlastní paměti a lyrických asociací. Poté impuls pokračuje dále do prefrontální korové oblasti mozku, kde dochází ke kognitivnímu posouzení impulsu a vyhodnocení stavu reality. Zde v případě filmů impuls končí a pokračuje do motorických oblastí šedé kůry mozkové pouze v případě podnětu ze skutečného života nebo v případě plné aktivace díky zapojení diváka do hraní videoher. Výrazný rozdíl oproti jeho předešlému modelu je v tom, že emocionální systém, zodpovědný za emocionální reakci na podnět, který je umístěn v limbickém systému lidského mozku, není zapojen až v závěru zpracovávání, ale ovlivňuje celou cestu impulsu mozkem s výjimkou motorických oblastí.

Další z jeho konceptů, které budu pro potřeby této diplomové práce využívat, je kognitivní identifikace a empatie. K jeho aplikaci došlo už v méj bakalářské práci, kde jsem jeho pomocí studoval, jak se liší identifikace a empatie v případě dvojího pojetí té samé látky u videoherní předlohy a následně její filmové adaptace. Tentokrát

²¹ Viz, Grodal – PECMA Flow, *Moving Pictures*. Str. 145-147.

však tento koncept budu využívat především k doložení rozdílných prvků, které odlišují tituly vybrané pro potřeby této diplomové práce, od běžné produkce, ať již v oblasti filmu, či v oblasti videoher. Ačkoliv se pojmem identifikace napříč různými teoriemi chápe trochu něco jiného, v rámci oboru kognitivní psychologie z pohledu Torbena Grodala tím autor myslí způsob, jakým divák sdílí emoce s vybranými hrdiny v rámci vizuální fikce, tedy, že veškeré pocity pramenící z vlastního svalstva, kloubů nebo vnitřností, ale také pohybu krve v oběhu nebo dýchání, dodávají podstatný význam emocionálním reakcím v rámci mysli diváka. Tento způsob reakce je dle jeho teorie funkční i v případě postav, se kterými se diváka neidentifikuje, ke kterými si naopak podobným způsobem vytváří odstup nebo odpor.²² Zároveň ovšem ani v jednom případě divák neprovádí kompletní asimilaci postavy nebo postav, nicméně do nich projektuje své úmysly, emoce atp. Je tedy formou divákova dvojníka, skrze kterého má divák možnost realizovat svůj nerealizovatelný potenciál.²³ Toto je platné především pro videoherní sekci této práce, která ovšem zároveň přináší hned několik problematických momentů, které mohou otestovat limity právě tohoto výroku. Tato identifikace je také často nejsilnější v případě tzv. subject-actantů, jež Grodal ve své práci definuje takto:

*Hrající bytosti, neboli actanti, jsou jádrem jednoduchých narativních sekvencí. Většinou tyto sekvence adoptují pohled jednoho actanta, ať už se jedná o hlavní postavu, hrdinu, hrdinku nebo protagonistu. Může to být také abstraktní konstrukce, personifikace skupiny lidí nebo výtvary abstraktních principů jakými jsou lidskost, americký lid a zlo. Tato bytost budiž označena subject-actant.*²⁴

Pokud právě takto definovaná bytost zaujme diváckou pozornost, nastává to, co autor označuje termínem kognitivní identifikace. Divák se pak ve své podstatě v rámci vlastního mentálního konstruktů pokouší simulovat subject-actanta konstruováním jeho vnímání a pohledu na věc. Ve své mysli vytváří abstraktní konstrukt světa, ve kterém se například pokouší rekonstruovat pohled subject-actanta pomocí generalizace vlastního vnímání v rámci objektivně transformačního modelu, tedy si pokládá otázku, co já bych viděl, být v jeho situaci.²⁵ To samozřejmě platí i o

²² *Moving Pictures*, Str. 81.

²³ *Moving Pictures*, Str. 82.

²⁴ *Moving Pictures*, Str. 88. – vlastní překlad

²⁵ *Moving Pictures*, Str. 89.

jiných aspektech, jakými mohou být například emoce. Autor vzpomíná jako příklad slavný Kulešovův efekt, kde je interpretace vyobrazeného záběru závislá na kontextu, v jakém záběr vnímáme.

Vrátíme-li se zpět k jeho novějšímu spisu *Embodied Visions*, je třeba ještě zmínit dvě jeho myšlenky s tímto úzce související. První myšlenkou je dvojí mód vnímání narativních mechanismů a narativů samotných – seriózní mód a hravý mód. Rozdíl mezi nimi je takový, že v případě seriózního módu jsou následky akcí učiněných ve hře (ať již se jedná v Grodalově definici o hru ve smyslu videohry nebo například hry na jevišti v rámci inscenovaného pořadu) finálními, neboť jsou zaznamenány v rámci nezvratné časové kauzality. Oproti tomu hravý mód umožňuje akce změnit, opakovat či nahradit a časovou kauzalitu narušit.²⁶

Druhou myšlenkou je čtvero prototypů, které rozlišují způsob, jakým se diváci staví k vizuální fikci (v práci budu využívat jeho původní, nepřeložené termíny) – distant observer, immersed simulator, invaded simulator a interactor. První prototyp, distant observer, staví na předpokladu, že divák bere protagonistu vizuální fikce jako objekt a je od něj distancován vlastním metafikčním postojem. Immersed simulator oproti tomu k problematice přistupuje tak, že divák protagonistu simuluje v rámci diegetického světa a tato simulace je cílena akcemi v rámci tohoto světa. V případě prototypu nazvaného Invaded simulator pak divák nesimuluje protagonistu, ale nenarativní zkušenosti v rámci diegetického světa, zatímco právě tyto zkušenosti bez vytyčeného cíle rozkládají samotný koncept diegetického světa a hranice mezi divákem a prostorem diegetického světa je stírána. Čtvrtým konceptem je pak Interactor, kde divák provádí interakci s protagonistou, zatímco překračuje diegetické limity a omezení. Toho je dosaženo například ve filmech narušujících koncept čtvrté stěny, v muzikálech kde je adresováno samotné publikum nebo v případě videoher, kde hráči/diváci provádějí interakci se samotnou diegézí.

Teoretická část práce ovšem nemůže stavět jen na Grodalových poznatcích, neboť by značná část terminologie pro tuto práci absentovala a porozumění jak samotných titulů, tak jejich vytvořené analýzy, by bylo velmi obtížné. Pro tyto účely jsem se rozhodl zvolit hned několik teoretických myšlenek vztahujících se k tomuto tématu, které nejsou přímo z oboru filmových teorií, nicméně z dalších různých

²⁶ *Embodied Visions*, Str. 180

oborů, především pak game studies. Ve své práci budu tedy dále užívat literaturu z oboru game studies, která se zabývá oblastí narativu ve videoherních titulech a game designem. Některé z užitých titulů užívají i přímé komparace s filmovou teorií a praxí. Primárně bude pro potřeby práce užito dvou takovýchto titulů, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*²⁷ od Janet H. Murray a *The Art of Videogames*²⁸ od Granta Tavinora. Tyto dva tituly se ve svých vybraných kapitolách zabývají teoretickou stránkou při vývoji herních narativů a jejich úlohou při recepci herních titulů koncovým hráčem. V práci budu také užívat teoretických postupů Jespera Juula, kteréhož především spis *Half-real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds* bude pro tuto práci klíčový. V něm se Juul zabývá vymezením toho, co je vlastně herní svět, co ho odlišuje od vlastní reality, jak tento virtuální svět vlastně funguje a jaká pravidla jej odlišují od skutečného světa. Částečně také odkrývá otázku fikce v rámci virtuálního světa. Dle jeho slov jsou pravidla tím, co umožňuje hráčům vytvořit si obraz virtuálního světa, ve kterém se titul odehrává a jehož část hra svým narativem pokrývá. Na druhou stranu je to právě ona fikce v rámci fikčního světa, která hráčům pomáhá tyto pravidla v rámci titulu pochopit. Toto může přímo ovlivnit jak design samotného herního světa tak například funkční stylizace, která může hráčům dovolit mnoho možností, případně jeho možnosti ve hře omezit. To je podle něj stěžejní pro pochopení jejich podstaty, kterou nazývá napůl reálnou – jsou to fikční světy, které se řídí podle reálných pravidel.²⁹ Z práce Janet H. Murray, která ve svojí knize *Hamlet on The Holodeck* rozebírá mnoho aspektů digitálních médií, především filmů a her, potom budu tento základ rozvíjet. Ačkoliv její kniha v některých ohledech působí již docela zastarale, (od roku 1998, kdy byla kniha vydána, se mnoho změnilo ve videoherní oblasti) některé myšlenky, které autorka ve své knize vysvětluje a popisuje, přímo souvisí nejen s tematikou mojí diplomové práce, nicméně sdílí podobná přesvědčení jako Torben Grodal ve svém přístupu k médiu (ačkoliv práce není psána z pohledu kognitivní psychologie) a nachází společné body taktéž s Juulovou a Tavinorovou prací. Využívat budu také

²⁷ MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, [1998], xii, 324 s. ISBN 0262631873.

²⁸ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: John Wiley & Sons, 2009. ISBN 9781444310184.

²⁹ JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005, ix, 233 p. ISBN 9780262516518. Str. 196.

jejího příspěvku ve sborníku *First person: new media as story, performance, and game*,³⁰ kde svým textem *From Game-Story to Cyberdrama* rozebírá především termín replay story,³¹ který je aplikovatelný na dva z vybraných snímků v této práci. Tímto termínem Murray chápe příběh, který nabízí možnost svému diváku/hráči prožít navržené možnosti v rámci fiktivního světa, na základě jeho rozhodnutí a jeho voleb v rámci fikčního světa a jeho pravidel. Ačkoliv však Murray tento druh příběhu navazuje na to, co nazývá kyberdramatem – narativ v počítačovém prostředí, zpravidla v případě interaktivních videí, interaktivních filmů a videoher, tento termín se dá aplikovat i na filmové tituly, které jsou tak jakýmsi záznamy těchto voleb ve formě jednoduchého narativu, jak ukáže filmová sekce mojí práce.

Nejvíce se tato práce bude ovšem opírat o metodologická východiska zmíněné knihy Granta Tavinora *The Art of Videogames*, především pak částí zabývajících se analýzou specifík herních narativů a emocemi ve hrách. Dle něj je zásadním pro pochopení rozdílu narativů ve hrách a například ve filmu v tom, že jiný charakter média udává to, že hráč je součástí narativu a přejímá v jeho rámci nějakou roli.³² Ačkoliv Tavinor ve své práci srovnává například důležitost přejímání filmových prvků pro vyprávění příběhu například u titulu *Call of Duty 4: Modern Warfare*³³ a zdroje jeho inspirace, filmu *Černý jestřáb sestřelen*³⁴ od Ridleyho Scotta z roku 2001 a jiných válečných thrillerů na motivy díla Toma Clancyho, které ovlivňují částečný dojem účasti ve vysokorozpočtovém snímku, považuje drtivou většinu herní produkce za narativně problematickou, právě díky nutnosti implementovat herní prvky do titulů, které na druhou stranu narušují nebo omezují způsob, jakým titul může poskytovat hráči narativ.³⁵ Na druhou stranu vyzdvihuje důležitost cutscén, jejichž důležitost a inspirace žánrovými filmy je v posledních letech již klasický trend u narativních videoher. Toto je ostatně obzvláště případ třech vybraných titulů pro potřeby této práce, které cutscény využívají nejen jako expoziční či informativní

³⁰ HARRIGAN, Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat a Designed by Michael CRUMPTON. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: Mass, 2004. ISBN 0262731754.

³¹ MURRAY, Janet. *From Game-Story to Cyberdrama*. In: HARRIGAN, Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat a Designed by Michael CRUMPTON. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: Mass, 2004. Str. I 1-9. ISBN 0262731754.

³² *The Art of Videogames* Str. 110.

³³ *Call of Duty 4: Modern Warfare* [videohra]. Infinity Ward, Activision, 2007.

³⁴ *Černý jestřáb sestřelen* [Black Hawk Down] [film]. Režie Ridley SCOTT. USA, Columbia Pictures 2001.

³⁵ *The Art of Videogames* Str. 111.

prvky propojující jedné herní sekvence, ale také jako součást narativu neboť je na informace v nich poskytnuté neustále odkazováno nebo jsou tyto prvky přímo potřebné pro úspěšný progres v rámci narativu, jako je tomu například u vnímání detailů hráčem při hraní hry *Heavy Rain*. Na druhou stranu od vydání Tavinorovy knihy přišlo hned několik titulů, které se rozhodly cutscény do svého narativu implementovat plynule, příkladem budiž *Max Payne 3*³⁶, v jehož případě vývojáři z Rockstar Studios ustoupili od komiksových předělů poskytujících expozici pro vyprávěný příběh a předchází/následující herní sekvenci, a vytvořili plynulý přechod mezi cutscénou a herní sekvencí, kdy je několikrát hráč nucen reagovat i v rámci cutscény nebo vybraná cutscéna často přechází přímo do vyhocené situace.

Jako důležité pro tento vývoj Tavinor považuje užití tzv. virtuální kamery, neboli nástroje, kterým tvůrci videoherních titulů scénu, kterou designéři vytvořili, snímají. Její pomocí vytvářejí efekty imitující klasické pohyby kamery v rámci filmové praxe, jako je třeba jízda, švenk atp.³⁷ Tato virtuální kamera pak bývá, zejména u konzolových her, využívána v rámci gameplaye pro snímání pohybu postavy, například v případě *Hack and Slash* her³⁸.

Bodem ve kterém se naopak bude moje práce s Tavinorovou tezí rozcházet, je sekundární charakter videoherních narativů, neboť všechny tři zvolené tituly od společnosti Quantic Dream jsou tvořeny především s úmyslem vyprávění příběhu a většinu času se zdá samotná herní složka jen jako nutná překážka pro odkrytí další části vyprávěného příběhu.

Další důležitý bod z jeho textu, který bude aplikován v této diplomové práci je koncept emergentního narativu, který je například v poslední době zpopularizován v jednom z herních režimů globálně populárního titulu *Minecraft*, který je dostupný již pro téměř všechny herní konzole a zařízení. Princip tohoto lokálního narativu je přímo závislý na hráči, který titul hraje, a je nejvíce viditelný v různých hrách

³⁶ *Max Payne 3* [videohra]. Rockstar Studios. Rockstar Games, 2012.

³⁷ *The Art of Videogames*, Str. 112

³⁸ **Hack and Slash** - videoherní žánr, při kterém je hlavním úkolem překonat zástupy nepřátel v rámci jednoho levelu, opakovanými útoky, často jedno či vícebřitými zbraněmi, většinou z pohledu třetí osoby. Typický žánr pro konzolové herní série jako *God of War* nebo *Devil May Cry*.

s otevřeným světem³⁹ nebo sandbox⁴⁰ hrách. Tento druh titulů umožňuje hráči v rámci možností volný pohyb po herním světě a relativní volnost při plnění úkolů v rámci hry. Kombinace a způsob řešení úkolů v rámci herního světa, například u tzv. role playing games,⁴¹ stejně jako odlišnost pohybů a taktik, pak vytváří unikátní variantu lokálního příběhu pro každého hráče v rámci narativu celého titulu.⁴²

Všechny tři vybrané tituly probírané a analyzované v rámci této práce jsou ale především případy fenoménu, který Tavinor označuje jako narativy odhalování nebo objevování. V jejich rámci značná část narativu závisí na hráčově interakci s prostředím ve kterém je příběh vyprávěn, neboť právě její pomocí hráč získává klíčové informace pro narativ, které by jinak zůstaly skryty a zkušenost se tak může zásadně lišit podle toho, jak moc bude hráč zkoumat svět, který je mu k dispozici v rámci gameplaye.⁴³

Co se týče emocionálního propojení hráčů s osudy protagonistů i vedlejších postav v rámci narativu videoherního titulu, Tavinor toto popisuje z osobní zkušenosti s titulem *Bioshock*⁴⁴, kde zdánlivě banální rozhodnutí, zda zvolí pro něj a jeho postavu výhodné využití postavy pro suroviny potřebné pro vylepšení postavy nebo naopak morálně správné ale pro jeho postavu v konečném důsledku obtížnější díky absenci těchto surovin, může mít docela zásadní emocionální důsledky pro hráče.⁴⁵ Zároveň pokračuje tím, že videohry mají možnost v rámci svého narativu právě díky své interaktivitě silné emocionální reakce, které na druhé straně využívají herní designéři pro výraznější zapojení hráče do příběhu, který hra vypráví.⁴⁶

Jako sekundárních literárních zdrojů bude užito několika knih a esejí z oblasti filmové teorie a game studies, z nichž některé užívají samotní autoři primárních titulů

³⁹ **Hra s otevřeným světem** – typ herního titulu, kde má hráč k dispozici fikční svět, ve kterém není zpravidla svázán linearitou příběhu, ovšem je mu umožněno volně cestovat a prozkoumávat herní svět nebo jeho část. Často je zpřístupnění větší části fikčního světa podmíněno hráčovým úspěšným pokrokem v rámci narativní struktury, případně plněním vedlejších úkolů nebo miniher.

⁴⁰ **Sandbox** – podtyp her s otevřeným světem, kdy má hráč k dispozici možnost ovlivnit nebo změnit podobu fikčního světa ve kterém se nachází.

⁴¹ **Role Playing Games (RPG)** – „hra na hrdiny“ – Herní žánr, při kterém hráč přebírá kontrolu fiktivního hrdiny, který v rámci narativu titulu prochází nějakým vývojem, zpravidla na základě hráčových rozhodnutí a úspěšného plnění úkolů v rámci titulu.

⁴² *The Art of Videogames*, Str. 123

⁴³ *The Art of Videogames*, Str. 124

⁴⁴ *Bioshock* [videohra]. 2K Boston/2K Australia, Take-Two Interactive, 2007.

⁴⁵ *The Art of Videogames*, Str. 130

⁴⁶ *The Art of Videogames*, Str. 160

pro vysvětlení pojmů ve svých spisech. Do této kategorie patří dvě knihy filmového teoretika Davida Bordwella *Narration in the Fiction Film*⁴⁷ a *Umění filmu*⁴⁸, esej Paula Chenga *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*⁴⁹, dvě práce Jespera Juula *Half-real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*⁵⁰ a *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*⁵¹, článek Jana Simonse *Narrative, Games, and Theory*⁵² a také článek Kevina Vealea *"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be*.⁵³

Diplomová práce bude využívat při analýze především pojmů z kognitivní psychologie ve vztahu k filmové teorii. Z primární literatury bude v práci aplikováno především zaměření na popsané mentální procesy v mozku diváka / hráče a to, jak jsou tyto procesy ovlivněny přejímáním prvků a struktur z jiného média.

Ve své práci budu také užívat několik termínů, jejich význam je třeba přiblížit. Pojmem *gameplay* se v rámci této práce rozumí samotná náplň videoherního titulu neboli prostor, ve kterém se hráč realizuje tedy to, kdy je hra právě hrána hráčem a ten má možnost v rámci navrhnutých možností herními tvůrci ovlivnit dění v jejím rámci a vývoj herního narativu. Opakem toho jsou *cutscény*, které označují část videoherního titulu, kde narativ titulu pokračuje pomocí akce bez zásahu hráče. Většinou se jedná o naskriptovanou⁵⁴ expozici pro aktuální část narativu v rámci herního titulu. Užito bude také termínu *dohrání*, čímž jsem se rozhodl pro potřeby téhle práce označit termín, jímž se myslí prožití jedné varianty non-lineárních videoherních titulů od začátku do konce, neboli konstrukce jedné z možných variant

⁴⁷ BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. 1. print. Madison (Wisc.): University of Wisconsin Press, 1985, 14, 370 s.

⁴⁸ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

⁴⁹ CHENG, Paul. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*. Situated Play Tokyo: The University of Tokyo, September, 2007.

⁵⁰ JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005, ix, 233 p. ISBN 9780262516518.

⁵¹ JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

⁵² SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 7, issue 1, August 2007. Internet

⁵³ VEALE, Kevin. *"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 12, issue 1, September 2012. Internet

⁵⁴ **Naskriptovaná** – předpřipravená akce, zpravidla vykonávána titulem na základě připravovaného kódu s minimální nebo žádnou možností hráčova zásahu. Příkladem mohou být animace při hráčově interakci, reakce fikčního světa na hráčův zásah formou protagonisty atp.

herního narativu a empirická zkušenost z prožití jedné z variant narativu. Tedy během dohrání hráč vytváří konstrukci jedné z možných variant narativu, tedy vytváří to, co bude v práci označováno jako narativní konstrukt, neboli vytavená forma narativu v rámci jeho struktury navržené pro samotný titul. Toto je důležité především u hry *Heavy Rain*, kde se tyto konstrukce mohou jedna od druhé poněkud zásadně lišit v závislosti na akcích a interakcích vykonaných hráčem, případně v rámci vybraných filmů v této práci se v rámci filmového narativu jedná o prozkoumání několika těchto narativních konstruktů v rámci samotného filmového narativu (*Náhoda a Lola běží o život*). Pojmem videohra nebo hra, je pak v této práci myšlen interaktivní titul vytvořený pro platformy osobních počítačů (ať už se jedná o Windows, Linux nebo OS X), herní konzole (různé generace konzolí Sony PlayStation či Microsoft Xbox, případně konkrétní konzole jako Nintendo Wii, Sega Dreamcast, Super Nintendo Entertainment System atp.) či pro herní automaty zvané také herní arkády.⁵⁵

Postup při analýze bude dodržován s co největší možností podobný s odlišnostmi na základě konkrétní sekce. V rámci jednotlivých podkapitol věnovaným konkrétním titulům představím v krátkosti samotný titul, základní informace o něm potřebné pro tuto práci a stručný souhrn narativu nebo jeho relevantní části, na který navážu analýzou jednotlivých prvků titulu v jeho souvislosti s druhým probíraným médiem. Aplikací výše zmíněných teoretických postupů se v rámci práce pokusím doložit prvky, se kterými dané médium komunikuje s divákem nad rámec vlastních postupů. Během tohoto postupu budu také používat relevantní díla a tituly z obou zvolených médií, pomocí kterých budu dokládat argumenty v práci použité.

V rámci své analýzy se budu primárně zaměřovat na příběh, který je v rámci herních a filmových titulů vyprávěn, na narativní strukturu, kterou film či videohra užívá, možnosti narativních konstruktů v rámci titulu a jejich odlišnosti a v neposlední řadě audiovizuální prvky a postupy, které vnímání filmových videoherních narativů ovlivňují a tím následně přímo působí jako důležitá součást recepce nejenom narativu ale i samotného titulu. V konkrétním případě třech zvolených zástupců z videoherního prostředí je také třeba připomenout, že na rozdíl

⁵⁵ **Arkáda (herní automat)** – zpravidla herní skříň osazená specifickou formou hardware, která obsahuje vybraný videoherní titul. Design samotného přístroje, jeho ovládání a případného příslušenství (sedadlo, volant, pistole atp.) je závislý na titulu, pro který je tato arkáda určena.

od většinové produkce v rámci tohoto média, kde je primární zaměření titulů především na gameplay a samotný příběh je brán spíše jako sekundární prvek, který pojí akci v rámci gameplays, tyto tři vybrané tituly obětují část svého zaměření na gameplay právě ve prospěch herního narativu, který se tak ve všech třech zmíněných případech stává plnohodnotnou součástí primárního zážitku hráče, tedy bude chápán jako obdobně důležitá část pro recepci titulu, jako je tomu u vybraných filmů.

1. Analýza filmových titulů

Filmy v posledních letech často přejímají herní prvky. Jak se z videoher, které dříve byly považovány za zábavu především pro děti, případně za prostředek pro odreagování, stávají ambicióznější díla s rozpočty podobnými těm největším filmovým blockbusterům a zároveň vydělávají stamiliony dolarů, což je výkon který se nepovede většině filmové tvorby, důležitost tohoto média v očích tvůrců i konzumentů stoupá. Není tedy divu, že jak se herní tituly snaží inspirovat v již zavedeném filmovém médiu a skrze něj se prezentovat, filmy na druhé straně inkorporují některé postupy do své formy, což je nejčastější především v případě vizuální formy.

Avšak v rámci této kapitoly, se z větší části rozepíši hlavně o titulech, které z větší části těmto tendencím z velké míry předchází (což platí především o přejímání moderních postupů, nikoliv o rozvětvenosti narativu na základě hráčových možností, která byla přítomna již v prvních textových videohrách), především díky své době vzniku, nebo adaptují tyto prvky originálním způsobem. Jak ale následující text ukáže, jejich struktura a forma, jakou komunikují s divákem, z velké části opisuje tu, typickou právě pro videoherní tituly.

1.1. *Náhoda* (1981)

První z filmových kapitol ve své práci jsem se rozhodl věnovat filmu *Náhoda*, který v roce 1981 natočil významný polský režisér a scenárista Krzysztof Kieślowski. I přesto, že drtivě většině herních titulů, které prozkoumávají možnosti komplexní narace a jejího větvení na základě různých možností, tento film předchází, ve své podstatě opisuje obdobnou strukturu, kde drobná změna může mít poměrně zásadní vliv na zbývající část narativu.

Ačkoliv Kieślowski snímek natočil v roce 1981, jeho premiéra byla podobně jako u ostatních politicky angažovaných či kritických snímků odložena díky cenzuře a do filmové distribuce se dostal až v roce 1987. Drama v hlavní roli s Bogusławem Lindou sleduje tři možné osudy Witka Długosze, který se na začátku filmu dozvídá,

že jeho otec, který byl dlouhodobě hospitalizován v nemocnici, zemřel. K větvení narativu, který je poté rozdělen na tři rozdílné dějové linie, dochází při zdánlivě banální události, když Witek spěchá na vlak do Varšavy. V závislosti na proměnlivosti Witkova jednání při srážce s opilcem na nádraží, se jeho život může vydat díky náhodě třemi výrazně rozdílnými cestami.

V průběhu první narativní konstrukce, kterou film divákovi nabízí, Witek stíhá na poslední chvíli vlakový spoj. Na jeho palubě se při cestě do hlavního města Polské lidové republiky setkává s Wernerem, stárnoucím členem komunistické strany, díky kterému se sám rozhodne přidat do strany. I přes dobrovolnost jeho rozhodnutí je však později vtáhnut mezi dvě strany současného politického dění v zemi, když se setkává se svoji dřívější známostí, první láskou Czuszkou (Bogusława Pawelec), která napomáhá odbojovým hnutím, které se snaží o revoltu vůči nařízením a způsobu vedení země komunistickou stranou. Poprvé je s jejími členy v kontaktu v okupované nemocnici, kde mládež držela jako rukojmí místní doktory a zdravotní sestry. Witek, i když se štěstím, zdárně osvobodí zdravotní personál, což mu u lídra strany vyslouží speciální úkol, který má vykonat ve Francii. Ještě než stihne vycestovat, však díky jeho informacím strana provede razii v centru samizdatové literatury, což má za následek také zatčení Czsuszky. Ta se ale i přes následné stažení obvinění s Witkem odmítá bavit a jejich vztah končí. Díky stávkám po celé zemi pak navíc Witek ani do vysněné Francie neodlétá, neboť jej je potřeba v Polsku. První narativní konstrukt končí v momentě, kdy našťvaný Witek v letištní hale hází pašovanou křišťálovou vázou svého nadřízeného o zem.

Narativ se poté vrací zpět do momentu, kdy Witek pospíchal do nádražní budovy, aby stihnul svůj vlakový spoj. Tentokrát se však nevyhýbá muži, který si kupuje pivo, a vyráží mu právě pořázený alkohol z rukou, který se poté roztříští o zem. Witek však díky této malé kolizi jen těsně nestíhá vlak a místo toho naráží do úředníka nádražní policie, se kterým rozpoutá šarvátku. Sráží ho na zem a utíká, avšak přivolaná posila Witka dopadne. V soudním přelíčení je obviněn i z přestupků, které neudělal a je odsouzen k veřejně prospěšným pracím. Zde se setkává s několika lidmi, pomocí kterých se později dostává do protikomunistických odbojů a stává se jedním z lidí zodpovědných za tisk a distribuci protikomunistické literatury. Navazuje vztah se sestrou přítele z dětství Werkou a nechává se pokřtít. Když však

zažádá o povolení k vycestování na náboženský sněm do Francie, je mu to zamítnuto a jeho jedinou možností jak získat potřebné povolení, udat francouzské spojky domácích odpůrců komunistického režimu, odmítá. Díky vztahu s Werkou zanedbává svoje povinnosti a jeho oddíl se stává obětí policejní razie a členové jeho skupiny jsou polapeni. V důsledku toho je zpochybněna jeho loajalita a je mu doporučeno, aby se do protikomunistického odboje již nezapojoval. Když se snaží alespoň zachránit svůj vztah tím, že odjíždí za Werkou ji hledat u jejího manžela, ona mezitím odjíždí k němu, což způsobí, že se minou. Když se vrací, nachází už po ní jen vzkaz, že odešla po dlouhém čekání na jeho návrat. Druhý narativní konstrukt končí v momentě Witkova návratu, kdy probírá Werku se svojí tetou, zatímco z rádia hlásají informace o bouřlivých stávkách po celém Polsku.

Zatímco první narativní konstrukt ukazoval Witka, jak se z něj stane komunistou a druhý ukazoval, jak náhoda může zapříčinit, že se z něj mohl stát i antikomunistou, třetí konstrukt prozkoumává možnost, kdy se Witek staví stranou politické angažovanosti. Na nádraží opět vráží do muže konzumujícího pivo, avšak tentokrát přibrzdí, aby náraz zmírnil, a muži se vyhýbá, což ho zdrží ještě o něco více než situace z druhého konstrukt. Ve výsledku tak nestíhá vlak a vzdává snahu ho dohonit krátce po začátku běhu. Díky tomu se nesráží s policistou a pomalu odchází z nádražního nástupiště. Tu ovšem cestou pryč potkává bývalou známou Olgu (Monika Gozdzik), která ho přišla vyprovodit. Dvojice se dává zpět dohromady poté, co se Witek a Olga pomilují u něj v bytě. Witek se díky tomu rozhodně vrátit zpět do studií a pokračovat ve svých vysokoškolských studiích na doktora, které později dokončuje. Mezitím se s Olgou sezdají a založí rodinu. O několik let později se k Witkovi dostává z rukou dalších studentů petice, která má žádat o propuštění syna děkana fakulty, který umožnil Witkovi dostudovat, obviněného z tištění a distribuce zakázané literatury. Petici ovšem odmítá podepsat, neboť se nechce zapojovat do politiky ani pro ani proti komunismu, na což mu jeden ze studentů řekne jen „Každý má právo se bát.“ Později mu toto rozhodnutí však vrtá hlavou, což jen umocní večerní telefonát, kdy ho právě děkan žádá o schůzku. Díky tomu, že tuší své blízké odstranění z funkce komunistickým režimem, žádá Witka aby převzal jeho výzkum a odletěl ho prezentovat do Libye místo něj. Ten po chvilkovém váhání přijímá a plánuje si cestu. Těsně před odletem, který do státu v Severní Africe letí spojem přes Francii, mu jeho žena oznamuje, že je znovu těhotná a čekají další dítě. Její přání je

aby ji Witek poslal dopis, kde popíše, jaké pocity v něm tato zpráva vyvolala. Z vestibulu tak učiní a poté nasedá na letecký spoj do Francie. Ten však krátce po startu exploduje, naznačující sabotáž. Tímto momentem končí jak třetí narativní konstrukt, tak samotný film.

Je zajímavé sledovat, jak se film, který předcházal svým vznikem většinu narativně ambicióznějších videoherních titulů, ve své podstatě využívá stejný princip, jako jiné médium v letech následujících. Divákovi je nabídnuta trojice možností v momentě, který pro potřeby tohoto textu budu označovat klíčový bod. V tomto klíčovém bodě má relativně banální náhoda za následek dramatickou změnu v rámci samotné narativní struktury, ale také v rámci recepce. Tento systém je využíván (i když často s ne tak drastickými změnami ve zbytku narativní struktury) u videoher již dlouhá léta a především v poslední době bývá podobná možnost implementována i do relativně lineárních titulů. Hráč je postaven před určitou situaci a má v jejím rámci v herním světě splnit určitý úkol. Vezměme si jako příklad titul *Hitman 2: Silent Assassin*,⁵⁶ konkrétně druhou misi v rámci příběhové kampaně s názvem Anathema. V rámci hry hráč ovládá Agenta 47, geneticky vyšlechtěného zabijáka, který má v rámci mise za úkol vypátrat na pozemcích vily (které slouží jako herní svět pro tuto část kampaně) místo, kde je držen jeho přítel a osvobodit ho. Hráč se chopí role hlavního hrdiny kousek od příjezdové cesty k vile. Má ale hned několik možností jak úkol splnit a v rámci mapy se nachází mnoho detailů, které mohou dramaticky změnit průběh celé mise, případně mít za následek její nesplnění. Hráč může zvolit cestu přímočarou, využít arzenál, který má k dispozici, cestu si prostřílet, zavraždit svůj cíl a pokusit se osvobodit přítele (k čemuž ovšem nedojde, neboť zde přichází nutný příběhový zvrat). Má ovšem ale také možnost vyřídit jak cíl, tak jeho bodyguardy ze zálohy, potichu eliminovat všechny nepřátele, pokusit se osvobodit přítele a poté odejít v klidu hlavními dveřmi. Další možností je pak proplížít se na pozemky, eliminovat jen cíl, zjistit, že přítel už na pozemcích vily už není a poté se odplížit pryč. Toto ovšem je závislé také na drobných detailech a chování hráče v rámci herního světa, stejně jako tomu je u hlavního hrdiny polského filmu. Pokud bude například hráč zbrklý a nechá některou ze svých obětí na viditelném místě, někdo si jí všimne, je spuštěn poplach a pravidla hry se mění, nezávisle na tom co

⁵⁶ *Hitman 2: Silent Assassin* [videohra]. IO Interactive, Eidos Interactive, 2002.

hráč původně zamýšlel. Stejně je tomu v případě dalších možností zásahu do herního světa a jeho rutiny, kterých si mohou nehratelné postavy všimnout a opět spustit alarm nebo zavolat pomoc. Nejenom v rámci tohoto titulu ale i celkem běžnou součástí her posledních třiceti let, které využívají strukturu misí nebo questů k odvyprávění svého příběhu, bývají sekundární úkoly, které jsou právě závislé na způsobu, jakým hráč hraje tuto hru a v případě jak vědomého postupu, tak náhody v důsledku jeho chování v rámci narativu, tyto úkoly mohou být nesplnitelné v nastaveném stavu herního světa a mohou mít v pozdějších částech narativu nedozírné důsledky.

Podobnou formu závislosti na náhodě a chování hráče v rámci herního světa vykazují například *Fallout*⁵⁷ od společnosti Interplay z roku 1997 a jeho o rok mladší pokračování *Fallout 2*.⁵⁸ Ty nabízejí hráči volný svět, kde všechny úkoly kromě hlavní příběhové linky jsou závislé na samotném hráči a způsob jakým je splní, nesplní nebo opomene, promění i jeho výsledný narativ kdy jsou jeho rozhodnutí reflektována v závěrečné montáži, která shrnuje aktuální a budoucí stav herního světa a jeho obyvatel, na základě událostí, které se během gamplaye hráčovým přičiněním udály. Stejně jako v případě *Náhody*, hráč může klíčový bod řešit různými způsoby, které jej dovedou nakonec k možnosti přidat se k jedné z frakcí v rámci titulu a tím tak získat diametrálně odlišný narativní konstrukt a ve výsledku jinačí zkušenost. Hra ovšem reflektuje do struktury, stejně jako polský snímek, určité klíčové body, kolem kterých je narativ vystavena k nimž se hráč / hrdina filmu dříve nebo později dopracuje.

Ale zpět k *Náhodě*, kde je takovýmto rozhodujícím bodem právě Witkovo chování na nádraží a jeho kontakt s opilcem, který si kupuje pivo. Jedná se o ve své podstatě o ukázkový příklad toho, co Janet Murray ve svém přístupu k interaktivním médiím chápe jako replay story. Divákovi jsou nabídnuty tři možnosti narativního konstruktů, které z množiny možností vytvořil režisér, a v rámci narativu filmu *Náhoda* postupně prezentuje všechny tři formou jakési kontrastní komparace na základě odlišného přístupu ke klíčovým rozhodnutím nebo tématům ve Witkově životě.

⁵⁷ *Fallout* [videohra]. Interplay, 1997.

⁵⁸ *Fallout 2* [videohra]. Black Isle Studios, Interplay, 1998.

Dalo by se také argumentovat, že celý tento klíčový moment narativu, ze kterého jsou všechny tři konstrukce navázány, spouští sám Witek v momentě, kdy vráží u dveří do postarší dámy, která vinou kolize upouští minci, za kterou si poté muž ono pivo kupuje. V první variantě je celý tento moment v detailu ukázán jak detailními záběry, tak paralelním sledováním toho, co muž i Witek dělají na nádraží po kolizi u dveří. Divákovi jsou ukázány detaily, ovšem nejsou jim v rámci mentálního konstruktů filmového světa a narativu samotného přikládány důležitější role, odchylka od tradiční formy vyprávění nebyla zatím naznačena, detaily nejsou uvedeny v kontext a působí tak v rámci prvního narativního konstruktů jen jako režijní záměr bez dalšího předem vytvořeného významu. Toto se samozřejmě není dále platné po restartu celého narativu do klíčového bodu, kdy divák v rámci recepce titulu začíná pozorovat drobné změny oproti předešlé konstrukci.

Když se poté zaměříme na ony klíčové body, které jsou reflektovány v každém ze tří možných konstruktů, je možno vidět odlišné přístupy řešení té situace na základě rozhodnutí a náhody, měnící statut fiktivního světa pro hrdinu. Tedy především je to politický odboj, řešící zajetí jednoho ze svých členů, syna děkana univerzity kde Witek studoval/studuje (v závislosti na konstruktů který je právě vyprávěn a Witkově rozhodnutí v tomto ohledu). Druhým bodem je pak Francie, která se stává symbolem pro Witkovu budoucnost. Zde je ovšem zajímavé sledovat, že ačkoliv je Francie shodná cílová stanice pro všechny tři narativní konstrukty (byť z rozdílného důvodu), které film nabízí, ani v jednom případě protagonista do cizí země nevycestuje. Ve dvou případech mu je vycestovat zabráněno, a jak ukazuje třetí možný konstrukt, do svého cíle by nikdy nedoletěl, neboť na palubě letadla byla bomba, která vybuchla chvíli po startu, jak dokládá finální záběr třetího narativního konstruktů i celého filmu. Můžeme ale také tuto tezi zpochybnit, neboť přijme-li divák hravý způsob narativu v rámci filmu, nelze dokázat, že ona hrozba pro letecký spoj byla přítomna i ve dvou předešlých narativních konstruktech.

Film tedy nabízí divákovi tři rozdílné narativní konstrukty, ve kterých však ani v jednom nedosáhne Witek vytouženého cíle a všechny tři nabízí konec uzavírající narativní konstrukt ve stejnou dobu. Časový rámec je tedy shodný pro všechny tři narativní konstrukty, neboť se vždy Witek ocitá na konci narativního konstruktů v tentýž den v tu samou hodinu, ať už v letištním foyer, doma u rádia nebo

v právě explodujícím letadle. Můžeme tedy říci, že Witkův život v rámci celého narativu sleduje jeho život od bodu A, představeného výchozím bodem, ze kterého je větven narativ na základě situace na nádraží a jejími následky třemi různými narativními konstrukcemi do bodu B. Ať už je tak narativ veden kteroukoliv cestou nebo je Witkův stav na konci jakýkoliv, vždy narativ zabírá stejné časové rozmezí a je uvozen a uzavřen stejným prvkem, byť s rozdílným výsledkem. Vždy je výchozím bodem nádraží a situace s Witkovým nastoupením/nenastoupením na vlak, která celý konstrukt spouští, a jeho život v souvislosti s cestou do Francie zde působí jako konečný bod. Tato mechanika je typická pro herní narativy, stejně jako pro ty filmové. Tím, kde se *Náhoda* přibližuje více interaktivním hrám je její dodržování tohoto schématu bez ohledu na vývoj během narativu mezi body A a B. Ať už se totiž jedná o lineární hru jako *Max Payne*,⁵⁹ kde má hráč možnost projít příběh mezi body A a B jedním způsobem, částečně lineární hru jako *Deus Ex: Human Revolution*,⁶⁰ kde hráč může linearitu narativu narušit svými rozhodnutím a vedlejšími úkoly, nebo ve své podstatě nelineární hru jako *Star Wars: The Old Republic*,⁶¹ kde má hráč k dispozici celý svět ve kterém se může chovat a plnit úkoly na základě svého uvážení, vždy hra nabízí příběh se stejným výchozím bodem a se závěrem vázaným ke koncovému bodu (nezávisle na hráčově rozhodnutí, vždy konec pojednává v širším smyslu o tom samém). Vezmeme-li jako příklad poslední jmenovaný titul, Hráč si může vybrat frakci, rasu, či postup jakým v rámci fikčního světa titulu bude fungovat, co se týče hlavní příběhové stránky titulu, bude mít pořád stejný výchozí bod jako ostatní, s hlavní příběhovou linkou vztahující se v závěru narativní struktury k tomu samému. Obdobně je tomu u dalšího podobného titulu, *World of Warcraft*,⁶² kde nezávisle na hráčově rase, povolání, zkušenostech či afiliaci k jedné z frakcí, příběhová stránka obsahuje pouze jiné přístupy k totožným bodům A a B. Krzysztof Kiesłowski v rámci svého narativu využívá podobných zásad, kde Witek má totožný bod A, avšak rozdílné přístupy k bodu B, byť bod B zůstává neměnný – cesta do Francie > Witkova budoucnost, která není.

V rámci recepce prvního narativního konstruktu není divákovi známo, co a jak je ovlivněno a navzájem propojeno, tedy recipuje první narativní konstrukt v čistě

⁵⁹ *Max Payne* [videohra]. Remedy Entertainment, Gathering of Developers, 2001.

⁶⁰ *Deus Ex: Human Revolution* [videohra]. Eidos Montreal, Square Enix, 2011.

⁶¹ *Star Wars: The Old Republic* [videohra]. BioWare, Electronic Arts/LucasArts, 2011.

⁶² *World of Warcraft* [videohra]. Blizzard Entertainment, 2004.

vážném módu. Tento mód recepce je narušen až v 56. minutě filmu, kdy dospívá první narativní konstrukt do svého konce a narativ se vrací do výchozího bodu, který je shodný pro všechny tři narativní konstrukty. Z dnešního pohledu se postup dá také přirovnat k mechanice záchytných bodů či uložených pozic ve videoherním prostoru, kde se při nesplnění úkolu či jiné permanentně narušující akci (smrt hrdiny, klíčové postavy, promeškání vymezeného času atp.) má hráč možnost vrátit onoho bodu, ze kterého má možnost situaci odehrát znovu, změnit svůj přístup a ovlivnit tak výsledek aby narativ pokročil.

V druhém konstruktě Witek do muže pijícího pivo razantně vráží, což je zpoždění jen o zanedbatelný moment, který ho ovšem dělí od stihnutí vlakového spoje. Díky tomu je mu vlak na dosah, on se pokouší jej i přesto stihnout, ovšem to se mu nepodaří. Dochází ke kolizi a startuje druhý narativní konstrukt. Divák si uvědomuje změnu v módu, pomocí kterého tento titul vizuální fikce s ním sdílí narativní strukturu. Právě díky lehké změně ze seriózního módu do kombinace seriózního a hravého módu, se divácká recepce snímku mění a mění se i forma, jakou si divák ve spojitosti s filmem a jeho narativem vytváří ve své mysli mentální konstrukt. Divák, ačkoliv vnímá v jádru jiný narativ, má tendenci konfrontovat v rámci recepce nově získané informace a podněty s předešlou znalostí, kterou nabyl v rámci recepce prvního narativního konstrukt. První narativní konstrukt tak díky zkušenosti diváka přechází do paměti, kde je s ním každý nový podnět v rámci druhého narativního konstrukt konfrontován. Zdánlivě nedůležité prvky z prvního konstrukt tak díky tomuto propojení těchto narativních konstruktů nabývají na významu a stávají se důležitými prvky pro recepci druhé varianty Witkova příběhu (a následně i třetí). Jak druhý narativní konstrukt končí, narativ prezentuje stejnou situaci z naprosto odlišného úhlu pohledu, Witek sedí doma u příbuzné a poslouchá informace skrze rádio. Informace, které v prvním narativním konstruktě znamenaly dekonstrukci příběhu do zdrojového bodu. Divák neznalý filmu si tak vytváří, díky přímému srovnávání obou konstruktů, formu očekávání, zda film překročí v tomto případě první narativní konstrukt a přejde opět do seriózního módu, nebo zdali film nabídne i jinou možnost v rámci hravého módu, který svojí dekonstrukcí do klíčového bodu v divácké recepci, nastavil. Tato anticipace může vyvolávat u diváka mentální konstrukt, kdy zvažuje, zda se Witek do vysněné Francie dostane, či nikoliv. Dochází

k dekonstrukci narativu zpět do klíčového bodu a k výstavbě třetího narativního konstruktů.

Třetí narativní konstrukt prezentuje Witka při kolizi zdrženého méně agresivním vyhnutím se muži s pivem, díky tomu ovšem vlak rezolutně nestíhá a svoji snahu vzdává dříve, než stihne dojít ke kolizi s nádražní policií, která byla důležitým prvkem při výstavbě druhého narativního konstruktů. Díky tomu že svoji snahu vzdá, všímá si, že jej na nádraží přišla vyprovodit Olga, která se tímto stává důležitým prvkem při výstavbě třetího narativního konstruktů. Stojí možná za zmínku, že není známo, zdali byla Olga přítomna na nádražním nástupišti v případě předešlých dvou narativních konstruktů či nikoliv. I kdyby totiž byla, filmový narativ se při tvorbě předešlých dvou konstruktů vydal jinými směry, tedy její zapojení pro zbylé dvě konstrukce bylo nulové.

Když tedy vezmeme divácký přístup k narativu, jeho struktuře a celému fiktivnímu světu díla, *Náhoda* přináší, díky své prezentaci pravidel a postupů v rámci fikčního světa formou tří různých narativních konstruktů, formu prototypu Immersed simulator, kde divák zná pravidla fikčního světa a simuluje subject-actanta filmu právě v rámci těchto pravidel. Tato simulace je ovlivněna vlastní znalostí fikčního světa a následně také znalostí souvisejících narativních konstruktů.

V závěru je si ale potřeba položit otázku. Který z narativních konstruktů byl ten správný. Byl vůbec některý z nich ten správný? A co bylo cílem? Logicky se nabízí, že pokud bylo cílem dostat se na spoj do Francie (ač ve třetím konstruktů je to spíše dílem náhody, než vlastního přičinění), za správnou formu by se dal považovat třetí narativní konstrukt. Ten ovšem končí úmrtím hlavního hrdiny. V rámci divácké recepce by se tedy na základě empatie a v průběhu filmu vytvořených sympatií s hrdinou asi málokterý divák rozhodl v případě dobrovolné volby pro třetí konstrukt. Může tedy také docházet k jisté formě emocionální frustrace v důsledku nenaplněných očekávání. Ať už je správná odpověď jakákoliv, je-li zde vůbec jedna, není to zase tolik důležité. Krzysztof Kieślowski v rámci svého filmu představil nezvyklý koncept, pomocí kterého se mu podařilo předvést jedinečný pohled na politickou situaci z pohledu třech různých osob, které od sebe dělila jen souhra náhod. Přesto je právě ona fragmentace do tří odlišných narativů na základě chování stejného protagonisty něčím, kde nachází společnou řeč jak médium filmu,

tak médium her a jasnou ukázkou toho, že postupy jednoho média lze uplatnit i v médiu druhém, i když to v tomto případě tak zamýšleno tvůrci s největší pravděpodobností nebylo.

1.2. Lola běží o život (1998)

Snímku Krzysztofa Kieślowskiego z roku 1982 je v mnoha ohledech podobný i druhý snímek zvolený pro potřeby této diplomové práce, německý thriller Toma Tykwera z roku 1998 *Lola běží o život*. Podobně jako *Náhoda* totiž i tento film odkrývá trojici možných scénářů, které divákům předvádějí tři možné narativní konstrukty, závislé na rozhodnutích, které hlavní hrdinka učiní v rámci příběhu. Obdobně jako u předchozího filmu je zde akcentována role náhody, avšak oproti *Náhodě*, zde je zde jedna zásadní odlišnost, narativní konstrukt závisí hlavně na volbě hlavní hrdinky, která si ve výchozím bodě vybírá jednu z možností. Odlišností se dá nalézt více, avšak k nim se dostanu v rámci samotné analýzy.

Hlavní hrdinkou filmu je Lola, dcera ředitele banky. Je ve vztahu s překupníkem Mannim, kterému se podařil jeho první kšeft pro šéfa gangu. Právě pro něj totiž prodal za diamanty dodávku několika aut značky Mercedes. Než však peníze, které směnil za vyměněné diamanty, zvládnul předat majiteli aut, díky zbrklosti v metru přišel o tašku, ve které měl peníze uložené. Když telefonuje Lole, zbývá mu dvacet minut na to, aby svoji situaci nějak vyřešil a rychle získal sto tisíc marek, jinak jej překupník zabije. Lola mu slibuje, že situaci nějak vyřeší, ať na ni počká. Jako spásný nápad se jí zdá vypravit se za otcem do banky a vyprosit si od něj pomoc. Lola následně zažívá tři varianty průběhu následujících dvaceti minut.

V prvním narativním konstrukt se Lole daří do banky dostat bez sebemenších problémů. Její otec je ovšem k jejímu naléhavému přání méně než sdílný a místo toho, aby ji vypomohl nemalou sumou peněz, oznamuje ji, že není jeho dcerou a nechává ji vyvést z banky se slovy, že opouští ji i její matku kvůli románku, co má s jednou ze svých kolegyň. Lola se i bez peněz rozhodne vydat za Mannim a situaci nějak řešit. Bohužel na místo schůzky přichází pozdě, chvíli poté, co se vydal do nedalekého obchodu spáchat loupežné přepadení. Lola se k němu poté přidává,

dvojici se daří obchod vyloupit, ovšem při útěku je staví policie a díky zbrklému jednání je Lola postřelena a umírá.

Druhý narativní konstrukt sleduje Lolu, která přichází do banky jen o chvíli později, což má za následek její vstup do otcovy kanceláře později. Jeho rozhovor s milenkou o společné budoucnosti je narušen vstupem hlavní hrdinky, která ačkoliv šokována chováním svého otce, jej žádá o pomoc. Ten jí ani v druhém konstruktu nevyhoví, naopak ji ještě praští, když se rozhodně emocionálně reagovat na nastalou situaci. Odchází pryč, ovšem těsně před opuštěním budovy se rozhoduje pro zoufalý čin, zbavuje ostrahu zbraně, se kterou bere svého otce jako rukojmí. Prikazuje pokladnímu vydat jí finanční obnos sto tisíce marek, který tak na pokyn svého nadřízeného učiní. Lola je při odchodu z banky považována policisty obkličujícími banku za rukojmí lupiče a tak ji posílají pryč, daleko z dostřelu jejich zbraní. Hrdinka využívá situace a z místa činu prchá. Na místo schůzky přichází včas i s požadovaným finančním obnosem, ovšem pozor nedávající Manni je přímo před jejíma očima sražen spěchající sanitkou.

Třetí a finální narativní konstrukt sleduje Lolu, jak přichází do banky ve stejnou chvíli, v jakou její otec opouští banku se svým obchodním partnerem. Zoufalá Lola čeká na zásah z hůry, který by ji naznačil co má v této situaci dělat. Mezi tím Manni zpozoruje bezdomovce, který si v metru přivlastnil jeho tašku s penězi a vydává se za něj. Lola, která jen o fous unikne sražení kamionem, se ocitá před kasinem. Jelikož to považuje za ono znamení, které si vyprosila, rozhodne se jít vabank a veškeré své úspory vsází na ruletu. Nepochopitelnou náhodou pro všechny zúčastněné dívka vyhrává obě dvě sázky a získává potřebné peníze. Vydává se na místo setkání. Mezitím Manni zastavuje bezdomovce a získává zpět svoji tašku. Předtím, než se opět schází na místě s Lolou, srovnává účet s vůdcem gangu překupníků a zbavuje se tak hrozby smrti. Narativ končí v momentě, kdy Lola a Manni kráčí spolu s plnou taškou peněz vstříc nepopsané budoucnosti.

Jak jsem již psal v úvodu, dá se najít mnoho paralel mezi Kiesłowskiho *Náhodou* a Tykwerovým *Lola běží o život*. Tou hlavní je samozřejmě trojice možných osudů, které jsou v rámci filmu vykresleny, všechny pocházející z jednoho zdrojového bodu. Na rozdíl však od svého polského předchůdce, v Tykwerově filmu je tato tematika rozebrána nejenom jako účast náhody a ukázka dramatických dopadů,

jaké může jedna zdánlivě banální věc mít na celý budoucí život hlavního hrdiny. *Lola běží o život* totiž s trojicí narativních konstruktů, které vycházejí ze stejného bodu, zachází také trochu jiným způsobem. Hlavní hrdinka si volí své možnosti, ona je hybatelem děje a akcí které se v rámci filmu dějí a náhoda jen v podstatě tvoří zpětnou vazbu jejím odlišným rozhodnutím mezi narativními konstrukty. Navíc, film pracuje s dalším prvkem, který jde poměrně snadno připsat opět spíše interaktivnímu médiu, než klasickému filmu – zkušeností. To co Lola prožívá během jednoho narativního konstruktů, v druhém u ní funguje jako zkušenost, například neznalost použití střelné zbraně v prvním konstruktů a aplikace těchto znalostí v rámci předešlých částí narativního konstruktů v jeho následující druhé variantě. Tento postup je ostatně poměrně typickým například pro klasické akční hry z žánru FPS,⁶³ kde je před hráče postaven úkol, při jehož nesplnění (či úmrtí na základě poškození, pádu, úmrtí důležité postavy atp.) dochází k načítání pozice z poslední uložené pozice nebo záchranného bodu.

Nechci tu samozřejmě tvrdit, že využití tohoto motivu je něčím novým, nebo ve filmu nepoužívaným, ostatně podobný prvek zpracovávají i starší filmy (*Na Hromnice o den více*⁶⁴) i relativně nedávné (*Na hraně zítřka*⁶⁵), kdy je forma předešlé zkušenosti hlavního hrdiny v rámci jednoho narativního konstruktů následně reflektována v další variantě tohoto konstruktů. Jak ale Grodal upozorňuje, v případě takovýchto filmů se recepce dalších narativních konstruktů lišit nemusí, naopak, divák díky premise filmu může prožívat narativní konstrukty na stejné existencionální rovině, ať již se jedná o první nebo pátý. Rozdíl vidí ve vnímání narativu nikoliv jako hry s repeticí a změnou detailů (jako je tomu v případě *Náhody* nebo *Lola běží o život*), ale jako narativní konstrukty vystavěné na základě následku nadpřirozena, které je v narativu obsaženo.⁶⁶

To, čeho jsem se tím chtěl ovšem především v této části dotknout je fakt, že podobný princip je typický pro herní prostředí, případně interaktivní média s naskriptovanými sekvencemi, které jsou závislé na akci hráče/diváka který v rámci

⁶³ **First Person Shooter (FPS)** – akční střílečky z pohledu první osoby.

⁶⁴ *Na Hromnice o den více* [Groundhog Day] [film]. Režie Harold RAMIS. USA, Columbia Pictures, 1993.

⁶⁵ *Na hraně zítřka* [Edge of Tomorrow] [film]. Režie Doug LIMAN. USA, Warner Bros. Pictures, 2014.

⁶⁶ *Embodied Visions*, Str. 174

fiktivního světa média operuje. V rámci her mají hráči k dispozici fiktivní svět, v němž plní určitý úkol. Ten však ne zřídka může být závislý na určitém předmětu, schopnosti, určité taktice nebo určitém úkonu, který je pro jeho úspěšné splnění potřeba mít/umět/splnit. Pokud hráč s tímto úkolem nemá předešlou zkušenost, může úkol právě díky jeho náročnosti nesplnit a musí jej tak opakovat. Toto opakování je už ovšem ovlivněno jeho předešlým pokusem, který hráči dodal zkušenosti s tímto úkolem (ať už v rámci herní zkušenosti hráčova avataru nebo mentální zkušenost samotného hráče při recepci titulu), a jeho splnění je tak pro něj poté jednodušší či náročnost úkolu známější. Může se tak často na jeho plnění lépe/jinak připravit.

To je ostatně i způsob, kterým Lola odbourává možnosti v rámci svých třech narativních konstruktů. Vytváří tři verze své budoucnosti, kde dvě z nich pro ni končí tragédií. Ona, poučena svým předešlým nezdarem v rámci svého dalšího narativního konstruktů zkouší jinou možnost, jak problém se získáním výrazného finančního obnosu vyřešit. Byť tak její chování může na první pohled působit nahodile a jednoznačně dílem náhody, jako tomu bylo u Witka z předešlého titulu (například tři různé verze kolize na schodech v rámci animované sekvence), v konečném důsledku je to Lola, kdo zkouší situaci řešit jinak poté, co narativní konstrukt dospěl do pro ni neuspokojivého konce, a díky tomu objevuje nové zákruty vytvářející novou narativní konstrukci (například když ve třetím narativním konstruktů dopomůže zabránit nehodě, eliminuje tím možnost stihnout svého otce v bance, neboť řidič, který by řešil nehodu nyní toto zdržení neprožívá a může tedy pokračovat v plánované náplni dne – schůzkou s otcem Loly).

Bodem, kde se *Náhoda* a *Lola běží o život* liší, je vyobrazení vlivu rozdílného průběhu narativního konstruktů na jedince, které Lola během svého běhu potkává. Zatímco *Náhoda* je centrována na postavu Witka a jeho rozdílné konstrukty se ve své podstatě týkají jiné skupiny lidí, kteří díky náhodě formují jeho svět v rámci narativního konstruktů, v rámci všech tří svých běhů Lola potkává tři stejné jedince – ženu s dítětem, cyklistu a pracovníci v bance, u kterých narativů poodkrývá budoucnost, která následovala pro tyto tři postavy po setkání s hlavní hrdinkou. Minimální změny a drobné detaily se tak ukazují v rámci tří narativních konstruktů jako zásadní a dané charaktery se tak dožívají mnohdy diametrálně odlišných osudů.

Vzhledem k tomu, že Lolina akce při konstruktivní variantě narativu je vědomá (nebo je alespoň tak v některých momentech prezentována), její interakce i s těmito postavami se zakládá na znalosti předešlého narativního konstruktivního příběhu. Příkladem tohoto může být její interakce s cyklistou v červeném fotbalovém dresu, kterého v druhém narativním konstruktivním příběhu s nabytými informacemi o původu jeho kola konfrontuje a tím ovlivňuje nejenom jeho stav po konfrontaci ale, jak je v následující flashforwardové montáži ukázáno, i další vývoj jeho života. Na druhou stranu je třeba zmínit, že ani jeden ze scénářů pro tyto tři osoby nedochází naplnění, neboť Lola svůj osud vědomě mění a tedy skutečnými flashforwardy se v rámci příběhu stávají až ty ve třetím narativním konstruktivním příběhu – tedy ženě s dítětem není její potomek odebrán ani nevyhrává velkou sumu v loterii, ovšem dává se na víru a začíná prodávat náboženské časopisy, cyklista nekončí ani šťastně ženat ani předávkován na veřejných záchodech, ovšem prodává kradené kolo vysoko nad jeho cenou a tím jeho flashforward končí. Jedinou, kdo nedostává prostor v třetím konstruktivním příběhu je pracovnice banky, o jejímž budoucím osudu divák nemá podány v rámci narativu informace, neboť pro třetí variantu tato postava pozbývá na své relevanci.

Dalším bodem, kde se dva zmíněné filmy liší, je právě chování Loly v rámci narativních konstruktivních příběhů. Díky tomu, že její interakce s konstrukcí narativu je vědomá a ona rozhoduje o dalším vývoji či rekonstrukci narativu jinou formou, je jí přiřazována větší moc v rámci narativu filmu, než je běžné. Je ovšem zajímavé, že Lola v rámci narativu operuje se znalostí, která nebyla přirozenou znalostí průběhu minulého narativního příběhu, nicméně v rámci flashforwardu. Lola tedy má v rámci narativu kontrolu přesahující klasickou vědomou konstrukci narativu. Díky svým schopnostem vědomě volit alternativu v případě neuspokojivého výsledku, přijímá další z videoherních principů, možnost projít si gameplay znovu a pozměnit své chování s nadějí, že tyto změny do narativní konstrukce promění i její závěr. Ostatně o její kontrole nad narativní konstrukcí svědčí například i scéna v kasinu, kde svým křikem ovlivňuje kuličku na ruletě, která ve výsledku doručuje kýžený výsledek a možnost postupu v narativu pro Lolu. Není tak pouhým dílem narativního mechanismu, má možnost do něj zasáhnout a případně jej v rámci možností změnit, tedy možnost typická pro interaktivní médium, realizovaná předpřipraveným výběrem třech narativních příběhů, založených na volbách učiněných v rámci narativu. Z moderního hlediska herních studií by následně film šel chápat také jako

forma let's play videa, kde divák v rámci videa sleduje vytvářený narativní konstrukt na základě voleb někoho jiného. Výslední filmový narativ je tak souborem tří takovýchto audiovizuálních zážitků, které poté, co ve dvou případech dospějí do svého neuspokojivého konce, jsou ukončeny intimním epilogem / flashbackem, relevantním k výchozí situaci narativního konstruktů v jeho závěru – umírá-li Lola, je předmětem diskuze ona a život Manniho bez ní, v druhém případě se role obrací.

Otázkou tedy v takovém případě je, jak k Lole a jejímu příběhu přistupovat. Sám Torben Grodal ve své knížce *Embodied Visions* tento titul používá při analýze, jak větší množství narativních konstruktů může divák vnímat.⁶⁷ První konstrukce, do momentu než se Lola rozhodne narativ restartovat do výchozího bodu a započít novou konstrukci, je diváky recipován seriózněji, než další dva konstrukty, neboť než k restartu dojde, postrádá jeho mentální konstrukt vědomí o možnosti a existenci dalších narativních konstruktů, které budou v průběhu narativu konstruovány. Tento způsob recepce díla se ovšem mění v momentě, kdy divák podnět dokazující tuto možnost dostává a jeho recepce díla se přesunuje částečně do hravého módu, kdy začíná chápat režijní úmysly tvůrce a začíná konfrontovat druhou a třetí filmovou realitu v jednotlivých konstruktech v rámci její recepce s těmi předešlými.

V takovém případě ovšem vyvstává další otázka, kterou je jak vnímá konkrétně konstrukt divák, neboť má k dispozici v průběhu narativních konstruktů větší množství informací, než Lola. Na příkladu jejího příchodu do banky za otcem je vidět, že ačkoliv si Lola v rámci narativu udržuje určitou formu vědomí o událostech předchozího narativního konstruktů a následcích jejích činů, tato kontrola není kompletní, neboť se ve všech třech případech pokouší o tu samou věc – přemluvit svého otce k půjčce – byť s jinými výsledky na základě jejího ostatního jednání a času ve kterém do banky dorazí. Divák si je ovšem vědom toho, co se děje a zhruba může tedy předpovídat či odhadovat, co bude následovat na základě zkušenosti z předchozího narativního konstruktů. Například pokud Lola v rámci druhého běhu přichází do banky jen o chvíli později, divák očekává, že naruší rozhovor svého otce s milenkou v pozdější fázi, k čemuž také dochází. Díky tomu tedy je poskytnuto v rámci narativu větší množství informací o jejich vztahu, což vede k následné evaluaci otcova chování v rámci předchozí narativní konstrukce a

⁶⁷ *Embodied Visions*, Str. 173-174.

poté zpětně i v rámci konstrukce třetí. Divácká zkušenost s narativními konstrukty v rámci filmu tedy ovlivňuje nejen recepci audiovizuálních podnětů v jeho rámci, ovlivňuje také míru identifikace / distance, kterou si divák vytváří ve vztahu k postavě hlavní hrdinky.

Podobně tedy jako v případě snímku *Náhoda* a jeho návaznosti na herní narativy v případě jejich větvení, i zde orientovanost na klíčové body v rámci narativů a časová kauzalita hraje roli. Vždy dochází ke stejné situaci, avšak v důsledku souhry jiných vlivů vždy s jiným výsledkem v průběhu. Ovšem ačkoliv se tyto detaily mění, vždy se narativ nese po ose výchozí bod – konfrontace na schodech – míjení otcova obchodního partnera – kontakt s lidmi po cestě do banky – situace v bance – získání/nezískání peněz – sraz na místě v závěru narativu a reflexe výsledku narativu a jeho dopad na osud hrdinky a jeho přítele. Tuto strukturu následuje film ve všech třech konstrukcích, nezávisle na rozhodnutích a proměně situací v jejich rámci, i v částech narativu mezi těmito body. Za zmínku také stojí to, že akceptovatelný narativ pro Lolu se v závěru stává ten, kde provádí největší zásah do narativního konstruktů.

Divák se tak opět nachází v poloze prototypu immersed simulator, kdy dochází k simulaci hrdinky v rámci pravidel fikčního světa, na základě pravidel pro něj stanovených nejen narativem, ale i několika přímými náznaky režijním zpracováním, kdy pevnou kontrolu nad umělou strukturou narativu, do které jsou prováděny zásahy, ovlivňuje jak hrdinka, tak sám režisér (animované vložky, animace myšlení hrdinky, úvodní monolog a další).

Navíc, jde-li o přímé srovnání stylů, i v audiovizuální formě lze vystopovat prvky náramně podobné s estetikou videoherních titulů. Například pokud bychom strukturu snímku *Lola běží o život* přejímali jako videoherní s tím, že bychom podle tradice narativní části (příběhové vyprávění, během kterého se děj posunuje kupředu, u her často formou cutscén) a samotný běh poté brali jako vlastní gameplay (neboť zde se rozhoduje o tom, co Lola stihne a jaká narativní konstrukce tedy bude vytvořena), film opisuje audiovizuální postupy, které využívají herní designéři k tvorbě svého titulu, ať už se jedná o vizuální zpracování nebo o využití elektronické hudby jako podkres pro všechny sekvence kdy hlavní hrdinka běží, pro udržení atmosféry.

Samozřejmě je zde i mnoho elementů, kterými se film vydává jiným směrem, jakými jsou například animované sekvence ze začátku každého z narativních titulů nebo přidaná hodnota formou symbolismu her, hodin a času samotného. V každém případě se však jedná o titul, který svým zpracováním vybočuje z běžné produkce a ať již bylo využití videoherních principů úmyslné nebo náhodné, co do recepce koncovým divákem nabízí film *Lola běží o život* hned několik prvků, bližších spíše videohernímu prostředí než filmu. I když tak pro zdárné a plné pochopení jak narativu, tak fiktivního světa ve kterém se film odehrává, není potřeba předchozí znalosti videoher nebo jejich postupů (jako tomu je u následujícího titulu *Raubíř Ralf*), taková předchozí zkušenost usnadňuje přechod od běžného filmového narativu do podoby takto rozvětveného konstruktů. Divák znalý postupů má tak větší možnost rychleji přizpůsobit svůj přístup na hravý mód narativní struktury samotného filmu. Ten ostatně naznačuje Tykwer už v samotném úvodu kdy jednoho z vedlejších aktérů v příběhu Loly nechává naznačit metaforou charakter, kterým film připomíná nejen onen metaforický fotbal, ale také videohry. – „Míč je kulatý, hra trvá 90 minut. Vše ostatní je jen teorie.“ V jejím případě je to potřeba 100 000 marek a 20 minut na to je získat.

1.3. *Raubíř Ralf* (2012)

Třetím filmem, kterému bude v rámci této práce věnován prostor, je celovečerní hraný debut amerického režiséra Riche Moorea z roku 2012 *Raubíř Ralf*. Tento animovaný snímek v produkci Walt Disney Animation Studios si jako svoji předlohu bere hned několik klasických herních titulů, především z oblasti videoherních automatů neboli tzv. herních arkád. V rámci hlavního příběhu využívá fiktivní hru zvanou *Fix-It Felix Jr.*, která je autorskou kombinací hned několika herních titulů z přelomu sedmdesátých a osmdesátých let minulého století.

Hlavním hrdinou filmu je antagonistu herní arkády *Fix-It Felix Jr.* Ralf. Jeho denní rutinou je účast během hraní samotné hry hráči v herně, kde představuje nepřítele pro hráči ovládanou titulní postavu Felixe. Být záporákem jej ale už nebaví,

především díky tomu, že nikdo z jeho světa nedocení jeho práci. Když k třicátému výročí hry není ani přizván na oslavu, kterou uspořádali všichni ostatní obyvatelé jeho herního světa, pozve se sám. Naruší tím ovšem všem oslavu, kde mu je připomenuta jeho role coby záporáka ve hře, kdy jej ostatní nemohou respektovat, protože není tím, kdo na konci dostane medaili. Po tomto finálním popostrčení za hranu únosnosti se Ralf rozhodne vzepřít se systému a porušit veškerá pravidla videoherního světa, ve kterém dlouhá léta žije, a zkusit své štěstí jinde, aby získal ocenění pro úspěšné dokončení hry, které dostává vždy na konci protagonista hry, medaili. Tím, že opouští svůj post, ovšem vystavuje svůj herní svět riziku, neboť hra *Fix-It, Felix Jr.* nemůže fungovat, aniž by zde byl záporák, který uvádí celý gameplay do pohybu svým ničením částí obytného domu. A když hra nefunguje, je v reálném světě za hranicí světa videoher odepsána k opravě nebo odpisu do šrotu. Felix se tedy vydává po Ralfových stopách, aby zachránil svoji hru, i všechny kdo v ní žijí.

Ralf se mezitím náhodou dostává do kontaktu s vojákem ze hry *Hero's Duty*, FPS střílečky, kde má hráč možnost za pomoci spolubojovníků v rámci hry získat zlatou medaili za zásluhy v boji proti mechanizovaným broukům. Pomocí převleku se tedy vydává do zmíněné hry, kde narušuje veškerá pravidla světa, ve kterém hra existuje, a získává medaili, aniž by si ji zasloužil. Při útěku před armádou nebezpečných brouků však utíká z prostoru této hry do *Sugar Rush*, odlehčené závodní hry pro nejmenší s tematikou sladkostí. Zde se seznamuje s chybou v herním kódu, Vanilopka von Šmak, která se snaží ze všech sil dostat se na soupisku postav v herním světě, které se utkají v závodě o možnost být hratelnyými postavami další den, když se dveře herny otevřou a hráči přijdou k hernímu automatu s hrou *Sugar Rush*. K tomu aby se na soupisku dostala, ovšem vezme Ralfovi jeho medaili a použije ji jako svoji vstupenku. To ovšem rozhněvá místního vladaře, který se snaží za každou cenu zabránit Vanilopka aby závodila s tvrzením, že je nebezpečná celé hře, neboť chyba by mohla způsobit zánik celé hry a její odpojení. I přes potíže a několik zvrátů na cestě za jejím titulem v závodě ji ovšem Ralf nakonec s pomocí Felixe a seržantkou Calhounovou ze hry *Hero's Duty*, kteří se nakonec s Ralfem v *Sugar Rush* potkají, pomůže zvítězit. Zjistí totiž, že Král Cukřík není nikdo jiný, než Turbo, bývalý hráčský charakter v závodní hře *TurboTime*, který se před lety zbláznil, když jeho hra přestala být populární díky nové generaci závodních her a tak se rozhodl převzít kontrolu nad jinou hrou, ve které by mohl dál závodit. A učinil tak

na úkor Vanilopky, která je právoplatným vladařem v království, nikoliv chybou v kódu, kterou z ní učinily zásahy Turba do zdrojového kódu hry a jeho modifikace. Poté, co se podaří Vanilopce s Ralfovou pomocí dojet do cíle poté, co se hrdinské čtveřici povedlo odvrátit útok zmutovaných brouků, kteří se mezitím množili v rámci herního světa *Sugar Rush*, dochází k resetu hry a vše se v jejím rámci mění do původního stavu. Vanilopka si ovšem nabytou zkušenost převádí do své nové podoby, která v konečném důsledku způsobuje, že její postava může využívat chyby v kódu ve svůj prospěch. To má za následek nárůst v popularitě nejen celého herního automatu s titulem *Sugar Rush* ale především také Vanilopky samotné.

Po triumfu a morální zkušenosti s pomocí napravení řádu v závodní hře se Ralf a Felix vracejí do herního automatu *Fix-It Felix Jr.* kde Ralf přijímá svoji roli záporáka s uvědoměním, že to, že dělá zlé věci, neznamená, že je zlý on sám. Chápe svoji v rámci herní struktury a uvědomuje si, že aby hra a její svět fungovala tak jak má, musí někdo tuhle práci dělat. Navíc, díky nabyté zkušenosti se k němu chovají lépe i ostatní obyvatelé Nicelandu, herního světa hry *Fix-It Felix Jr.*, který se nakonec rozrostl i o některé z herních představitelů z her, které už byly v herně v minulosti odpojeny a oni zůstali „bez domova.“ Herní svět se tedy vrací, s výjimkou do přirozeného stavu a status quo je obnoven.

Analyzujeme-li pak dílo, jakým je *Raubíř Ralf*, je třeba předně říci, že podobný titul toho v sobě skrývá opravdu mnoho a všechny aspekty tohoto titulu v souvislosti s videohrami zkrátka nelze pokrýt na takto malém prostoru, ačkoliv je z filmové sekce mojí práce právě tento titul tím hlavním a je mu věnována největší pozornost i prostor. Důvodem, proč tomu tak je, je fakt, že film je natočen nejen na motivy fiktivní hry, která vzdává holt a kopíruje principy a postupy her minulosti, ve svém rámci zahrnuje ve své podstatě důležité prvky, charaktery a postupy z celého videoherního odvětví, které postihly generace a generace hráčů. Iluze, kterou klíčová hra *Fix-It Felix Jr.* vytváří svojí věrohodností principům a postupům je navíc natolik přesvědčivá, že jsem se několikrát setkal s reakcí, kdy lidé vzpomínaly na své zážitky s touto hrou s dětství. Hra ovšem vznikla až pro potřeby tohoto filmu zkřížením elementů několika dobových klasik jako *Donkey Kong*,⁶⁸ *Ice Climber*,⁶⁹ *Rampage*⁷⁰

⁶⁸ *Donkey Kong* [videohra]. Nintendo, 1981.

⁶⁹ *Ice Climber* [videohra]. Nintendo R&D1, Nintendo 1985.

⁷⁰ *Rampage* [videohra]. Bally Midway Manufacturing Company, Bally Midway, 1986.

nebo *Crazy Climber*⁷¹ a její vydání v roce 1982 (tedy rok po *Donkey Kongovi* a stejný rok, kdy společnost Disney vypustila do distribuce tematicky vzdáleně podobný snímek *Tron*⁷²) je jen součástí iluze, kterou se tvůrci snaží vytvořit a která napomáhá jistě nostalgii, která titul provází. A právě díky tomu a účasti povědomých prvků (Felixovo kladivo nápadně připomíná palici, kterou má Mario v pozdějších úrovních *Donkey Konga* dostupné k zahrnutí Trouble Bugs, malých ohnivých koulích, které znepríjemňují Mariovi cestu na vrchol ve finále hry, případně motiv svržení hlavního zlosyna dolů z vrcholu po vítězství hlavního hrdiny), je snadné nechat se unést v tom, co je vlastně ještě hra a herní historie a co je čirá fikce tvůrců filmu. Bylo by rozhodně zajímavé, jak by byl podobný efekt docílen, kdyby se film dostal do produkce v původní podobě z přelomu osmdesátých a devadesátých let, kdy byl zvažován, ještě pod pracovním názvem *High Score*, jako jakási 8bitová varianta, natočená podobným způsobem, jako populární snímek Roberta Zemeckise z roku 1988 *Falešná hra králíkem Rogerem*.⁷³ Ona iluze povědomosti, která výrazně ovlivňuje diváckou recepci u lidí, kteří mají zkušenost alespoň s některými z klasických videoherních titulů, ovšem není založená jen na napodobování povědomých postupů a zažitých motivů a schémat.

Prvním a tím možná nejočividnějším elementem, který této iluzi pomáhá fungovat, je účast mnoha samotných charakterů a hráčských protagonistů z klasických titulů napříč konzolemi a herními zařízeními, ať již jako mluvící role, případně v cameo rolích nebo formou vizuálního odkazu. Mezi mluvícími rolemi se tak v rámci celého filmu objeví hned několik známých postav jako například Sonic ze hry *Sonic the Hedgehog*,⁷⁴ který pronáší prostřednictvím veřejného panelu upozornění pro ostatní herní postavy v centrální stanici, Q*bert ze hry *Q*bert*,⁷⁵ který se objeví několikrát v rámci filmu a má i důležitou expoziční roli v jeho rámci, Yuni Verse z tanečního *Dance Dance Revolution*,⁷⁶ která upozorňuje herní postavy na konec dne a uzavření herny nebo například vyloženě silné zastoupení nesmírně populární arkádové bojovky *Street Fighter*,⁷⁷ ze které se tu objeví hned čtveřice

⁷¹ *Crazy Climber* [videohra]. Nichibutsu, 1980.

⁷² *Tron* [film]. Režie Steven LISBERGER. USA, Buena Vista Distribution, 1982.

⁷³ *Falešná hra králíkem Rogerem* [Who Framed Roger Rabbit] [film]. Režie Robert ZEMECKIS. USA, Buena Vista Pictures Distribution, Inc., 1988.

⁷⁴ *Sonic the Hedgehog* [videohra]. Sonic Team, Sega, 1991.

⁷⁵ *Q*bert* [videohra]. Gottlieb, 1982.

⁷⁶ *Dance Dance Revolution* [videohra]. Konami, Konami/Nintendo 1998.

⁷⁷ *Street Fighter* [videohra]. Capcom, 1987.

postav. Největší prostor ovšem dostávají v rámci mluvených rolí tyto postavy v rámci setkání anonymních zloduchů, které pořádá Clyde, jeden z duchů nesmírně populární hry *Pac-Man*,⁷⁸ v místnosti ve které se v rámci hry samotné nachází duchové na začátku gameplaye. Zde kromě Zangiefa ze zmíněného *Street Fighteru* promluví i Cyril, jeden ze zombie z arkádové hry *House of the Dead*⁷⁹ nebo Kano z další automatové klasiky *Mortal Kombat*.⁸⁰

Tím ovšem nechci říci, že by zde *Raubíř Ralf* svojí sbírkou nostalgických pokývnutí směrem ke klasickým herním titulům končil. Ve filmu se totiž objeví i významné množství dalších postav v menších rolích a odkazech, a to ať již se jedná o relativně moderní tituly, nebo například o dvě desky a kuličku ze hry *Pong*,⁸¹ kteří se v jednom ze záběrů také mihnou. I ono zmíněné setkání záporáků s krizí identity má několik velmi známých účastníků, kteří jsou součástí skupiny jako třeba Bowser ze *Super Mario Bros.*⁸², Noob opět ze hry *Mortal Kombat* nebo hlavní nepřítel Sonica Doctor Ivo "Eggman" Robotnik ze hry *Sonic the Hedgehog* a jejich pokračování.

Dalším, neméně důležitým faktorem, co se týče zpracování příběhu, který ovlivňuje recepci narativní struktury, je simulace rozdílných herních prostorů, způsobů animace a různých digitálních omezení, které postihuje citované tituly. V rámci fikčního světa filmu tak dávají tvůrci vzniknout hned několika dalším virtuálním světům, které dále redukuje možnosti a přidávají další úroveň pravidel v rámci fikčního světa. Například, když skupina záporáků opouští sezení, přesunují se v rámci prostoru hry *Pac-Man*, kde tento fikční svět uvnitř fikčního světa je pevně vázán na pravidla a zákonitosti tohoto světa, včetně totožné animace i efektů. Ostatně i v rámci skupinového sezení se Clyde ve chvíli šoku přesune do omámeného režimu, který je základní součástí gameplaye v jeho domovské hře, kdy má hráč jedinou možnost Clydea a ostatní duchy po omezenou dobu porazit. Podobně jsou na tom i obyvatelé Nicelandu v rámci hry *Fix-It Felix Jr.*, kteří i přes 3D formu zpracování filmu, využívají limitace pohybu a vlastní animace redukuje plynulost pohybu, typické pro grafické zpracování osmdesátých a devadesátých let. I Q*bert, který se

⁷⁸ *Pac-Man* [videohra]. Namco, 1982.

⁷⁹ *House of the Dead* [videohra]. Sega, 1997.

⁸⁰ *Mortal Kombat* [videohra]. Midway Games/Acclaim Entertainment, Midway Games/THQ/Acclaim, 1992.

⁸¹ *Pong* [videohra]. Atari Inc., 1972.

⁸² *Super Mario Bros.* [videohra]. Nintendo R&D4, Nintendo 1985.

ve filmu několikrát objeví, komunikuje s hlavními hrdiny filmu způsobem, jakým komunikoval s hráčem v případě ztráty života v původní arkádové hře z roku 1982.

Narativní struktura začíná po expoziční, rámcovanou starou herní arkádou, na které je vidět titulní obrazovka herního titulu *Fix-It Felix Jr.* Ta následuje 8bitově stylizované logo produkční divize Walt Disney Animation Studios, které navozuje atmosféru pro samotný snímek, podobně jako tomu bylo například i u snímku *Scott Pilgrim proti zbytku světa*⁸³ s logem distribuční společnosti Universal. Úvodní expoziční příběh z úst Johna C. Reillyho, dabéra postavy Ralfa, doprovází ukázkové intro do příběhu, typické pro herní tituly té doby, společně se stříhem hlavní náplně gameplaye od prvního momentu až po vítězství v celé úrovni, po kterém následuje rozšíření rámce celého fikčního světa filmu na prostředí arkádové herny, ve které je možné pomocí časosběrné montáže zaznamenat množství všeobecně známých titulů z herní historie. První expoziční část končí přesunem do prostoru hlavního automatu, kdy se po přechodu ze světa herny do světa počítače stírá iluze osmibitové hry a narativ se přesunuje do plně třidimenzionálního prostoru, ve kterém existují filmové verze herních postav nezávisle na tom, jak jsou jejich postavy reprezentovány na ploše analogové obrazovky herní arkády, která je hlavním vizuálním výstupem pro samotné hráče v herně. Tento výtvar světa uvnitř 8bitové reprezentace věrně známé hráčům, je ještě podpořen obrazovkou, která jakoby suplovala slunce v herním světě *Fix-It Felix Jr.* (tato myšlenka je navíc podpořena v pozdější části narativu kdy v důsledku Ralfova útěku tuto obrazovku překrývá leták s oznámením o vyřazení z provozu, které zabarvuje celý herní svět Nicelandu do oranžové barvy). Zatímco gameplay pro hráče v rámci herny skončila, herní svět pokračuje ve své rutině a expoziční monolog Ralfa pokračuje, zatímco obyvatelé herního světa plní své úkoly nyní již nezávisle na tom, co jim diktuje herní pravidla či hráči, kteří hru ovládají skrze klávesy či joysticky. Jak expoziční část do světa filmu a jeho titulní postavy končí, divák zjišťuje, že celá úvodní sekvence byla vizualizace Ralfovy zpovědi na setkání Anonymních záporáků, skupinové terapie pro herní antagonisty, kteří mají problém s osobní identitou a rolí, kterou jim určují herní pravidla. Zde divák může

⁸³ *Scott Pilgrim proti zbytku světa* [Scott Pilgrim vs. the World] [film]. Režie Edgar WRIGHT. USA/JAP/VB, Universal Pictures, 2010.

zpozorovat mnoho konkrétních antagonistů napříč globálně populárními tituly, případně jejich archetypy.

To co uvádí celý narativ filmu do pohybu a působí zde jako komplikace, je moment, kdy po návratu ze skupinového sezení Ralf sleduje zbytek obyvatel jeho hry slavící 30. výročí titulu za zvuku zpopularizovaných Kool & The Gang a jejich skladby Celebration. Oslava, na kterou on, jako klíčová postava pro samotnou hru, nebyl pozván, což jen podporuje jeho pocit méněcennosti a zbytečnosti nastíněný v jeho orientační části úvodu narativu. I přesto, že se pokouší na oslavu dostat, toto končí fiaskem a jeho důležitost pro kolektiv je umocněna výsměchem ostatních obyvatel, kteří považují za symbol důležitosti a váženosti v herním světě medaili, kterou dostává protagonista hry při úspěšném dokončení herní úrovně. Medaili, kterou Ralf jako antagonistu hry nikdy získat nemůže. Ralf se proto rozhodne narušit kód své hry a opustit ji s úmyslem získat medaili v jiném z herních automatů, které jsou dohromady propojeny elektrickou sítí, která slouží jako dopravní prostředek pro postavy napříč celou hernou mezi jednotlivými automaty, případně i do centrální herní stanice, kterou ve fantaskním světě videoher, který film nabízí, tvoří elektrický prodlužovací kabel s rozdělovačem pro zásuvky, kterými jsou napájeny herní automaty. Ostatně i zde může pozorné oko zaznamenat graffiti, které odkazují na herní popkulturní znalosti, jako „Aerith lives“ odkazující na úmrtí důležité postavy v rámci sedmého dílu herního fenoménu *Final Fantasy*⁸⁴ rukou antagonisty Seppirotha nebo nápis „Jenkins,“ který je odkazem na zbrklý krok hráče Leeroye Jenkinse, který zavinil smrt celého hráčského týmu v konečné fázi hry, jeden z nejznámějších momentů hráčské komunity z online titulu *World of Warcraft*, držitele Guinnessova rekordu coby nejhranějšího online RPG titulu historie, s více jak 10 miliony platícími hráči.

Ralf utíká do automatu s hrou *Tapper*,⁸⁵ kde v rámci narativu ožívá jeden ze stereotypů při vyprávění příběhů problematických hrdinů, rozhovor s barmanem nad sklenicí nápoje, zatímco barman naslouchá, v tomto případě i s až klasickým elementem pomalého utírání sklenice. Tento nadužívaný prvek, který bývá užit k expandování informací ohledně hrdinova dilematu a pro nabídnutí případných

⁸⁴ *Final Fantasy* [videohra]. Square, 1987.

⁸⁵ *Tapper* [videohra]. Marvin Glass and Associates, Bally Midway, 1983.

možností jak jej řešit, lze vysledovat až k začátkům westernového žánru, pro který je to dokonce společně s přestřelkou v pravé poledne a suchým bodláčím valícím se po opuštěné prašné ulici asi jeden z nejznámějších momentů. Odkaz na klasickou žánrovou filmovou řeč je tu tedy jasný a z iluze je při vnímání díla divák jen na chvíli vyrušen lehkým výletem za hranice herního světa, když je proveden střih zpět do herny na automat s herním titulem, kde jde vidět krátký průběh gameplaye hry *Tapper*, kde tentokrát nejsou jen kovbojové, jako tomu je v rámci hry během jejího normálního režimu, ale také postavy z ostatních her užívající si čerstvě natočený root beer barmanem, který jinak bývá hlavní protagonistou, kterého hráč ovládá. Vidět je zde v rohu i Ralf.

Ralf je odkázán barmanem na bednu se ztrátami a nálezy v prostorách hospody, což může být samo interpretováno díky vizuální realizaci bedny jako přímý odkaz na klasický herní prvek truhel a beden, které skrývají různé bonusy pro hráče, ať už se jedná o peníze, předměty nebo vylepšení. Toto dokazuje i první předmět, který Ralf vytahuje, kterým je kouzelná houba z herní série *Super Mario Bros.*, která herním postavám přidává bonus ve formě zvětšení postavy a možnosti být jednou zasažen nepřítelem než ztratí život. Medaile se v bedně nenachází, ovšem při odchodu se Ralf střetává s jedním z protagonistů hry *Hero's Duty*, který trpí depresí z neustálé akce proti přesile nepřátel ve formě kyberbrouků. Když se však Ralf dozví, že vítěz ve hře dostane zlatou medaili, chopí se toho jako své šance, přestrojí se za vojáka a vydává se do hry za vidinou zisku onoho kusu kovu. *Hero's Duty* je do značné části modelováno na základě populárních akčních stříleček z pohledu první osoby, což dokládá mnoho vizuálních prvků (výrazně podobné s akční sérií *Gears of War*⁸⁶), názvem (možný odkaz na nesmírně populární *Call of Duty*⁸⁷) či odměnou na konci (která by se dala srovnat hned s několika tituly, může to ovšem být od tvůrců i narážka na jinou populární sérii – *Medal of Honor*⁸⁸ – ve volném překladu vyznamenání či medaile). Jistá podobnost se dá najít ale i s sci-fi akčními tituly, nejnapadnější je zde podobnost se sérií *Halo*,⁸⁹ která patří mezi nejpůvodnější počítačové a konzolové tituly v této kategorii. Simulace populárních stříleček z pohledu první osoby je zde podpořena také přítomností robotického zařízení, skrze které hráč funguje v rámci

⁸⁶ *Gears of War* [videohra]. Epic Games/People Can Fly, Microsoft Studios, 2006.

⁸⁷ *Call of Duty* [videohra]. Infinity Ward, Activision, 2003.

⁸⁸ *Medal of Honor* [videohra]. DreamWorks Interactive, Electronic Arts/Sony, 1999.

⁸⁹ *Halo: Combat Evolved* [videohra]. Bungie, Microsoft, 2001.

světa. Tento mechanický prvek narušující jinak fungující herní svět berou postavy původem z *Hero's Duty* jako běžnou součást, díky vzhledu robota, který na svém vrcholu místo hlavy nese počítačový monitor, lze ovšem vyvést snadný odkaz na typicky vypadající herní počítač dnešní doby. Tato simulace je podtržena i momentem, kdy Ralf, neznaje pravidla světa hry ve které se právě nachází, kouká do monitoru zařízení, což je divákovi předloženo stříhem zpět do skutečného světa, kde hráčka, ovládající postavu v rámci hry, je tímto narušením klasického herního stereotypu zaskočena a když se za ni Ralf kryje před útokem nepřítele, je zasažena a její herní sekvence končí.

Ralf svým zmatečným jednáním nejen že narušuje řád gameplaye, nicméně celé hry. Tento aspekt, kdy každá postava v rámci hry má svoji roli a role všech je pomoci hráči dostat se na vrchol a získat medaili. Herní svět jako by fungoval v pozastaveném čase, který existuje v době od vhození mince po reset. Zatímco však Ralf porušuje pravidla hry a vydává se do finální úrovně mimo gameplay, aby zde získal zlatou medaili, dívka se přesunuje k automatu hry *Fix-It Felix Jr.*, kde brzy zjišťuje, že s hrou není něco v pořádku. Všichni zúčastnění se snaží tvářit, jakoby se nic nedělo a drží se svých rolí, avšak Ralf svým útekem narušil kód hry a způsobil bug, který způsobuje nehratelnost hry. To v konečném důsledku znamená odstávku hry manažerem herny, čímž se spouští krizová situace pro herní svět. Je zajímavé, že se tvůrci filmu snaží iluzi rámce, kterým nahlíží hráč na herního prostoru hry, udržet i v tomto případě, kdy Felix v rámci tohoto rámce simuluje neplynulý skokový pohyb, který má jeho postava v arkádě, avšak v momentě kdy tento rámec překročí, přechází v plynulý pohyb. Toto ovšem neplatí pro zbytek postav ve hře, s výjimkou Ralfa.

V momentě, kdy se narativ vrací zpět do prostor akční hry, je i v rámci vizuální i hudební kompozice simulován styl cutscén moderních stříleček. Ralf získává medaili, ovšem spouští finální sekvenci gameplaye hry *Hero's Duty* při které náhodou končí v záchranném modulu, pomocí kterého uniká z herního světa i s nebezpečným nepřítelem, za hranice kódu této hry. Felix se za pomoci seržantky Calhounové vydávají za Ralfem, aby zabránili katastrofě. Ten mezitím i se svojí medailí končí v závodní hře *Sugar Rush*.

I tato třetí fiktivní hra, která se ve filmu objevuje jako proxy, je kombinací hned několika populárních titulů ze současnosti i herní historie. Asi největší podíl ve

hře ovšem má populární konzolová série závodních titulů *Mario Kart*⁹⁰ přepracovaná do podoby dětsky jednoduchého světa sladkostí a cukrovinek. Co se týče gameplaye ale i mechanismů fungujících ve hře, stejně jako vzhledu a stylu patří ve hře *Sugar Rush*, je notná inspirace právě zmíněnou závodní sérií vyloženě jasná.

V rámci nového světa Ralf s únikovým modulem havaruje, což jej, brouka i medaili vymrští do blízkého okolí místa havárie. Zatímco brouk končí v krémovém rybníčku, Ralf se snaží dostat k medaili, která uvízla na špičce stromu. Během toho ovšem potkává prvního obyvatele pro něj nového herního světa, Vanilopku. Ta se o něm snaží dozvědět, co ve světě její hry dělá, nicméně Ralf má v hlavě především medaili, která je pro něj stále prostředkem změny. Tím se ovšem stává i pro Vanilopku, neboť právě ona může posloužit jejímu plánu. Dvojice se proto o medaili přetahuje, ta však nakonec končí v ruku právě malé dívky. Během tohoto přetahování může být opět mentální konstrukt pravidel a vnitřního fungování filmového světa, rámcovaného tentokrát herním světem titulu *Sugar Rush*, ovlivněn představením nového motivu mizících podpor (v tomto případě větví na cukrovém stromě), který je znám z většiny klasických plošinových her.

Než příběh v herním prostor závodní hry pokračuje, je divákům poprvé představen jeden z dalších meta odkazů na samotné fungování videoher, poprvé je zde zmíněn kód, kterým jsou hry vytvořeny. Během expozice charakteru a jednotvárných myšlenkových pochodů seržantky Calhounove k této problematice referuje jedna z dalších postav z její domovské hry se slovy „Ona za to nemůže, její postava byla napsána s tím nejtragičtějším příběhovým pozadím.“⁹¹

Když se Vanilopka pokusí následně provést svůj plán během závodu o to, kdo bude následující den na výběr jako avatar pro hráče hry, je odhaleno, že se jedná o glitch, počítačovou chybu ve zdrojovém kódu hry, která je způsobena chybou v syntaxu programovacího jazyku, případně nekompletním či chybným kódem. Tyto „díry“ v herním kódu jsou často opravovány vývojáři, případně využívány hráči k zpřístupnění jinak nepřístupných oblastí herního světa, nebo k získání výhody. Jsou ale i případy, kdy tyto glitche způsobují pád nebo zamrznutí hry. Tato

⁹⁰ *Super Mario Kart* [videohra]. Nintendo EAD, Nintendo, 1992.

⁹¹ *Raubíř Ralf* [Wreck-it Ralph] [film]. Režie Rich MOORE. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

charakteristická vlastnost pro části programu se od tohoto momentu podepisuje i na reprezentaci postavy Vanilopky a na chování postav v rámci digitálního světa závodní hry k ní.

V následující části narativu se film na chvíli přesunuje od přejímání principů z videoher k rozšíření samotného filmového narativu a tak se až na pár drobností, jakou je například otevřená poct původnímu *Čaroději ze země Oz*,⁹² nic zásadnějšího nad rámec běžného animovaného filmu neděje až do momentu, kdy Felix přednáší příběh Turba nejen postavám v rámci hry, ale také jejich prostřednictvím i divákovi. Osud dvou arkád, které byly odpojeny díky jeho porušení kódu a řádu herních světů, přikládá na závažnosti hlavní příběhové linky filmu.

Další povědomou herní částí celé narativní struktury je minihra v továrně na závodní auta, kterou film přináší v podobě upravených kuchařských miniher zkombinovaných do podoby casual her, kdy Ralf a Vanilopka pomocí hraní této hry vytvářejí její vozidlo pro závod, podobně jako hráči vytvářejí předem zvolené předměty v hrách podobného typu, například i hra *Purple Palace*,⁹³ která je dostupná zdarma v každé instalaci novějších verzí operačního systému Windows pro platformu PC.

Jak narativ pokračuje, scénář využívá pro scény prohlubující vztah Ralf a Vanilopka další motivů vlastní pro hry, kterým jsou uzamčené a nehotové úrovně. Stejně jako při vývoji her, i zde je ona úroveň (v té době bydliště Vanilopky) prezentována jako nedodělaná závodní trať s tematikou sopky. Tyto tematické tratě jsou, zvláště u casual závodních her, velmi častým prvkem. Ostatně i v pozdější části narativu je možné vidět část tratě, která náramně připomíná Rainbow Road z *Mario Kart*, jednu z nejvíce nenáviděných map, která je ve hře k dispozici.

Návratem k filmově-hernímu způsobu zpracování narativní struktury je sekvence, kdy král Cukřík vstupuje do zdrojového kódu samotné hry. Zde vidíme vizuální reprezentaci propojených spletenců informací napojených na každý předmět v rámci hry. Upravuje kód, v podstatě hackuje vlastní hru, aby získal zpět medaili a mohl s ní uplatit Ralfa. Film opět strukturálně odkazuje na používání tzv. kódů neboli

⁹² *Čaroděj ze země Oz* [The Wizard of Oz] [film]. Režie Victor FLEMING. USA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

⁹³ *Purple Palace* [Videohra]. Microsoft Corporation, 2002.

cheatů, speciálních příkazů umístěných v kódu hry, po jejichž zadání hráč získá výhodu (nesmrtelnost, všechny předměty ve hře atp.) kterou by jinak nezískal. Aby se Cukřík do kódu hry dostal, zadává na trezor ve tvaru ovladače pro konzoli Nintendo Entertainment System kód, který ve skutečném světě fungoval ve hře *Contra*⁹⁴ jako kód pro přidání devíti životů hráčově postavě.

Po následující komplikaci, kterou je Ralfovo uplacení Cukříkem, které následuje rozhořčení Vanilopky a Ralfův návrat do vlastní hry, kde mezitím již všichni utekli ze strachu, přichází uvědomění, rozřešení morálního dilema a odhalení pravdy, jak je to vlastně s původem Vanilopky, která je původní postavou ze hry *Sugar Rush*, zatímco král Cukřík, je virus, který hru přepsal a změnil její kód tak, aby on sám v ní mohl vládnout.

Finální konfrontace je pak jasným využitím gameplaye samotné hry, při kterém se Vanilopka snaží porazit všechny a způsobit tak reset hry a přenastavení nových hráčů na seznamu dostupných hráčských avatarů. Kromě samotného závěru zde film využívá i schématu boss fights, neboli závěrečných soubojů s hlavním nepřítelem úrovně, který je typický pro většinu her.

Závěrem narativu přichází reset (vizuálně napodobující závěr snímku *Tron*, taktéž z produkce společnosti Disney, který se odehrává uvnitř počítače) a vše se vrací no normálu, byť s drobnými změnami. Herna se otevírá, všechny tři hry jsou zachráněny, stejně jako zbytek vnitřního světa videoher, a Ralf nachází ve své práci nové nadšení. Snímek pak uzavírá svůj narativ příhodným nápisem „Press Start“ blikajícím přes celou obrazovku, simulující oznámení konce herního cyklu a připravenost na začátek nového, typický vizuální prvek pro herní automaty a většinu videoher napříč žánry i herními zařízeními.

Díky silnému množství odkazů a výraznému spoléhání na videoherní scénu by se tak dal *Raubíř Ralf* do značné míry považovat za rozpohybovanou videohru. I když se totiž v jádru jedná o relativně obyčejný filmový příběh bez zásadního větvení příběhu či narušování narativní struktury, jak se tomu dělo v případech zbylých dvou snímků v této sekci, videoherní element má v rámci tohoto snímku daleko silnější prezenci. Prvně, zásadnost designu videoherního světa pro design fikčního světa

⁹⁴ *Contra* [videohra]. Konami, 1987.

filmu je více než znatelná, neboť ačkoliv film většinu času využívá hypermoderní 3D technologie pro tvorbu postav v rámci fikčního světa filmu, na jejich realizaci jsou formou simulace aplikovány restriktce typické pro dobová grafická zpracování titulů citovaných v rámci filmu. Tato vizuální stránka je poté podpořena i zvukovým designem, který občas dává prostor prvkům a zvukům typickým pro nedokonalé hry předešlých generací.

Dalším, narativní strukturu ovlivňujícím prvkem, je adaptace herních mechanismů do samotné struktury filmu. Pomineme-li fakt, že expozice Ralfova života je tvořena gameplay prostorem titulu *Fix-It Felix Jr.* a mechanismy v jeho rámci, podobný prostor dostává hned několik dalších her, jejichž gameplay hraje v rámci narativu roli. *Pac-Man* již byl v této analýze zmíněn, podobně jako gameplay *Tappera*, nicméně i samotný *Sugar Rush* adaptuje klasickou strukturu pro akční závodní hry, které inkorporují do arzenálu hráčů také bonusy ve formě zbraní, které lze použít, dočasná vylepšení, kterých lze využít k postupu, případně nabízí také interakci a destrukci prostředí k vyřazení nepřátel. A všechny tyto prvky je možné vystopovat v gameplayi titulu, ve kterém se odehrává závěrečná narativní část předcházející finální konfrontaci.

Ta je ostatně řešena formou soubojů se závěrečnými nepřáteli úrovně, kdy pro porážku nepřítele je potřeba se k němu probojovat přes jeho nohsledy (ačkoliv tohle zde není úplné, neboť brouci stále v tuto dobu jsou aktivní v rámci hry), načež je třeba k jeho porážce využít speciální strategie. I toto je naznačeno v rámci narativu filmu, neboť i když repetice úkolů potřebných k porážce nebo odebrání části životů nepřítele není zrovna vhodná do narativu filmů, je toto konečné řešení vyobrazeno formou kombinace klasického dramatického sebeobětování v zájmu morálního ponaučení, s kombinací herního prvku závěrečného chvatu k finálnímu poražení hrdiny.

Raubíř Ralf je tak do značné míry ojedinělý snímek. V rámci svého narativu, který pevně ukotvuje nejen ve videoherním prostředí, ale přímo v prostředí konkrétních videoher, které jsou ve své podstatě zastoupením a variací na nejpopulárnější herní tituly, využívá nejenom filmového jazyka, ale také formálních postupů přejatých z videoher, stejně tak jako přejímá jejich pravidla a řád z jejich fiktivního světa. Jelikož tato saturace motivy a prvky do filmového média z videoherního prostoru není náhodná, ale cílená, je možno otevřít diskuzi, jak moc

tento akcent rozdílných postupů a divácké předešlé znalosti ovlivňuje způsob, jakým je film vnímán. Je to právě míra předchozí zkušenosti z hrami a jich prostředím, která dramaticky ovlivňuje recepci a ve své podstatě imerzi do díla. V případě, že divák nemá předchozí znalost ani s jedním z citovaných nebo odkazovaných titulů, bude s největší pravděpodobností dílo chápat jako film s běžnou narativní strukturou, která staví na virtuálním světě s vlastními pravidly, které si divák vyvozuje ze svojí zkušenosti s jednáním postav a z vývoje narativu. Čím více bude ovšem koncový divák seznámen s postupy videoherních světů a se samotnými hrami, tím více bude tuto předchozí znalost reflektovat do prostoru filmu během jeho recepce, k čemuž ho samotný film svými detaily a prostorem právě pro tuto reflexi vybízí. Jeho emocionální angažovanost bude větší, neboť pravidla virtuálních světů jsou pro diváka povědomá již z předchozí zkušenosti a tak nevnímá jen filmový aspekt snímku, ale také onen videoherní aspekt. O velkou část emocionální reakce v případě recepce filmu takovým divákem se také postará nostalgie, radost či případně trauma, při propojení audiovizuálních podnětů s předešlou znalostí či pamětí. Recepce těchto podnětů pak tedy bude touto emocionální angažovaností ovlivněna a konfrontována v rámci mentálního konstruktů právě s vlastní zkušeností s herními světy, jejich pravidly či vlastním zkušenostem a časem stráveným ve společnosti vybraných titulů či jejich žánrových ekvivalentů.

V rámci recepce díla tak divák, v závislosti na rozsahu předchozí znalosti videoherních titulů a jejich principů, překračuje hranici prototypu immersed simulator směrem k přístupu invaded simulator. Daly by se nalézt i prvky prototypu interactor, kde se však jedná zpravidla o simulaci tohoto prototypu v rámci samotného fikčního světa, nikoliv mezi fikčním světem a divákem v realitě.

V rámci filmové produkce se tak jedná o do značné míry ojedinělý snímek, jak postupy v rámci narativní struktury, tak vizuálním zpracováním, které reflektuje videoherní svět. Je třeba říci, že *Raubíř Ralf* rozhodně není ani prvním, ani posledním snímkem, který se o něco podobného v takovéto míře pokusil. Například vzpomínaný *Tron* z roku 1982 a jeho nedávné pokračování *Tron: Legacy*⁹⁵ z roku 2010 v rámci svého narativu využívali taktéž vizuální prvky a reminiscence z herní historie, stejně

⁹⁵ *Tron: Legacy* [film]. Režie Joseph KOSINSKI. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010.

tak jako strukturální omezení. Nikoliv však v takovéto míře a z velké části se jednalo spíše o fantaskní svět inspirovaný herními pravidly a herním prostorem, stejně jako počítačovou infrastrukturou a softwarem, který spíše využíval jen malé množství herních struktur či prvků (například závody světelných motocyklů či souboje programů, případně přesuny elektronických informací po křemíkové desce počítačových zařízení), než aby je přímo adaptoval do své struktury. Notnou inspiraci v herní kultuře si také vzal například krátkometrážní snímek *Pixels*⁹⁶ Patricka Jeana z roku 2010, ve kterém v současném New Yorku propukla invaze 8bitových stvoření z různých videoherních titulů, který se dočkal celovečerního přepracování v režii Chrise Columbuse, které má plánovanou premiéru na rok 2015. Mnoho jiných filmů také přejímalo alespoň některé vizuální prvky, či částečně nebo okrajově využívalo principů některých her ve svém narativu, jako byl třeba snímek dvojice Mark Neveldine a Brian Taylor *Gamer*⁹⁷ z roku 2009, který si za inspiraci bral akční střílečky z pohledu první osoby a také okrajově různé simulace virtuálního života. Žádný jiný film ale doposud nevyužíval těchto prvků takovým způsobem, aby mohly razantně ovlivnit recepci narativu a celého snímku tak, jako tomu je právě u *Raubíře Ralfa*.

⁹⁶ *Pixels* [film]. Režie Patrick JEAN. FRA, 2010.

⁹⁷ *Gamer* [film]. Režie Mark NELVEDINE, Brian TAYLOR. USA, Lionsgate, 2009.

2. Analýza videoherních titulů

Když se zaměříme na videoherní médium, je zřejmé, že od prvních titulů prošlo médium docela dramatickým vývojem, co se týče svých vlastních možností, ale také co se týče schopností vyprávět příběh. Ačkoliv se zde na ploše této diplomové práce nebudu zabírat právě historickou dokumentací tohoto vývoje, již na první pohled je zřejmé, že od doby, kdy vyšly první hry jako *Spacewar!*,⁹⁸ přes narativně obsáhlejší tituly jako *Zork*⁹⁹ nebo *The Oregon Trail*,¹⁰⁰ až po moderní, narativně ambiciózní tituly, jakým je například v práci taktéž rozebíraný *Heavy Rain*, videoherní médium prošlo komplikovaným a docela dramatickým vývojem a s každou další technickou inovací a novou generací nejen herních konzolí, ale také hardware, je schopné pojmout náročnější, komplexnější a díky pokroku v herní grafice také věrohodnější příběhy, které hráčům nabízí možnosti, jaké jiné médium nemůže. A právě díky tomuto pokroku dnes může videoherní médium vědomě opisovat z filmové řeči, neboť se rozdíl mezi videoherní realitou a filmovou realitou často stírá (ukázkou toho budiž taktéž animovaný filmový výtvar studia Quantic Dream z herní výstavy E3 v roce 2013 s názvem *The Dark Sorcerer*,¹⁰¹ který v rámci videoherního enginu¹⁰² ukazuje schopnosti konzole vyobrazovat uvěřitelnou mimiku snímaného herce ve skutečném čase pomocí hardware vybavy tohoto zařízení, kde svůj herecký talent prezentaci propůjčil skotský převážně divadelní herec David Gant), zejména díky masivnímu užití CGI efektů v rámci mainstreamového filmu. Není tedy divu, že se tvůrci v rámci obou médií snaží této podobnosti využít a dochází tak na vzájemnou inspiraci, kdy se nejen vizuální stránka filmů (například série *Transformers*¹⁰³ Michaela Baye) výrazně inspiruje ve videoherních postupech, na druhé straně videohry zase opisují po vizuální a narativní stránce z filmového prostoru a televizního prostoru (například tituly využívající epizodickou/sériovou formu narativu typickou pro seriály jako tituly od společnosti Telltale Games,

⁹⁸ *Spacewar!* [videohra]. Steve Russell, 1962.

⁹⁹ *Zork* [videohra]. Infocom/Activision, 1980.

¹⁰⁰ *The Oregon Trail* [videohra]. MECC, Brøderbund, 1971.

¹⁰¹ *The Dark Sorcerer* [film]. Režie David CAGE. Quantic Dream, 2013.

¹⁰² **Engine** – program, který pohání samotnou videohru a dá se považovat jako jeho jádro. Hry bývají realizovány v rámci tohoto programu, který umožňuje hrám využívat různé technologie které má v sobě obsažené, nebo může naopak hru limitovat svými technickými možnostmi. V rámci těchto programů bývají obsaženy také podprogramy pro konkrétní prvky v rámci herního designu jako animace obličejů, látky, simulace vody či fyziky lidského těla atp.

¹⁰³ *Transformers* [film]. Režie Michael BAY. USA, DreamWorks Pictures / Paramount Pictures, 2007.

jmenovitě třeba adaptace komiksu *The Walking Dead – Živí mrtví*,¹⁰⁴ nebo titul *Alan Wake*¹⁰⁵ od finské společnosti Remedy, který svůj narativ dělí do epizod v rámci jednoho titulu, kde každá část pokrývající příběhový blok obsahuje jak úvodní znělku a rekapitulaci předešlých částí příběhu ve formě rychlé montáže, tak závěrečný titulek společně se skladbou). Nechybí také inkorporace jednoho média v rámci druhého, (především typické pro dřívější tituly jako strategie ze série *Command & Conquer*,¹⁰⁶ avšak přítomné i v dnešní době, jak dokazuje opět titul *Alan Wake* a jeho pokračování *Alan Wake's American Nightmare*,¹⁰⁷ které tyto hrané videosekvence považuje přímo za součást svého narativu a koncept Janet Murrayové replay story zpracovává ve formě několikerého opakování na kapitoly rozděleného narativu, který se mění na změně hráčových akcí v důsledku předešlé zkušenosti v rámci předešlé narativní smyčky, kterou v pozdějších částech narativu opakuje).

Pro videoherní část svojí práce jsem se rozhodl vybrat trojici titulů francouzské videoherní a technologické společnosti Quantic Dream, která se pod režijním a především tvůrčím dohledem Davida Cage rozhodla pomocí svých herních titulů ozvláštnit styl, jakým jsou videoherní příběhy vyprávěny, podat hráčům nový druh interaktivního zážitku a do značné míry tak redefinovat videoherní narativ u běžných mainstreamových her. Tento směr, který pro ně určují všechny tři vybrané tituly, a v určité podobě začal již u jejich prvotiny *Omikron: The Nomad Soul*,¹⁰⁸ začal být označován jako interaktivní drama, jelikož zpracovával prvky typické pro interaktivní filmy a přetvářel je do podoby ve své podstatě mainstreamové videoherní produkce. Díky takovéto kombinaci vznikl mezičlánek, který ve své podstatě nepatří ani do kategorie klasických videoher (především díky redukci samotného gameplaye na úkor vyprávění příběhu) ani mezi interaktivní filmy. Vybrané tituly pro potřeby této diplomové práce, které jsou v jádru akčními adventurami,¹⁰⁹ si berou za inspiraci především okrajový žánr interaktivního filmu, který pomohl nastartovat v roce 1963

¹⁰⁴ *The Walking Dead* [videohra]. Telltale Games, 2012.

¹⁰⁵ *Alan Wake* [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2010.

¹⁰⁶ Série v distribuci společnosti Electronic Arts, především pak její populární odnož s názvem *Red Alert* a její pokračování.

¹⁰⁷ *Alan Wake's American Nightmare* [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2012.

¹⁰⁸ *Omikron: The Nomad Soul* [videohra]. Quantic Dream, Eidos Interactive, 1999.

¹⁰⁹ **Adventura** – herní žánr, při kterém příběh zastává větší roli, než je běžné u ostatních žánrů. Na úkor jiných herních mechanismů zde přednost dostává interakce s prostředím, postavami v rámci herního světa, řešení logických hádanek a celkově důraz na logické uvažování hráče a jeho pozornost.

Čech Radúz Činčera se svým filmem *Člověk a jeho dům*¹¹⁰ v rámci projektu *Kinoautomat* (což nebyl ostatně jediný pokus v tomto oboru na území tehdejšího Československa, o více jak dvacet let později dala snaha o určitou formu interaktivity diváka s titulem vzniknout televiznímu projektu *Rozpaky kuchaře Svatopluka*¹¹¹). Částečnou popularitu získal interaktivní film v průběhu osmdesátých a devadesátých let díky titulům na Laserdiscích a později CD/DVD. Na rozdíl však od interaktivních filmů, které využívaly tzv. full-motion video, neboli hrané sekvence, novodobé tituly od Quantic Dream jsou plnohodnotné počítačové hry inspirované obdobnými principy. Díky jejich odlišnosti je ovšem poněkud problematické jejich označení za videohry, neboť se od principů videoherních titulů jak je známe, do značné míry distancují. Pro potřeby této práce budeme o titulech uvažovat jako o zástupcích videoherního sektoru, neboť jsou takto prodávány a chápány. Neznamená to však to, že by zde probírané tituly byly typickými zástupci videoher. Jejich selekce pro potřeby této práce je především právě díky jejich odlišnosti od interaktivních filmů či klasických videoher.

2.1. *Fahrenheit* (2005)

První titul, kterým se ve videoherní části budu zabývat, je také z vybraných her nejstarší. *Fahrenheit*, který vyšel v cenzurované verzi na americkém trhu pod názvem *Indigo Prophecy*, byl prvním krokem společnosti Quantic Dream do značně neprobádané oblasti a teprve druhým titulem, který kdy vyprodukovali (tím prvním byla akční adventura *Omikron: The Nomad Soul* z roku 1999), který po odkladech vyšel v září 2005 pro herní konzole Xbox a PlayStation 2 a o necelý měsíc později taktéž pro PC platformu Microsoft Windows. Pro poslední zmíněnou platformu, společně s dalšími platformami jako OS X, Linux a iOS vyšel v lednu 2015 také remaster původní necenzurované verze pod názvem *Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered*.¹¹² Pro potřeby práce bylo využito jak původní, tak remasterované verze.

¹¹⁰ *Kinoautomat: Člověk a jeho dům* [film]. Režie Radúz ČINČERA. ČSR, 1963.

¹¹¹ *Rozpaky kuchaře Svatopluka* [seriál]. Režie František FILIP. ČSR, Československá televize, 1983.

¹¹² *Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered* [videohra]. Aspyr Media, 2015.

Samotný titul budil ovšem rozpory už před svým odkládaným vydáním. David Cage pro *Fahrenheit* sepsal více jak 2000 stránek dlouhý scénář, který se ukázal být výrazně komplikovanější, než bylo potřeba, bez neboť hra podobně velkého rozsahu byla pro technické limity konzolí tehdejší generace problematická, tedy musel být scénář přepracován a jeho zpracování do výsledné podoby trvalo na dva roky. Výsledná podoba pak byla silně inspirována hned několika filmovými a televizními tituly populárními v době vývoje tohoto titulu, z nichž minimálně trojdílná série nastartovaná kultovním snímkem *Matrix*¹¹³ a tvorba Davida Finchera zde hrají prim. Bylo to však právě zpracování příběhu a dramaticky odlišná forma jeho vyprávění, v čem se právě tento titul vymykal běžné praxi. Možná právě díky tomu se tvůrčí tým stojící za titulem snažil vyhnout klasickému žánrovému vymezení do škatulky akčních adventur a začal tak prosazovat označení interaktivní drama, které se později uchytilo i pro jejich následující tituly.

Příběh *Fahrenheit* začíná v lednový den roku 2009 v New Yorku, když v jídelně Doc's Dinner dojde k vraždě. Lucas Kane, administrátor počítačové sítě v místní bance, zabíjí rituální vraždou muže v prostoru pánských toalet, zatímco je posedlý neznámou silou, bez možnosti svobodné volby s hrůzným činem cokoliv udělat. Zpátky ke svým smyslům přichází až poté, co je akt dokonán a muž zemřel. Uniká z podniku dříve, než je policií objeveno tělo. Zatímco se snaží dopátrat, co se to vlastně stalo, na jeho stopu se vydává vyšetřovatelská dvojice Carla Valenti a Tyler Miles, která za pomoci policejního vyšetřování hodlá zjistit identitu pachatele a dopadnout ho dříve, než se bude podobný čin opakovat. Zatímco ovšem vyšetřovatelé postupně získávají důkazy proti Lucasovi, ten se postupně dozvídá o původu oné posedlosti, v jejímž vlivu byl donucen zavraždit neznámého muže. Zjišťuje, že se stal pouhou loutkou v mocenském boji mezi dvěma frakcemi usilujícími o nadvládu nad světem lidí. Z počátku relativně normální příběh rituální vraždy se tak v průběhu narativu proměňuje v souboj o nadvládu nad světem a objevení bájného smyslu života.

Do narativu vstupuje hráč hned na jeho počátku. V prvních momentech, které následují úvodní cutscénu poskytující expozici pro následně hráčem rozvíjený příběh, se dostává do kontroly jedné ze tří hratelných postav, jenž v rámci herního titulu bude

¹¹³ *Matrix* [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 1998.

ovládat. Kontrolu nad osudem Lucase Kanea přebírá hned v počátcích, tedy okamžitě po vykonání činu. Hráč má tak možnost hned v počátcích diametrálně odlišných možností jak s výchozí situací naložit, možností je hned několik, avšak právě již hráčovy první rozhodnutí ovlivní směr jakým se narativ titulu bude formovat. Může zpanikařit a utéct, získat čas, přemýšlet chladně a zbavit se co největšího počtu důkazů, případně zbudit co nejmenší podezření a opatrně se z podniku vytrahovat. Vše závisí na rozhodnutích samotného hráče, které do značné míry ovlivňuje časový nátlak který hra na něj začne vytvářet, či míra identifikace s osudem hlavního hrdiny. Vše zde souvisí se vším a veškeré rozhodnutí které hráč učiní, nejen že má vliv na samotný příběh a jeho vývoj, nicméně i na postavy které příběh zahrnuje.

Toho je dosaženo formou ukazatele momentálního mentálního profilu jednotlivých postav. Jednání, které jejich pomocí hráč učiní, má vliv na jejich aktuální duševní zdraví, které zároveň ovlivňuje možnosti, které má postava k dispozici a jakým směrem se může narativ z určitého bodu na základě hráčových akcí ubírat (Obrázek 2.1.1). Pokud však tento mentální ukazatel překročí minimální hodnotu, postavy mohou spáchat sebevraždu, mohou se zbláznit nebo se vzdát policii, což v konečném důsledku znamená vždy pro hráče konec hry a konec příběhu s jedinou možností přetočení filmu do posledního automaticky uloženého záchranného bodu, ze kterého hráč může zkusit své štěstí znovu pomocí jiných voleb. Každá z hratelných postav má však trochu jinou míru frustrační tolerance a kupříkladu každá ze tří hlavních postav, jejichž role má hráč v rámci narativu na starosti, má své osobní problémy v rámci kterých se může v závislosti na rozhodnutích hráče jejich mentální stav zlepšovat či zhoršovat. Například pokud se nepodaří hráči opakovaně splnit úkoly při úniku před policií, míra frustrace postavy překročí maximální možnou hodnotu a Lucas se sám vzdá, čímž jeho příběh skončí bez rozřešení zápletky či závěru. Tento nástroj implementovaný do herního prostoru tak má za následek dodatečný emocionální dopad na samotného hráče. Pomocí identifikace s hrdiny si totiž hráč uvědomuje, že jeho rozhodnutí mají nejen vliv na vyprávěný příběh, ale také, že jeho rozhodnutí mohou dohnat jeho postavu k šílenství. Dalo by se tedy říci, že tento ukazatel momentálního mentálního profilu funguje v rámci gameplaye titulu *Fahrenheit* jako zdroj morální frustrace, ovlivňující rozhodnutí hráče, při odkrývání narativu a jeho chování v jeho rámci.

Hra ovšem svůj herní princip nezakládá jen na klasickém ovládní postav v prostoru s možností různých interakcí s předměty či postavami, které je dosaženo buď pohybem analogových pák v případě konzolí, či klávesnice a myši v případě PC. Důležitou součástí hry jsou takzvané Quick Time Events. Tyto části hry spočívají ve své podstatě na rychlosti, pozornosti a přesnosti hráče v klíčový moment hry. Aby úspěšně postoupil v rámci narativu dále, splnil úspěšně narativní akci či aby případně odkryl nějakou z jeho součástí, hráč je postaven před úkol kdy musí plnit jednu ze dvou disciplín. Jedna spočívá v opakovaném stlačení dvou kláves, jakýmžto pohybem hráč simuluje pohyb v rámci hry, například sprint či snaha vymanit se ze sevření. Frekvence a důraz při této disciplíně pak udává, zdali je hráč úspěšný, či nikoliv. Druhá disciplína je založená na synchronizovaném stlačení vyznačených kláves tak, jak je to vyobrazeno na obrazovce. Zpravidla je tato synchronizace podnícena pohybem postav či rytmem akce ve hře, kdy hra vytváří sekvenci či kombinaci kláves, které hráč musí napodobit či zopakovat. Například když se hráč rozhodne své bývalé přítelkyni v době, kdy v narativní struktuře figuruje jako Lucas zahrát na kytaru, volba skladby ovlivňuje náročnost i rytmus disciplíny, kterou bude hráč vykonávat, zatímco jeho současný avatar bude v rámci příběhu provádět onu akci. Jeho postava je ovládána skrze skript v herním kódu a hráčova interakce s hrou probíhá výhradně formou Quick Time Eventu. Díky tomu tak hra obsahuje relativně malé množství klasických cutscén bez hráčova zásahu a spíše v jejich rámci je hráč nucen rychlého jednání či závažných rozhodnutí. Často jsou totiž tyto cutscény narušeny nějakou formou úkolu nebo hrozby pro postavy, která vyžaduje hráčovu okamžitou pozornost. Například v momentě, kdy se začíná dostávat policie dostávat na stopu Lucasovi, hráč má k dispozici zrovna sekvenci v narativní struktuře, kde ovládá Lucase přímo u něj v práci, kam jej jde jako ředitele technologické sekce vyslechnout jeden z vyšetřovatelů. V momentě kdy je toto hráči vysvětleno formou krátké cutscény začíná gameplay, kdy má krátký čas na rozhodnutí, zda schovat všechny možné důkazy ze svého stolu, které by mohly působit podezřele, či jestli je tam nechá a bude spoléhat na dialogové možnosti. V závislosti na jeho rozhodnutí je pak proveden onen výsledek, během kterého je hráč konfrontován důkazním materiálem kdy má možnosti lhát, vyhýbat se, vtipkovat nebo zkusit mluvit pravdu. Na základě jeho chování pak může vyšetřovatel během rozhovoru dostat podezření a hra může díky nesprávné konstrukci požadované narativní strukturou skončit. Situaci

ztěžují také halucinace, které během rozhovoru mohou podpořit podezřívavost vyšetřovatele (na základě Lucasova chování) případně deprimovat Lucase v důsledku psychicky vypjaté situace.

Hráčovo zapojení do příběhu je umocněno i formou ovládní postav mimo Quick Time Events. Pomineme-li totiž ovládní pohybu postav respektující klasické tendence, tedy formou šipek či kláves W-S-A-D (případně formou analogových joysticků v případě konzolové verze), ostatní akce v rámci gameplaye jsou udávány pohyby myši (v případě konzolové verze druhý analogový joystick, případně kombinace funkčních kláves) napodobující pohyby, které vykonává postava ve hře samotné. Například pokud se hráč v kůži Lucase rozhodně přelézt plot na vojenské základně, hra po hráči chce a instruuje jej, aby napodoboval v udaném čase pohyby, které odpovídají těm, když člověk chce přelézt plot. Hráč tedy pohybem myši simuluje opatrné pohyby do strany a v před, zatímco jeho avatar činí podobné pohyby svými vlastními končetinami. Pokud se hráči nepodaří tyto pohyby napodobit, jeho avatar nedokončí úspěšně simulovaný pohyb, spadne a tuto akci je potřeba pro úspěšný postup v narativu opakovat, případně následují dramatičtější důsledky (například nárůst deprimovanosti postavy v důsledku neschopnosti splnit akci) a může nastat také konec hry jednou z variant, která je právě dostupná. Obdobně je tomu třeba i v případě kdy Carla používá jojo k přemýšlení při vyšetřování případu.

Vysvětlení způsobů, jakým hráč hru ovládá a kontroluje, které jsem v předešlých odstavcích představil je důležité proto, abychom byli schopni pochopit, jakou formou hra s hráčem komunikuje, jakou roli zaujímá a jak na sebe vzájemně působí. Titul *Fahrenheit* (a ve své podstatě i oba další tituly z produkce Quantic Dream) se totiž vymyká běžným herním titulům a klasickým způsobům gameplaye které hry používají, a tedy u něj byla několikrát otevřena diskuze na téma, zdali se jedná stále o hru, nebo spíše o jakýsi mezičlánek mezi hrou a filmem, jak v herní komunitě, tak v odborné obci hodnotící titul po jeho vydání i v následujících letech zpětně. Tato kontroverze vznikla především díky snaze přizpůsobit videoherní naraci v rámci titulu pro recepci podobnou filmovému médiu, udělat vyprávění co nejvíce filmově orientované. To se ovšem odrazilo na formě, kde v případě *Fahrenheit* hra kromě možností, co v rámci scén udělat a co neudělat, nenabízí moc prostoru pro samotné hraní či vytváření něčeho nad rámec volby jedné z cest, kterou se narativní

struktura vydá, s tím, že jediná možnost kdy má hráč výrazněji ovlivnit narativní strukturu mimo tyto rozhodnutí, je v případě scén na místě činu či v případě časově uzamčených sekvencí, kde je třeba jednat rychle a co nejefektivněji. Na druhé straně jediný výrazně herní prvek jsou právě formy Quick Time Events, které zase v případě úkolu spočívajícím v stlačení vybraných kláves ve vybrané posloupnosti a v předepsané rychlosti, trochu vytrhují z fiktivního světa a není neobvyklé, že dochází k frustraci hráče, neboť jejich nadužívání v druhé části hry má za následek spíše to, že se hráč zaměřuje na preciznost v této disciplíně natolik, že přestává věnovat svoji pozornost narativní akci, která probíhá na pozadí pohybů, které dělá (Obrázek 2.1.2). Díky tomu je imerze narušena, hráč některé z audiovizuálních podnětů v rámci díla selektivně a podvědomě izoluje nebo přímo ignoruje s cílem pokročit v narativu na základě úspěchu v Quick Time Events. Divácká/hráčská recepce titulu v jeho druhé půli tímto ovlivněna a například v závěrečné konfrontaci se může snadno stát, že hráč díky snaze efektivně plnit přikázané ovládání přestává vnímat co se děje na pozadí. Stačí pak ale na druhé straně na chvíli vnímat více samotný narativ a dialogy postav, což vede k horšímu výkonu v rámci Quick Time Event momentu, porážení protagonisty a jeden ze špatných konců, které hra nabízí.

Druhým problémem, který ovlivňuje diváckou/hráčskou recepci titulu je nerovnoměrný vývoj narativu v jeho druhé půli. *Fahrenheit* v prvních částech hry buduje mysteriózní atmosféru, kde poskytuje v rámci narativní struktury jen takové malé množství informací na to, aby obsah narativu neztratil na atraktivitě a nepřestal hráče bavit, ale zároveň aby neprozradil příliš a držel tak u diváka neustále pocit napětí z narativního vývoje. Toto se ovšem nedaří udržet a titul v rámci svého narativu vytváří dlouhou expozici pro příběh a pomalé budování herního světa společně s deskripcí jeho pravidel na základě surové atmosféry, kterou však následně přeruší nečekaný vývoj, který znamená, že je následně odvyprávěno na krátkém úseku všechno. Většina narativu, odpovídající zhruba větší části druhého a třetího aktu ve filmové tříaktové struktuře, je tak smršťena do několika krátkých kapitol, které spíše aby podpořily dojem pomalu budovaného filmového dramatu s nadpřirozenými prvky, který se snažil vytvořit začátek titulu, přechází v akční science fiction, kde se v rámci recepce děje všechno příliš rychle, nesmyslně a zmatečně, že je těžké vůbec dekodovat, co bylo tedy smyslem komplikované narativní struktury, když se v jádru nakonec vše zredukovalo do formy dvou

závěrečných soubojů A versus B versus C s cílem, že vyhrát může jen jeden. Po odhalení hlavních negativních sil v rámci narativu dochází k téměř okamžité transformaci postav a urychlené konfrontaci bez předešlé výstavby k tomuto bodu a závěr hry *Fahrenheit* se tedy dá nazvat až ukázkovým příkladem fenoménu, pro které se vžilo anglické označení gainax ending,¹¹⁴ pojmenované po nesmyslném uzavření japonské anime série *Shin seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)*¹¹⁵ od studia Gainax. Podobný druh zakončení je formou jiné či alternativní formy zakončení narativu a je užíváno jako jakási alternativa k tradičnímu hollywoodskému Happy endu, případně jako alternativa dojemného / smutného či neutrálního konce. Gainax ending je zakončení narativu, které se v souvislostech narativu předcházejícího zakončení nedá odhadovat, neboť moc nedává smysl v souvislosti s předcházející částí narativu, případně obrací zaměření narativu jiným směrem. Vzdáleně by se některé varianty tohoto fenoménu daly označit jako forma principu deus ex machina. V případě titulu *Fahrenheit* se z hlavního hrdiny, který bez varování umírá rukou postavy, která uvedla svým činem narativ do pohybu, stává vyvolený. V této části narativu se ukazuje, že ten, kdo Lucase v úvodní expozici příběhu donutil k rituální vraždě, je člen tajného uskupení vystupující pod názvem Věštec. Ten je odhalen v souvislosti s tím, že se se z Lucase stala pouhá loutka v připraveném mayském rituálu, který má za cíl obětovat několik jedinců ve snaze získat informace o dítěti, které má v sobě tu nejčistší duši na celém světě – tzv. Indigo Child. Toto předznamenání je ovšem díky úmrtí Lucase poněkud převráceno a v další sekvenci je z něj třetí silou oživený jedinec, který má schopnosti přesahující ty normálního člověka. A právě díky nim může jako jediný zachránit svět před záhubou dvou ze soupeřících frakcí o nadvládu na Zemi a navrátit situaci status quo. Místo aby se tedy vydal titul podobnou cestou jako ve zbytku svého narativu a nechala hráče na základě jeho interakcí prozkoumávat a formovat narativní konstrukt, redukuje gameplay a několik po sobě jdoucích rychlých konfrontací zakončených jednou z forem závěrečného epilogu, který závisí především na základě úspěchu ve finálním souboji.

Pokud se ovšem při recepci oprostíme na chvíli od kvalitativních soudů (především v ohledu problematického závěru) a zaměříme se na jazyk, kterým se titul

¹¹⁴ Gainax Ending, *TVTropes.org*. [online]. [cit. 2015-2-15]. Dostupné z: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GainaxEnding>

¹¹⁵ *Neon Genesis Evangelion* [Shin seiki Evangelion] [seriál]. Režie Hideaki ANNO. JAP, 1995.

snaží se svým divákem dorozumívat v rámci narativní konstrukce, zjistíme, že *Fahrenheit* nabízí hned několik prvků, které ovlivňují diváckou recepci prvky podobnými nebo přímo přejímanými z filmového prostoru.

Předně, titul využívá uměle vytvořené virtuální kamery v rámci svého designu takovým způsobem, že velká část záběrů se snaží narativní akci i akční sekvence na pozadí Quick Time Events v průběhu narativu snímat jako film a tedy vyprávět příběh filmu se silným důrazem na formální stylistické prvky převzatých s filmů. Nechybí tedy pohyby kamery, různé velikosti záběrů a úhly záběrů užívané v podobném stylu, jaký můžeme vidět ve filmové praxi. Dokonce zde existuje i určitá paralela mezi titulem *Fahrenheit* a v práci také probíraným snímkem *Lola běží o život*. Ve vypjatých situacích, kdy se hlavní postava dostává do časového presu, ve kterém ne jejím jednání záleží úspěch či neúspěch narativní konstrukce, je divákovi/hráči poskytováno v rámci záběrové projekce simultánně vícero záběrů na důležité aktéry právě probíhající akce. Když Lola utíká, aby stihla Manniho předtím, než vstoupí do obchodu a vykrade jej díky finanční tísní a s ní související ohrožení vlastního života, divák dostává k dispozici jak záběr na utíkající hlavní hrdinku směrem na místo setkání, tak na jejího nervózního přítele přešlapujícího u supermarketu, plus vzápětí detail na časomíru, která ohraničuje vyhraničený časový úsek, ve kterém se Lola nachází a kolik jí zbývá do proběhnutí narativní akce, která byla kontextuálně definovaná v předešlé části narativní struktury. Podobný princip využívá také zmíněný herní titul v několika scénách. Vezmeme-li si jako příklad hned jednu z prvních kapitol, kde se Lucas po probdělé noci, kde byl rituálem donucen k vraždě muže na toaletách a podařilo se mu uniknout před policejními jednotkami, nachází doma. Ovšem vzápětí co se probudí, zjišťuje, že se po bytě nachází hned několik důkazů toho, že to nebyl jen sen. Co ovšem hráč netuší, že za několik okamžiků k jeho dveřím přichází policista, který bude chtít prohledat jeho byt. Toto oznámení je vytvořeno formou paralelního záběru, který sleduje přicházejícího policistu na jeho cestě do bytu poté, co byl zavolán kvůli křiku z Lucasova pokoje. Objevuje se časový interval, který simuluje vzdálenost, kterou v paralelním záběru musí policista ujít ke dveřím Lucasova bytu, hráč, pokud tak neučinil již před tímto momentem, má několik možností jak se zachovat, nicméně nejlogičtější je úklid a schování všech věcí, které by mohly upozornit policistu a vyvolat v něm podezření. Co se týče vizuálního zpracování, ten způsob montáže záběrů si je mezi těmito dvěma tituly velmi podobný

a slouží podobnému účelu. Jednou z přiznaných inspirací v ohledu těchto montáží může být také populární seriál *24 hodin*,¹¹⁶ který podobnou vizuální stránku užíval k reprezentaci narativních akcí na sobě nezávislých postav ve stejnou dobu.

Co se týče samotného narativní struktury, i tou se tvůrci snaží vytvořit iluzi filmu a jeho narativní plynulosti. Od započetí nového filmu (jak typickou volbu pro novou hru pojmenovává hlavní nabídka titulu), přes úvodní titulky, ovládací prvky během hry a až po finální montáž následující po závěrečné konfrontaci, sloužící jako zakončení herního narativu a forma epilogu k vyprávěnému příběhu, hráč má k dispozici příběh ve formě jednotlivých kapitol nebo spíše bloků, ve kterých může ovládat některou z hlavních postav. Každá kapitola se skládá z několika vlastních scén, kde je vždy hráči umožněno pokročit v narativní struktuře v příběhu jedné z hlavní postav. Jejich pořadí může hráč v rámci jednotlivých kapitol / bloků prohodit nebo v některých případech upřednostnit, avšak dokud nesplní všechny dostupné scény v rámci jednoho bloku u všech dostupných postav, které jsou pro daný blok relevantní, nemůže pokračovat dále. Hra se tímto snaží simulovat paralelní filmovou naraci s pro hry nepříliš častým prvkem ovládní několika hlavních postav nezávisle na sobě, což přejímání této struktury umožňuje. Ostatně princip kooperace několik postav, případě vyprávění příběhu z pohledu několika hlavních protagonistů nabývá v posledních letech ve videoherním průmyslu na popularitě (především díky rozšíření online hraní a zaměření na herní konzole). Tento princip využívá svojí trojici hlavních hrdinů také rekordy lámající herní titul *Grand Theft Auto V*,¹¹⁷ kterého se prodalo již před 45 milionů kopií. V něm hráč nepokračuje v rámci narativních sekvencí označených misemi jen s jednou jedinou postavou ale jednou ze tří postav (případně s více pokud jsou do mise zapojeny i další postavy, které má hráč k dispozici). Rozvíjí tak narativ pro samotné postavy i pro skupinu všech tří jako celek. Na základě rozdílnosti těchto postav se pak odvíjí i jiné formy emergentních narativů v rámci otevřeného světa a jeho možností, které hra nabízí, byť jejich sociální zázemí a charakterové vlastnosti se snaží hráče navést určitým směrem.

V rámci většiny kapitol, kde hráč ovládá dvojici policejních vyšetřovatelů, jež má na starosti rituální vraždu v restauraci, kteří se v rámci postupu narativu dostávají

¹¹⁶ *24 hodin* [seriál]. USA, 2001.

¹¹⁷ *Grand Theft Auto V* [videohra]. Rockstar North, Rockstar Games, 2013.

blíže k cíli, kterému se zároveň hráč v sekvencích, kde ovládá Lucase, snaží zabránit, má navíc hráč k dispozici možnost přepínat mezi jednotlivými postavami. Ať už se jedná o Carlu Valenti nebo Tylera Milese, každý z vyšetřovatelů nabízí pro něj unikátní možnosti v rámci herního světa a interakce v rámci předmětů, důkazů nebo osob, které se ve vybrané scéně nacházejí, což způsobuje možnost rozdílných přístupů, ne vždy však těch vhodných. Často se totiž skrývají možnosti, které ostatní možnosti eliminují, scénu předčasně ukončí nebo způsobí chování, kterou partner může považovat za nevhodné, což vede k frustraci postavy. V případě, že je postava z předešlých scén dostatečně frustrovaná může pak taková interakce znamenat konec narativního konstruktů a potřeba jeho rekonstrukce z posledního záchytného bodu. Na druhé straně právě tyto jedinečné možnosti fungují v rámci titulu jako jistá forma donucení hráče do vzájemné spolupráce mezi Carlou a Tylerem při vyšetřování a tím následné prohlubování vztahu mezi dvojicí v rámci postupu narativní struktury, čehož hra využívá v závěru, kdy má Carla možnost vztahu s Lucasem a před Tylerem stojí rozhodnutí, zda zůstat u policie nebo se odstěhovat z města se svojí přítelkyní.

Důležitým prvkem, který umožňuje rozvoj narativu za rámec hlavního gameplaye hry jsou vedlejší informační kanály, které jsou hráči v rámci titulu k dispozici. Jako jsou emailové konverzace a internetové novinky (ať už související s případem či nikoliv) nebo přístup k vlastním záznamům postav v jejich PDA, které umožňují poodhalit důležité prvky k případu, osobní motivace a další informace.

Svoji důležitou roli v recepci narativu má ovšem také již probíraný systém ovládání hry, který spoléhá na jednoduchém napodobování pohybů postav v rámci narativu. Díky tomu, že je motorická reakce na audiovizuální podnět přítomna při recepci titulu a je zároveň jakousi formou napodobení akce probíhající v rámci narativu, je podpořena imerze hráče, jeho identifikace s právě ovládanou postavou a s emocionální dopadem, jaké jeho činy v herním světě mají. Pro všechny postavy v rámci světa platí pravidla, která když hráč naruší, přinášejí více či méně závažné následky ať už pro jeho postavu, nebo pro celý narativ. Například pokud se hráč při recepci reflektuje úzkost hlavního hrdiny při jeho útěku před policejními složkami, ať už vědomě nebo nevědomě, chce-li ve hře uspět, může se stát, že časový přes a předešlá zkušenost v narativní konstrukci předcházejících momentů, ovlivní způsob, jakým se bude reagovat na potřebný pohyb při útěku před policií po fasádě domu, jeho

motorické schopnosti mohou být ovlivněny jeho emocionální angažovaností a mohou zapříčinit nesplnění požadovaného pohybu včas a přesně, což může vést k ke konci narativního konstruktů dopadením policí, případně zbláznění se z deprimovanosti hlavního hrdiny, který se díky hráčově neschopnosti splnit motorický úkol vzdá sám.

V konečném pohledu je tak *Fahrenheit*, spíše než hrou nebo interaktivním filmem, titulem na pomezí dvou médií, videoher a filmu. Ačkoliv se totiž jednoznačně jedná o hru, která funguje podobným principem jako ostatní akční adventury, způsob, jakým je příběh vyprávěn a forma jakou má narativní struktura tohoto příběhu, je zase bezesporu filmový. To dokazuje i tutorial¹¹⁸ a jeho pojetí coby návštěva filmového setu. Ačkoliv jsou tedy z dnešního pohledu na hru aplikovatelné kvalifikační soudy, především díky zastaralosti zpracování titulu, jeho kvality titulu upřít nelze. David Cage vytvořil videoherní zkušenost, která v rámci těch nejnужnějších herních prvků vytváří audiovizuální zážitek vizuální fikce, který se snaží implementovat formální postupy z filmu do oblasti videoher a fungovat jako novodobá fúze původní myšlenky interaktivního filmu, filmu samotného a videoherní adventury. Byť v některých ohledech titul nedokonalý nebo uspěchaný, nabízí jedinečnou zkušenost pro svého hráče, který se po dobu průběhu narativu stává sám divákem narativního konstruktů, který pomáhá vytvořit svými akcemi a chováním ve fikčním světě virtuální reality. Zkoumáme-li pak celou tvorbu Quantic Dream coby pionýrů v oblasti narace přesahující videoherní médium do oblasti filmu. Pro pochopení závažnosti jejich dalších titulů je tak *Fahrenheit*, byť nedokonalý, důležitý krok k nové audiovizuální zkušenosti, kterou byly dvě pokračování v této oblasti, které přišly po něm.

2.2. *Heavy Rain* (2010)

Kriticky i komerčně výborně přijatý *Fahrenheit* (bez ohledu na kritiku jeho závěru) otevřel společnosti Quantic Dream dveře pro jeho myšlenkového

¹¹⁸ **Tutorial** – speciální část hry sloužící k naučení ovládnání hry a představení základních mechanismů hry. Často situována na začátek narativní linky, případně situována úplně mimo.

pokračovatele, interaktivní thriller *Heavy Rain*, který vyšel v roce 2010 exkluzivně pro herní konzoli Sony PlayStation 3.

Žánrově se *Heavy Rain* od *Fahrenheitu* zase tolik neliší, byť tentokrát je z thrilleru odstraněn prvek nadpřirozena a narativ titulu se zabývá spíše lokálním problémem, než globálním konfliktem, jako tomu bylo u *Fahrenheitu*. Opět se tvůrci zasadili o označení interaktivní drama, v jádru se však jedná o thriller s prvky film noir a science fiction. V rámci příběhu hráč odkrývá příběh sériového vraha, kterému se všeobecně přezdívá Origami Killer. Ten unáší mladé chlapce ve věku od 9 do 13 let, které zabíjí vždy stejným způsobem. Během bouřkových sezon je uvězní v ocelové kleci, kterou postupně zaplavují dlouhotrvající deště do doby, než chlapci utonou. Poté jejich těla zanechá pohozené vždy poblíž vlakových kolejí na opuštěných místech a bývají nalezena vždy 3 až 5 dní po únosu, vždy zhruba 6 hodin po čase úmrtí dítěte. Scénář je vždy stejný, dítě bylo uneseno z veřejného prostranství a nalezeno bez závažnějších obranných zranění. Svě jméno si vrah vysloužil způsobem, jakým zanechává své oběti, vždy se skládankou origami v pravé ruce a květem orchideje na hrudi.

Hráč do příběhu vstupuje skrze jednu z e čtyř ovladatelných postav, architekta Ethana Marse. V úvodní expozici prožívá poslední šťastné chvílky v jeho životě, když pomocí několika běžných úkonů prožívá den narozenin Jasona, jednoho ze svých synů. Jeho život se ovšem drasticky změní, když později toho dne se Ethanova rodina vydá do místního nákupního centra, kde díky Ethanově chvilkové nepozornosti Jason zmizí. Pátrání po něm v přelidněném nákupním centru se ovšem mění v noční můru, která tragicky poznamená hlavního hrdinu v momentě, když jeho syn chvíli umírá pod koly projíždějícího vozidla chvíli poté, co vyběhl z nákupního centra. Ethan ve snaze zachránit dítě je taktéž sražen a uvrhnut do šestiměsíčního kómatu. Poté co tento prolog k příběhu hry utnou úvodní titulky *Heavy Rain*, začíná narativ samotné hry, který je situován dva roky po událostech z prologu. Ethan žije sám, se svojí ženou Grace se po Jasonově úmrtí rozvedli a sdílejí péči o jejich druhého syna Shauna. Jednoho dne, když má Shauna na starosti právě Ethan, se dvojice vydá na dětské hřiště, kde si spolu chvíli hrají. Když Ethan koupí svému synovi lístek na dětský kolotoč, začnou ho trápit potíže s vnímáním a halucinace, které se u něj v poslední době začínají projevovat jako následky po jeho zranění. Když opět přijde

plně k sobě, uplynul už nějaký čas. Ocitá se kus od dětského hřiště, kde byl se svým synem. I když zběsile utíká zpět, Shaun zmizel a děšť, který mezitím propukl, vyhnal zbytek dětí a rodičů z hřiště pryč. I přesto, že je policií vyhlášeno pátrání, Shaun je pryč a Ethan se za to cítí zodpovědný, protože se jeho syn s největší pravděpodobností stal nejnovější obětí Origami Killera. O tom se Ethan přesvědčí následující ráno, když obdrží balíček s instrukcemi, jak pomocí několika úkolů na skládkách origami zachránit svého syna. Úkoly jsou nejenom nezákonné, ale také daleko za hranicí všeho, čemu byl Ethan doposud vystaven, neboť jeho vrah se drží jasných poselství: „Jak daleko jsi ochoten zajít pro záchranu svého syna?“ Každý z pěti připravených zkoušek, které skrývají vrahovy skládačky, je testem osobnosti otce uneseného dítěte a každý test skrývá náповědu, která v kombinaci s ostatními odhalí otcovi lokaci jeho dítěte. I když Ethan s úkoly a jejich náplní nesouhlasí (část jednoho například otevřeně využívá jeho agorafobie), jsou jediná možnost jak zachránit Shauna a tak se do nich, i přes svůj nesouhlas a psychické vypětí, pouští.

Mezi tím má hráč možnost odkrývat příběh Shaunova zmizení a vyšetřování Origami Killera pomocí dalších tří postav, jejichž příběhy se postupně proplétají s tím Ethanovým. Prvním z vedlejších postav je soukromý vyšetřovatel Scott Shelby. Bývalý voják a policista v předčasném důchodu byl najat rodinami pozůstalých po předešlých obětech Origami Killera, aby vyšetřil jeho identitu a pomohl jej dopadnout, což se policii zatím nepodařilo. Hráč v jeho kůži navštíví několik svědků a podezřelých, pomocí kterých zjišťuje důležité informace o případu. Scott se také v rámci narativu objevuje v některých kapitolách jako nehratelná postava na pozadí celého příběhu, či v některých scénách jako sekundární, neovladatelná postava. Druhou vedlejší postavou je speciální vyšetřovatel FBI Norman Jayden, který je přiřazen na případ sériového vraha. K vyšetřování případu přistupuje poněkud odlišně oproti místní policii, což vyvolává nejen konflikty ale také vzájemnou nevraživost. Skrze jeho high tech vybavení, má hráč možnost sestavovat vyšetřování po svém a postupně si srovnávat důkazy či je porovnávat spolu k objasnění případu. Hráč se s jeho pomocí často vydává na místa činu a do terénu, kde získává nové informace pro vyšetřování a konfrontuje možné podezřelé. K tomu všemu navíc hráč, podobně jako tomu je u hlavní postavy Ethana, bojuje s jistou formou mentální nestability, kterou v Normanově případě představuje závislost na Triptocainu, fiktivní droze, která pomáhá utlumovat vedlejší efekty z užívání Added Reality

Interface, experimentálního zařízení, které Norman využívá při svém vyšetřování. Je pak na hráči, jak se postaví k Normanově zneužívání drogy a jestli zvolí snadnější cestu užíváním drogy, nebo bude se závislostí na chemickém séru bojovat. Třetí vedlejší postavou je žurnalistka na volné noze Madison Paige, která trpí chronickou insomnií. Díky ní se dostane do motelu Cross Road, kde se setkává s Ethanem, čímž se dostává do příběhu a později zahajuje vlastní vyšetřování identity sériového vraha. Je jednou z postav, skrze kterou hráč může odhalit skutečnou identitu vraha a v závislosti na akcích, které hráč vykoná, se může v závěru stát Ethanovou novou partnerkou.

I když hra neobsahuje obdobu ukazatele morálního zdraví hrdiny a tím tak přímo nefrustruje hráče okamžitým vyobrazením následků jeho jednání a netrestá jej tak za špatné volby, či špatné „hraní“ hry. Místo toho design hry umožňuje relativně plynulé vyprávění příběhu, které zapracovává hráčova rozhodnutí do vývoje narativní struktury, které ovšem mohou mít pro příběh i samotného hráče docela nepříjemné důsledky. Na rozdíl od předešlého počínu *Fahrenheit*, zde totiž mohou v důsledku hráčova jednání postavy permanentně zemřít a drasticky tak ovlivnit zbytek vyprávěného příběhu. I když totiž množství odlišných konců není v herním prostředí ničím převratným či novým, způsob jakým je tento prvek v *Heavy Rain* implementován, je. Na základě hráčova jednání totiž mohou zůstat důležité fakty při vyšetřování opomenuty, či postavy mohou díky následkům jeho rozhodnutí zemřít či být zatčeny policií. Je tak tedy na hráči, zdali hra bude mít onen příslovečný happy end či nikoliv. Hra totiž odráží závažná rozhodnutí, která hráč vykoná v rámci své narativní konstrukce a ovlivnil tím příběh, což může mít za následek jak klasický až hollywoodsky šťastný konec, kdy všechny hlavní postavy řádění sériového vraha přežijí, jeho identita bude odhalena a on bude dopaden s tím, že na zúčastněné postavy čeká lepší budoucnost. Mezi možnostmi jsou ale také ty, kde identita vraha není odhalena a hlavní postavy umírají, ať již cizím přičiněním nebo vlastní rukou, jako tomu je v případě Ethana, když se mu nepodaří zachránit před smrtí svého syna Shauna.

Stejně jako při realizaci předešlého titulu, i tentokrát využili ve studiu Quantic Dream technologie Motion capture, kterou nasnímali herecké představitele, kteří hrají a dabují hlavní postavy v rámci hry/interaktivního filmu. Pokrok v technologii

je vidět na uvěřitelnosti a propracovanosti jak postav, tak jejich mimiky a projevu, čímž je výrazně podpořena imerze hráče do příběhu herního titulu. Stejně jako u předešlého titulu, i tady je celá snaha o „filmovost“ titulu umocněna hned několika formalistickými či vizuálními prvky, které mají podpořit onu iluzi temného filmu ovlivňovaného zásahem hráče. Tvůrci protentokrát ustoupili od násilného užívání ovládacích prvků a' la videorekordér ve prospěch tradičnějších kontextových nabídek. Ovšem do značné míry filmové zpracování, kde hráč klávesami opět vybírá kameru, ze které chce akci snímat, které kopíruje ve většině případů klasické hollywoodské tendence, zde zůstalo. Je podpořeno i silně filmovou titulovou sekvencí a ve své podstatě jediné dvě věci, které narušují onu iluzi plynulého příběhu (neboť hra v rámci jednoho dohrání zabere jen čas v řádu několika hodin, na rozdíl od desítek hodin, které často zaberou klasické hry k vyprávění svého hlavního příběhu), jsou přechodové sekvence, kdy se mění postava, kterou bude hráč v následující kapitole ovládat, a samotné instrukce na obrazovce, které hra hráči předkládá jako nápovědu k tomu, jak ovlivnit/učinit právě probíhající akci. Na rozdíl od běžných her však *Heavy Rain* neobsahuje, kromě těchto informací, žádnou jinou formu zobrazených informací či herních ukazatelů.

Co se týče samotného ovládání, *Heavy Rain* funguje na podobném principu jako jeho předchůdce. Hráč má opět v průběhu příběhu, kde ovládá několik různých postav, k dispozici opět základní pohyb umožněný pohybem jedné z analogových pák, stejně jako možnost upravit si pohled na akci výběrem z několika různých záběrů na prostor/hrdinu/akci. Interakce opět probíhá dvěma způsoby, buď opisováním pohybu druhou analogovou pákou, či kombinací různých kláves. Zpět jsou i Quick Time Events, které jsou tentokrát přepracované pro umocnění pocitu kontroly, kdy barevně rozlišené dva ovládací prvky, které byly jejich pomocí ovládány v titulu *Fahrenheit*, zde se jedná o princip podobný výběru z kontextových nabídek u předešlého titulu, tedy jednotlivé Quick Time Events se do značné míry opírají o probíhající akci a požadují po hráčích podobné pohyby, jaké dělá postava v rámci herního prostoru. Zásadní změnou oproti předešlému titulu je v tomto ohledu plné využití možností ovladače DualShock 3, který je součástí konzole PlayStation 3, pro kterou byla hra exkluzivně vyrobena (hra je také dostupná v upravené verzi pro pohybové příslušenství PlayStation Move, touto verzí se ovšem v práci zabývat nebudu). Díky technicky specifickým vlastnostem tohoto ovladače závisí postup

hráče ve hře nejenom na pohybu ovládacím prvkem správným směrem, či stisknutí správné klávesy ve správný čas, důležitou roli zde hraje také rychlost pohybu ovládacího prvku, intenzita či pohyby samotným ovladačem. Například při scéně, kdy Ethan v rámci vrahových požadavků utíká policii po dálnici v protisměru, je hráč nucen bleskově reagovat a naklánět ovladač v různých směrech, opisující pohyby volantu ve hře. Pokud hráč nestihne rychle zareagovat, auto neučiní pohyb a hráčův postup je přibrzděn, případně zastaven.

Podobně je tomu s nemožností ukládat a znovu načítat uložené pozice, tedy s principem, který uplatňoval i *Fahrenheit*. Tentokrát se ovšem v krizových bodech nemůže hráč vrátit do záchranného bodu předcházejícího akce a akci zopakovat, pokud hráč učinil nějaké rozhodnutí, je nucen v rámci příběhu akceptovat následky. Například, pokud hráč při ovládnutí Scotta při jedné ze scén ve smíšeném zboží nepřesvědčí pomocí možných argumentů zloděje, který se snaží obchod právě vyloupit, výsledkem celé situace může být zpanikaření kriminálního, který zastřelí při útěku prodejce a Scott tak od něj nezíská důležité informace pro svoje vyšetřování, které mu pak budou chybět. Tedy veškerá rozhodnutí která vykoná, jsou platná pro celou právě vyprávěnou variantu herního narativu a aby je mohl změnit, či aby mohl učinit jiné rozhodnutí nebo změnit jinou taktiku, musí hráč hru začít hrát od začátku znovu a začít tak konstruovat novou variantu herního narativu. Tímto je učiněn určitý krok k oné „filmové“ iluzi celého titulu, kdy hráč, stejně jako divák, nemá možnost vrátit se několik minut zpět a něco v příběhu změnit. Tedy s tím rozdílem, že na rozdíl od filmu, zde hráč pomáhá svými rozhodnutími celý „film“ psát tím, že vybírá jednu z možných permutací, kterou tvůrci hry do titulu implementovali. Přičteme-li k tomu fakt, že postavy bez hráče samy nic od sebe neudělají, je jen na hráči, které z dostupných možností si vybere a co všechno v rámci jedné konstrukce narativu udělá a co si zvolí vědomě opomenout, nedokáže splnit nebo k čemu nevědomě na základě svých voleb a schopností při ovládnutí hry nedostane příležitost. Ať už se v tomto případě jedná o zdánlivě banální činnosti jako procházka po balkoně po probuzení, omytí obličeje či volba čaje místo kávy nebo ať už se jedná o zásadní rozhodnutí jako co ve vypjaté situaci udělat prvně, neboť na ostatní možnosti už nemusí díky okolnostem vyjít čas nebo nemusí být schopen je později udělat.

Co se týče filmovosti narativní struktury titulu, je zde opět několik podobných postupů, které aplikoval už *Fahrenheit*, i několik nových, které recepce díla ovlivňují. Především, v *Heavy Rain* už (s výjimkou Normanova vyšetřovacího zařízení) hráč nenajde jiné symboly na obrazovce, mimo ovládací prvky naznačující akci potřebnou k vykonání interakce s předmětem nebo pro postup v narativní akci. Pryč jsou nic neříkající barevné kombinace, ukazatele životů a změny psychických stavů postav, pryč jsou i kontextová oznámení přibližující hráči souhrn jeho herního výsledku (v případě předešlého titulu docházelo k oznámení úspěšného či neúspěšného splnění Quick Time Events, zde dostává hráč další možnost případně je narativ jeho pochybením pozměněn, v extrémním případě jedna z postav umírá). Druhým důležitým prvkem je využití virtuální kamery, kterou má tentokrát hráč větší možnost upravovat na základě osobních preferencí, kde je možné každou akci snímat z několika různých míst, které designéři hry připravili k dispozici hráči, tedy je na hráči, jestli se spokojí a automatickým vizuálním stylem narativní struktury, nebo si sám v průběhu hry bude volit ten záběr, který mu z dostupných vyhovuje nejvíce. Někdy jsou to právě tyto jiné dostupné varianty záběru na scénu či hrdinu, které odhalí další možnosti interakce v rámci fiktivního světa. Samotná kamera v neovladatelných cutscénách se poté snaží co nejvíce přiblížit filmové řeči, tedy jsou opět využívány formální postupy z žánrových filmů, podpořené dramatickým instrumentálním soundtrackem.

Důležitým prvkem pro narativní strukturu jsou také vnitřní monology postav (Obrázek 2.2.1), které hráč může aktivovat, případně je ignorovat. Ty často dodávají informace, které hlavní narativ opomíjí, případně poskytují informace ve formě podobné filmovým voiceoverům. Časté jsou i myšlenky a reakce ovladatelných postav na právě probíhající narativní akci, či na akci, která proběhla (podobný princip, jako využívá například seriálový *Dexter*,¹¹⁹ zde ovšem plně v závislosti na tom, zda hráč tuto možnost využije či nikoliv). Některé z těchto informací se pak v rámci narativní struktury stávají klíčovými pro úspěšný postup v rámci herního světa.

Podobně jako u předešlého titulu, i zde je několik možností jak řešit situaci, které ovlivňují způsob, jakým bude pak narativ rozvíjen. Příkladem toho mohou být způsoby, jakým Ethan v rámci narativu nakládá s úkoly, které pro něj vrah připravil.

¹¹⁹ *Dexter* [seriál]. USA, 2006.

Hráč v jeho kůži může úkoly plnit a získávat tak důležité informace, může v úkolech selhat a poté si ztížit případný další postup v narativu případně může některé situace vyhodnotit špatně a jeho akce u hru ještě ztíží, případně odsoudí svoji postavu k záhubě ve zbytku narativního konstrukt, který svým rozhodnutím vytvořil. Pokud se hráč rozhodl řídit instrukcemi vraha a splní všech pět úkolů v rámci narativu hry, získává všechny informace o místě, kde je jeho syn držen a má možnost jej zachránit. Pokud však nesplnil jeden nebo dva z připravených úkolů (hráč vědomě odmítl zabít otce od rodiny nebo vypít jed, který ho do hodiny zabije v rámci posledního úkolu), má jen část informací o tom, kde by Shaun mohl být držen a tak záchrana syna závisí na rozhodnutí hráče, na kterou z možných lokací se vydá. Zde například přichází významná role vnitřních monologů, kde hráč může z přemýšlení hlavního hrdiny vyvodit správné místo, tedy pokud se rozhodne naslouchat protagonistovi, kterého ovládá a dokáže si spojit vodítka s myšlenkami. Na jeho rozhodnutí závisí osud jeho syna. Pokud ovšem hráč v rámci gameplaye splnil méně, než tři vrahovy úkoly, případně se rozhodl vzdorovat, nemá dostatek informací na to, aby alespoň mohl tipovat a Ethan tak díky hráčově jednání v průběhu celého hry je nakonec v závěru odsouzen k nezdaru. Hráč má ovšem možnost situaci zvrátit pomocí vedlejších postav (pokud jsou tou dobou ještě naživu), které mohou Ethanovi adresu, kde je jeho syn vězněn sdělit, případně zachránit syna místo něj. V důsledku hráčova chování v rámci narativního konstrukt, který si vytváří, ovšem Ethan nemusí mít ani možnost splnit veškeré úkoly. Pokud hráčovy akce v rámci hry vedly k usmrcení ostatních postav a zároveň k uvěznění Ethana, není, kdo by se zasloužil o Shaunovu záchranu a Ethan páchá sebevraždu ve vězení, zatímco skutečný vrah žije na svobodě a hra v rámci dokončení narativu provádí jízdu virtuální kamerou kolem zatopeného místa, kde byl uvězněn Shaun, po kterém už není ani stopy.

Díky tomu se hra svým narativem i v globálu podobá filmu více, než hrám. Hráč, který v rámci hry vykonává úkony, řeší hádanky a provádí interakci s fiktivním světem a jeho obyvateli, konstruuje pro něj permanentní narativ, ve kterém není cesty zpět a v momentě, kdy se pro něco rozhodne, jeho rozhodnutí je pro příběh trvalé. Tato bezvýchodnost některých situací a nevybíravost titulu sice může bez přímé zkušenosti s titulem znít jako zajímavá součást filmu, ovšem pokud mohu alespoň na jedné části této práce reflektovat vlastní zkušenost s vybranými tituly, právě ona permanentnost rozhodnutí učiněných v rámci titulů výrazně ovlivňuje způsob recepce

díla. Díky interaktivnímu charakteru je divák/hráč vtažen přímo do narativních konstrukcí v rámci herního narativu *Heavy Rain*, ovšem jeho vyhodnocování impulzů a narativních akcí je ovlivněno emočním vypětím, které způsobuje charakter hry ale i způsob postupu v jejím rámci. Každá akce může být tou poslední a minimálně při prvním dohrání si hráč nemůže být ničím jistý, neboť všechny hlavní postavy mohou umřít pro každou z nich je tu hned několik možností úmrtí v různých fázích hry. Jako příklad bych zde použil osud Normana Jaydena v rámci mého prvního dohrání titulu. Z různých možností jsem vybral tu nejvíce morálně dobrou dle mého uvážení. I přes prvotní mojí prvotní antipatii k této postavě jsem se s ním překvapivě rychle identifikoval a rozhodl jsem se v jeho rámci vzdorovat policejní korupci, brutalitě i závislosti na triptocainu. Poctivě jsem procházel a analyzoval veškeré důkazy, které jsem získal v rámci gameplaye svým důkladným zkoumáním míst činu. Dostal jsem se dokonce do konfliktu s místní policií, když jsem se rozhodl vzdorovat proti zatčení Ethana, o kterém jsem si v té době myslel, že je nevinný (byť i přes zkušenost při ovládání postavy Ethana to v tu dobu nebylo jisté, neboť si i v mém narativním konstruktu Ethan tou dobou myslel, že on je tím vrahem, že jeho výpadky paměti jsou projevem schyzofrenie a jeho druhé je Origami Killer). Dvakrát jsem při vyšetřování jen o kousek unikl smrti (neboť můj výkon během hraní nebyl perfektní a spoustu věcí jsem neudělal tak, jak po mě hra chtěla) a riskující vlastní život jsem se nakonec dopátral pravdy a vydal se s Normanem na místo, kde vrah držel Shauna, zatímco místní policie se snažila dopadnout nevinného Ethana. Do opuštěného skladiště jsem se ovšem dostal i s dalšími dvěma postavami. Během finální kapitoly jsem tedy v kůži Ethana zachránil Shauna a za pomoci Madison jsem zachránil Ethana před policejní jednotkou, která měla rozkaz v jeho případě střílet bez výstrahy (poté co se mi podařilo v průběhu hry dvakrát jen těsně uniknout zatčení). Zatímco tohle se dělo na opačné straně skladiště, v sekvencích kde jsem narativ prožíval ve formě Normana, jsem byl na stopě vraha, který se přišel podívat na prvního otce, který dokázal zachránit své dítě předtím, než utonulo. Coby Ethan jsem se v rámci narativu rozhodl splnit všechny úkoly, které vrah vymyslel, včetně obětování sebe sama vypitím jedu výměnou za poslední náповědu k místě, kde je držen Shaun (ve finále se ukázalo, že to nebyl jed, jen vrahův test psychiky otce, zdali je člověk ochoten se obětovat pro záchranu svého syna či nikoliv, tedy další příklad emocionálního nátlaku v případě klíčových rozhodnutí, které hra na hráče vytváří), což se nikomu z testovaných otců

v předešlých případech tohoto sériového vraha nepovedlo. Chvíli poté, co se vrah s Ethanem sešli na místě uvěznění syna, však na místo dorazil i Norman a zatímco probíhala záchrana (hra střídala paralelně tyto dvě sekvence, plus příjezd Madison na scénu, pro plynulost vyprávění typickou spíše pro film, než pro videohru), já v kůži Normana bojoval s uprchajícím vrahem, kde došlo ke konfrontaci mezi mnou ovládanou postavou a Origami Killerem na továrním výtahu do drtičky odpadů, která závisela na mém úspěšném plnění Quick Time Events. To se mi po většinu času dařilo, ovšem při jednom vrahově pohybu jsem požadovanou klávesu nezmáčknu, moje postava byla udeřena vrahem do hlavy, z čehož už se Norman nevzpamatoval. Vrah poté výtah opustil a z místa činu uprchl, zatímco policie měla obklíčenou jinou část komplexu, kde byl právě Ethan, a moje postava na výtahu v bezvědomí zůstala a potkal ji tragický konec v útrobách zmíněné drtičky odpadů. Díky tomu, že jsem se v jedné z předešlých kapitol, která byla ovládána skrze postavu Scotta, rozhodl pro svoji záchranu, bez riskování záchrany Scottovy partnerky Lauren, když se ocitli díky svému vyšetřování uvěznění v autě pod vodní hladinou v řece, nebyla ve hře tou dobou už přítomná Lauren, která měla jako jediná (po identitě vraha začala pátrat jako jedna z matek obětí Origami Killera) možnost zastavit vraha poté, co se ukázalo, že jím je sám Scott a jeho vyšetřování nebylo ničím jiným, než sbíráním důkazního materiálu, který po sobě zanechal, které v závěru narativu zničil před událostmi v opuštěném skladišti. I když jsem tedy udělal v rámci svého prvního narativního konstruktu téměř vše správně, vrah na konci unikl nepotrestán a jedna ze čtyř hlavních postav skončila mojí vinou mrtvá, stejně jako jediný člověk, který mohl v závěru situaci ještě zachránit. Na druhou stranu v důsledku mých akcí Ethan a Madison vyvázli bez újmy a epilog dvojici ukázal společně se Shaunem v novém domově, jak začínají novou kapitolu svého života, společně.

Tím se dostávám ke dvěma z posledních bodů, kterými je ovlivněna recepce *Heavy Rain*, realizace Quick Time Events v příběhu v rámci gameplaye a závěrečný zvrát z pohledu identifikace s postavami. Ačkoliv Quick Time Events byly poměrně typickým ovládacím prvkem dřívějších interaktivních her jako *Cliff Hanger*¹²⁰ nebo *Dragon's Lair*,¹²¹ jejich užití je dnes poměrně časté a jejich implementace do her je poněkud kontroverzním tématem (například v roce 2014 díky implementaci této

¹²⁰ *Cliff Hanger* [videohra]. Stern, 1983.

¹²¹ *Dragon's Lair* [videohra]. Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983.

mechaniky na pohřeb válečné oběti ve hře *Call of Duty: Advanced Warfare*¹²²). A i když jejich užití je v případech her jako je třeba *Heavy Rain* poměrně pochopitelné, z hlediska snahy o co největší vtáhnutí hráče do vyprávěného děje, místy designéri tuto mechaniku zahánějí do krajních podob, což zrovna v případě hry, která se snaží simulovat plynulost narativní struktury podobnou filmu, může způsobit negativní emocionální reakci nebo hráčskou frustraci.

Dalším problematickým bodem v rámci recepce titulu je pak závěrečný dějový zvrat, který skrývá odhalení identity vraha. Dramatické zvraty v závěru nejsou ničím novým ve filmu (například dřívější tvorba M. Night Shyamalana nebo snímky jako *Mechanik*,¹²³ *Oldboy*¹²⁴ či původní *Planeta opic*¹²⁵) ani ve videohrách (tituly jako *Metroid*,¹²⁶ *Bioshock* nebo *Silent Hill 2*¹²⁷), avšak v podobně vystaveném titulu, kde každá hráčova akce má dramatický následek bez možnosti návratu titul *Heavy Rain* skutečně vybočuje. Proto když hráč zjistí skutečnou identitu hlavního antagonisty a zjišťuje, že čtvrtinu hry odehrál v jeho kůži, jeho silná emocionální reakce na tento podnět je odůvodněná. Jelikož od momentu odhalení se postava Scotta stává nehratelnou, je tento dějový zvrat bližší filmovému prostředí, neboť ve většině her dochází ke zvratu buď až na konci gameplaye, kdy dobíhá narativ do svého konce, nebo se jedná o odhalení některé z vedlejších postav. Ovšem odhalení podobného rozměru jedné z hratelných postav je v tomto ohledu něčím jedinečným a co se týče emocionální recepce závažné na úrovni památných filmových momentů, jakými bylo třeba odhalení skutečné identity Dartha Vadera ve filmu *Star Wars: Epizoda V - Impérium vrací úder*.¹²⁸

S tímto souvisí také simulace atmosféry, která nejen že podporuje emocionální vyznění recepce díla, odráží klasické filmové tituly a přináší hutnou depresivní atmosféru s neustále přítomným deštěm v pozadí, reflektuje také psychologický stav ovládaného hrdiny. Pokud je tedy celá scéna koncipována jako dramaticky vypjatá a postava je v depresi, odráží se to na stabilitě vyobrazení

¹²² *Call of Duty: Advanced Warfare* [videohra]. Sledgehammer Games, Activision, 2014.

¹²³ *Mechanik* [The Machinist] [film]. Režie Brad ANDERSON. SPA, Paramount Vantage, 2004.

¹²⁴ *Oldboy* [film]. Režie Chan-wook PARK. KR, Tartan Films, 2003.

¹²⁵ *Planeta opic* [Planet of the Apes] [film]. Režie Franklin J. SCHAFFNER. USA, 20th Century Fox, 1968.

¹²⁶ *Metroid* [videohra]. Nintendo R&D1/ Intelligent Systems, Nintendo, 1986.

¹²⁷ *Silent Hill 2* [videohra]. Konami Computer Entertainment Toky, Konami,

¹²⁸ *Star Wars: Epizoda V - Impérium vrací úder* [*Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*] [film]. Režie Irvin KERSHNER. USA, 20th Century Fox, 1980.

ovládacích prvků, na záběrech kamery a celkové nestabilitě fikčního světa. Fikční svět tedy reflektuje částečně taktéž emocionální profil narativní struktury v daném bodě, čímž nejen, že umožňuje větší míru emocionálně ovlivněných soudů v rámci recepce, ale také umožňuje větší míru imerze¹²⁹ do samotného titulu, která je jen podpořena designem možností v případě negativních zvrátů v rámci narativu či v případě narativní akce vyvíjející se v neprospěch protagonisty.

Ještě než se však vrhnu na shrnutí této kapitoly, rád bych zde alespoň ve zkratce zmínil jeden aspekt filmu, který právě oněch silných filmových momentů, dramatických dějových zvrátů a celkově filmového zpracování využívá více, než hra při jejím hraní samotným hráčem. Tím dalším způsobem, jak narativní strukturu titulu *Heavy Rain* recipovat jinak, než jako tradiční videohru, je formou záznamu gameplaye někoho jiného neboli let's play této hry. Tento model, při kterém hráči po celém světě zaznamenávají svoje vlastní hraní vybraných titulů a poté tento záznam (buď komentovaný, stříhově upravený nebo v původní podobě) sdílejí na internet po částech jako websérii, zabírající se jednotlivým částem titulu v každém díle. A právě *Heavy Rain* je pro svoji filmovost a simulaci filmových postupů ve své narativní struktuře titulem pro tuto formu recepce jako stvořený. Není tedy problém na stránkách jako YouTube nebo Twitch najít právě takové gameplaye tohoto titulu, některé dokonce zacházejí s úpravou tak daleko, že odstraňují grafickou nápovědu pro Quick Time Events (případě odstraňují hratelné části a skládají narativ hry z hráčem neovládaných animací naskriptovaných designéry jako reakce na hráčovu kontrolu postavy v narativní akci). Výsledné videa jsou v takovém případě (na rozdíl od většiny titulů, které mají pokročilejší gameplay, možné chápat jako záznamy narativních konstruktů které učinil někdo jiný, tedy onen interaktivní element je z narativu oddělen a to co zůstává je ve své podstatě digitálně animovaný film, jež dokumentuje celou narativní strukturu filmu. Vystává v takovém případě tedy otázka, zdali takové video pak chápat stále jako záznam interaktivního média, či jako film, který titulu z jiného média využívá a s jeho pomocí konstruuje vlastní strukturu rukou jiného hráče. Podobně problematické uchopení takovýchto záznamů ovšem není případem jen tohoto titulu. Obávám se však, že podobná diskuze by sama o sobě

¹²⁹ **Imerze** – pojem, kterým je označeno hráčovo „ponoření“ do příběhu a prostoru videoherního titulu. Míra imerze v rámci titulu ovlivňuje způsob recepce dané narativní struktury. V případě silnější imerze jsou důsledky narativních akcí brány spíše podobně serióznímu módu přijímání vizuální fikce.

vydala na samostatnou diplomovou práci, neboť právě let's play a proměna konzumace videoherních titulů, kterou do značné míry přinášejí, je oblast do určité míry zatím neprobádaná a i když se jedná z hlediska teorie Torbena Grodala stále o formu vizuální fikce, její konkrétnější uchopení se může projevit značně problematické. Například, je-li *Freeman's Mind*¹³⁰ formou let's play hry *Half-Life*¹³¹ z roku 1998 od společnosti Valve, do které Američan Ross Scott v rámci jejího narativu implementoval vlastní vklad formou vnitřního monologu hlavního hrdiny, který v originále nemluví, neboť je jedním z příkladů tzv. silent protagonists neboli tichých herních protagonistů, kteří mají umožnit lepší identifikaci a propojení mezi hrdinou a hráčem který jej ovládá. Tato série ovšem vykresluje tuto postavu (hranou ve videu Scottem) jako cynického člověka, který se vypořádává v rámci narativního konstruktury hry po svém. Z relativně vážného titulu, který přejímá místy i hororové prvky, se tak v této seriálové produkci stává z větší části satirická záležitost, která přetváří narativní strukturu hry k obrazu svému. Díky tomu už tyto videa nelze s klidným svědomím označit za pouhý záznam konkrétního herního titulu, ovšem za jeho jakousi filmovou interpretaci, což je případ zmíněných let's play videí analyzovaného titulu. Ačkoliv totiž nepřidávají do narativu nic jiného, nebo nepřetváří příběh sarkastickými poznámkami, redukují interakci v rámci herní narativní struktury a poskytují divákovi stejný zážitek, jako běžný film.

S uchopením titulu *Heavy Rain* je to tedy poněkud problematické. Ačkoliv se totiž jedná z funkčního hlediska o videohru z žánru akčních adventur, její příklon k tradici interaktivního filmu je více než výrazný. Přičteme-li k tomu výrazný audiovizuální styl, který využívá virtuální kamery ke snímání veškerých záběrů v rámci hry a který kopíruje formální postupy hollywoodských snímků z žánrů thrilleru a film noir, opět velmi výrazné orchestrální doprovody kanadského skladatele Normanda Corbeila a dramatický herecký přednes herců, jenž byl při zpracování převeden do herní grafiky, je *Heavy Rain* titulem, který má, tvrdím si říci blíže k žánrovému filmu, spíše než žánrové videohře. Jeho videoherní prvky a gameplay v konečném důsledku jen umocňují jeho narativní strukturu, která je silně zakořeněná ve filmových žánrových klasikách, které mnohdy otevřeně cituje, jako

¹³⁰ *Freeman's Mind* [websérie]. Accursed Farms, 2007. Dostupné z: <http://www.accursedfarms.com/movies/fm/>

¹³¹ *Half-life* [videohra]. Valve Corporation, Sierra Entertainment, 1998.

například *Osvícení*¹³² Stanleyho Kubricka. Jsou to možná právě tyto malé detaily ovlivňující recepci díla, které ze hry *Heavy Rain* dělají něco víc, než jen obyčejný herní titul adaptující videoherní prvky. Díky tomu pak v rámci recepce některých sekvencí divák jakoby vnímal film, spíše než videoherní titul, což je umocněno v závěru, kde se reflektují veškeré akce, které hráč v rámci hry vykonal ve formě možných rozvoje narativního konstruktů, či jeho redukce v případě negativního vývoje v průběhu hry.

2.3. *Beyond: Two Souls* (2013)

Vzhledem k tomu, že se studiu podařilo dvakrát po sobě překvapit jak odbornou veřejnost videoherního průmyslu, tak hráče komplexností svých titulů, především díky silné narativní stránce a filmovému zpracování, od jejich dalšího a v době psaní této práce také zatím posledního titulu, *Beyond: Two Souls*, se čekaly obdobně velké věci. Tvůrčí tým vedený opět scenáristou a režisérem Davidem Cagem vydal v roce 2011 během přípravy titulu také technologické demo ve formě krátkometrážního snímku *Kara*,¹³³ který v rámci jejich herního engine ukazoval potenciál pro filmový titul, ve kterém hlavní hrdinka ztvárněná převážně televizní herečkou Valorií Curry prozkoumává otázku, co je to být člověkem. Tento titul sloužil především jako ukázka ambicí, které tým měl při vyprávění příběhů v rámci videoherních titulů, které jsou hluboko zasazeny do filmové řeči.

Tento svůj záměr se poté ve svém dalším videoherním titulu rozhodli prozkoumat. Jejich třetí interaktivní drama stavělo opět na podobných principech, jako jejich předešlé dva tituly, *Fahrenheit* a *Heavy Rain*. Ve svém třetím titulu se ovšem v rámci interaktivního dramatu přesunuli od atmosférického žánrového filmu ve formě videohry spíše k vyprávění mysteriózního příběhu s prvky science fiction. Změna proběhla i v celém konceptu hry, kde se hráč, na rozdíl od předešlých titulů, zhostil role jen dvou, vzájemně propojených charakterů. Hra vyšla, podobně jako její předchůdce, exkluzivně pro konzoli Sony PlayStation 3, 8. října 2013.

¹³² *Osvícení* [The Shining] [film]. Režie Stanley KUBRICK. USA/VB, Warner Bros., 1980.

¹³³ *Kara* [film]. Režie David CAGE. Quantic Dream, 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lhoYLP8CtXI>

Hra pojednává o nadaném dívce jménem Jodie Holmes, v jejíž kůži hráč prožívá 15 let jejího života, od jejích osmi let, kdy se u ní projeví nadpřirozené schopnosti až do 23 let, kdy narativ dospívá do svého konce. Jodie, která nikdy nepoznala své skutečné rodiče, měla již od dětství zvláštní schopnost. Mohla komunikovat s entitou svázanou s ní psychickým spojením, zvanou Aiden. Tento duch ji provázel celý její život, avšak právě díky němu mohla Jodie vidět a dělat věci, které ostatní nemohli. Když se Jodie několikrát objevila ve své posteli vystrašená a s tržnými rány po celém těle, rozhodli se ji její náhradní rodiče umístit do ústavní péče vládního Úřadu pro paranormální aktivity. Zde se poprvé dostává do kontaktu s vědcem Nathanem Dawkinsem, který si ji bere na starost a dlouhá léta se o ni v rámci úřadu stará. Jak čas pokračuje a Jodie roste, její schopnosti se stávají díky silnějšímu poutu s Aidenem silnějšími a tak se o ni začne zajímat americká zpravodajská služba CIA, která ji na hraně dospělosti verbuje do svých řad. Zde se Jodie učí své schopnosti několik let prohlubovat a ovládat, až je na konci svého tréninku nasazena do terénu jako speciální agent. Když však během jedné ze svých misí pro vládu je podvedena svým nadřízeným, který ji díky zfalšovaným informacím donutí odstranit demokraticky zvoleného vladaře pro válkou dlouhé roky zmítanou zemi. Když Jodie zjistí, že místo překupníka se zbraněmi byla zmanipulována americkou vládou k odstranění nadějněho politického představitele, uniká z vojenské transportu a vydává se na útěk. CIA i vládou silně financovaná nová odnož Úřadu pro paranormální aktivity ji dlouhé měsíce nahánějí po celém území spojených států, avšak Jodie se daří vždy uniknout, když použije Aidenovy schopnosti proti nim. Po měsících cestování a zkušenosti z ulice se ovšem rozhodne zjistit, kdo byli její skuteční rodiče, aby zjistila, odkud pochází. Společně s přítelem s dětství se vydává do psychiatrické léčebny, kam až vypátrá svoji biologickou matku, jen aby zjistila, že ji vláda držela celou tu dobu v uměle navozeném kómatu, aby svoje schopnosti (podobné Jodie) nepoužila proti nim. Než se s tím však rozhodne něco udělat, je dopadena speciálními jednotkami a dopravena na základnu CIA. Zde je ji nabídnuta milost a zproštění obvinění ze všech přestupků výměnou za pomoc při zničení čínské základny, kde čínská armáda testuje tzv. condenser zařízení určené k otevření portálu do Infravěta, dimenze představující v tomto fikčním světě posmrtný život. Dimenze, ze které pochází Aiden a na kterou má Jodie celý život díky němu napojení. Obdobné zařízení totiž dříve testovala i americká armáda a poté, co se se v projektu stala

nehoda a dimenzionální brána do světa duchů a přízraků byla otevřená a nechráněná, byla to právě Jodie, kdo musel díky svým jedinečným schopnostem zasáhnout. Ač nerada, s misí souhlasí, neboť ví, co všechno je v sázce. Se štěstím, se jí podaří čínskou testovací základnu zastavit dříve, než mohou bránou uniknout hrůzy z Infravěta. Když se ovšem vrací z mise zpět domů, zjišťuje, že Nathan vyvíjí technologii spojenou s Infravětem pro armádní účely a americká vláda mu za to štědře dotuje jeho program. Nathan díky největšímu condenseru v historii přezdívaném Černé slunce, má možnost studovat Infravět a zjistit, jak přivést z druhé strany zpět svoji ženu a dceru, které zemřely při dopravní nehodě před lety, když byla Jodie ještě malá. Jodie díky svým schopnostem zjišťuje, že jejich duše Nathan udržuje v rámci své laboratoře násilím a že je natolik zaslepený svým cílem, že přehlíží fakt, že jim ubližuje i po jejich smrti. Nathan o tomto nechce ani slyšet a v jeho hlavě se rodí nový nápad jak dosáhnout svého cíle. Rozhodne se vypnout silové pole chránící dimenzi lidí před přílivem duší zesnulých z druhé strany, bez ohledu na to, že Infravět skrývá také zástupy duchů a nebezpečných přízraků. Jodie je mezitím opět zrazena vládou, když místo milosti je po vzoru své matky uvedena do stavu umělého kóma. Z toho ji ale na poslední chvíli zachrání její jediní dva spojenci a ona se vydává společně s nimi do jádra Černého slunce, zastavit Nathana a uzavřít tuto bránu mezi světy jednou provždy.

Beyond: Two Souls lze v některých ohledech brát jako částečný krok zpátky pro Quantic Dream. Po komplexním vyprávění z předešlých dvou titulů je tentokrát narativní struktura prozkoumávána pouze skrze Jodie, jejíž propojená entita Aiden je spíše jako její rozšíření v rámci fyzických možností v rámci fiktivního světa. I když tak hráč coby Aiden několikrát v rámci narativu jedná autonomně, vždy je to v souvislosti s Jodie, případně s napojením na ni. Bez ní totiž Aiden v narativu nefunguje, byť ona bez něj v několika sekvencích ano.

Tento krok zjednodušení narativní struktury na jednu osobu (a její propojenou entitu) je tak výrazně méně narativně zajímavý z hlediska možných paralel mezi videohrou a filmem, což jen podporuje opět redukce další redukce v rámci herních možností. Hráči tentokrát nemají možnost natolik ovlivnit narativní strukturu, postavy mohou umřít, nicméně zde se jedná spíše o vedlejší role, a přístup k jejich osudu je ve většina případů binární, hráč buď vykoná, nebo nevykoná nabízenou akci

– nechám postavu zemřít/žít nebo udělám něco proto, abych ji zachránil/zabil. Z recepčního hlediska zde tedy naprosto odpadá ona frustrace z nezměnitelného osudu postav. Ačkoliv totiž jednotlivé kapitoly mají onen element uzavření (jak něco hráč vykoná, je třeba hrát hru od znova, případně načíst jednotlivé kapitoly, pokud hráč chce svoje rozhodnutí nebo vykonanou akci změnit), avšak pokud v důsledku jeho hraní postava umírá, hra se načítá ze záchranného bodu a hráč má další možnost. Jasný úkrok k tradičnější herní struktuře narativu a celkově formy gamepaye. Hráči díky tomu odpadá přidaná hodnota formou recepční simulace plynulosti filmového narativu a významné prvky videoherní narativní struktury jsou zde hráči poskytovány především v tradiční formě příběhových cutscén.

Přeprocování dospěla i využívaná virtuální kamera, která tentokrát mimo zmíněné cutscény využívá spíše tradičního sledování hráčova avatara, spíše než aby dávala hráči možnost během vyprávění editovat formu, v jaké recipuje narativ, jako tomu bylo v případě *Heavy Rain*. Místo simulace filmové formy se tak v rámci gamepaye v případě tohoto titulu jedná spíše upravenou tradiční formu her z pohledu třetí osoby.

To čím kde ovšem na druhé straně *Beyond: Two Souls* zachází o něco dál, než jeho předchůdce je systém ovládání. Tvůrci sice přejali několik ovládacích prvků z *Heavy Rain*, které se v průběhu gamepaye objeví, avšak drtivá většina narativních akcí je řešena pouze dvěma pohyby analogových pák ovladače. V těchto případech navíc hra buď grafickou nápovědu pro pohyb nezobrazuje vůbec, nebo ve formě malých bílých teček, které pro hráče symbolizují, že pohybem ovládacího prvku daným směrem lze provést interakce s předmětem v rámci fikčního světa. Na podobném principu je pak postavená celá gamepay v kůži Aideny, kdy hráč provádí interakci se světem pouze pohyby jednotlivých analogových pák, případně v kombinaci s kontextovou klávesou (Obrázek 2.3.1). V rámci hry tak (v případě volby odpovědi, či výjimečných komplikovaných situací, kde jsou použity další z kontrolních prvků ovladače) nemá hráč k dispozici žádnou jinou kontextovou nabídku, či vizuální nápovědu, než ony body v rámci obrazu (Obrázek 2.3.2). Díky tomu se ovládání titulu stává poměrně rychle intuitivní a hráč motorické úkony dělá vědomě bez potřeby narušovat svoji imerzi do příběhu. Díky tomu tak dochází

k silnější identifikaci v rámci díla a téměř nepřerušované recepci narativní struktury titulu.

Ta je postavena na nelineárním narativu, který odkrývá narativní sekvence střídavě, z různých fází života Jodie. Úvodní prolog filmu, tedy bod, ze kterého je celá narativní struktura koncipována, se odehrává po poslední kapitole, jak v chronologickém pořadí, tak v rámci gameplaye. Průběhu hry tak hráč postupně odkrývá součásti narativní struktury, k jejichž kompletnímu pochopení mu často narativní struktura dokládá informace až v pozdějších částech, tedy podobný princip jaký využíval například Quentin Tarantino ve svém snímku *Pulp Fiction*.¹³⁴ Zároveň však v případě *Beyond: Two Souls* závisí interpretace některých narativních akcí na chování hráče v rámci fikčního světa a rozhodnutích učiněných v gameplayi. Pokud například hráč zvolí jednu z možností jak ukončit narativní strukturu, kde hlavní protagonistka příběhu vzdá svůj život ve prospěch vstupu do Infravěta, bude mít její úvodní prolog trochu jiný smysl, než když hráč zneškodní trhlinu mezi dimenzemi i podaří se mu všechny v rámci narativu zachránit. Hra navíc nabízí i různé formy epilogu, který slouží jako předzvěst či případné naznačení budoucnosti pro příběh po ukončení narativní struktury titulu, závisící na rozhodnutích hráče v rámci hry i na jejím konci. Díky tomu tak i přes redukci způsobů jak narativní strukturu ovlivňovat a konstruovat titul nabízí hned několik rozdílných možností, jak se v závislosti na herním výkonu hráče může narativní struktura vytvářet a jaký příběh přednášet.

Onen výrazně filmový aspekt tu je opět formován stylem tvorby hry, kdy veškeré možnosti hráče v rámci narativních akcí, jsou rekonstrukcí přednesu hereckých představitelů, kteří si postavy zahráli. Podobně, jako tomu je v případě titulu *Heavy Rain*, i zde role ve fikčním světě zahráli herci, z nichž tentokrát pro hlavní hrdiny filmu tvůrci získali dva Hollywoodské herce, na cenu americké Akademie filmového umění a věd Oscar dvakrát nominovaného herce a Willema Dafoea a mladou kanadskou herečku Ellen Page. Stejně jako zbytek hereckého obsazení propůjčili svoje hlasy, podobu a svoje herecké umění tomuto titulu pomocí technologie Motion Capture. Sekvence, které se objevují v rámci narativní struktury titulu, jsou konstruovány z dramatických rekonstrukcí akcí ve studiu, které byly zaznamenány ve specializovaném studiu (Obrázek 2.3.3), převedeny do kódu hry a

¹³⁴ *Pulp fiction* [film]. Režie Quentin TARANTINO. USA, Miramax Films, 1994.

na základě informací získaných pomocí této technologie byly jejich projevy rekonstruovány v grafickém prostředí titulu (Obrázek 2.3.4) podobným způsobem, jaký se používá u moderních hollywoodských filmů při vytváření digitálních triků u velkorozpočtových filmů jako *Strážci galaxie*¹³⁵ nebo *Úsvit planety opic*.¹³⁶ Tento důležitý prvek ve zpracování titulu nejen, že podporuje určitou diváckou familiárnost se známými tvářemi z filmového prostředí (které titulu bezesporu přidávají určitou návaznost na filmové kariéry představitelů hlavních rolí), díky tomu postavy působí „živěji“ než většina protagonistů v konkurenčních titulech a tedy usnadňují jak identifikaci, tak emocionální recepci v závislosti na postavou reflektovaných emocích. Mimika hereckých představitelů tady hraje role, čímž přidává důležitý prvek narativní struktury, kdy projevy postav jsou nedílnou součástí. Ostatně uvěřitelnost herních představitelů zejména v posledních letech je důležitým prvkem herních titulů – snaha překonat prvek, v běžné praxi označovaný jako uncanny valley (v českém překladu téže jako tajemný val).¹³⁷ Příkladem takového titulu je například i hra *L.A. Noire*¹³⁸ z roku 2011, která díky využití vlastní technologie MotionScan, která u hereckých představitelů speciálními kamerami snímala detailně mimiku obličeje (Obrázek 2.3.5) nejenom kvůli ztvárnění věrohodných emocionálních reakcí ale také pro uvěřitelnou animaci při herních dialogích, zakomponovala postup v narativní struktuře titulu na úsudku hráče, který empiricky posuzoval chování a emocionální responzi u postav v rámci fikčního světa a během své observace usuzoval zda lžou, mluví pravdu nebo mohl zpochybnit jejich tvrzení na základě toho, jak se při dialogu chovají. Ostatně narativní sekvence z obou titulů, jak *L.A. Noire* tak *Beyond: Two Souls* byly promítány během minulých ročníků filmového festivalu v Tribece na Manhattanu, v letech 2011 a 2013.

Je to právě ale opět množství prvků, přejatých z filmové teorie a ona inspirace v žánrových filmech viditelná na konečné podobě titulu *Beyond: Two Souls*, které

¹³⁵ *Strážci galaxie* [Guardians of the Galaxy][film]. Režie James GUNN. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014.

¹³⁶ *Úsvit planety opic* [Dawn of the Planet of the Apes] [film]. Režie Matt REEVES. USA, 20th Century Fox, 2014.

¹³⁷ **Uncanny valley** - na základě teorie profesora robotiky Masahiro Moriho, která se věnuje závislosti emocí člověka směrem k mimolidským skutečnostem vzhledem k míře přisuzování lidských rysů těmto skutečnostem. V oblasti game studies je tento termín používán k závislosti emocí na věrohodnosti, uvěřitelnosti lidskosti postav ve fikčním světě titulu. Čím více se tedy postavy/protagonisté podobají skutečným lidem, tím větší má divák/hráč tendenci si s nimi během recepcie titulu vytvořit emocionální pouto.

¹³⁸ *L.A. Noire* [videohra]. Team Bondi, Rockstar Games, 2011.

z titulu činí oním narativem na pomezí videohry a filmu. Ačkoliv totiž některé sekvence v rámci narativních bloků tvořících narativní strukturu titulu působí až zkrátka příliš herně (například scéna, kdy hráč v kůži Jodie uniká před policejními pronásledovateli na motocyklu, připomíná možná až příliš klasické závodní tituly z prvních generací herních konzolí a PC), jsou tu momenty, které na druhé straně připomínají i přes svůj herní průběh scény přejaté z filmových klasik. Například v průběhu kapitoly s názvem *The Embassy*, která sleduje Jodie během její první mise coby agentky CIA, připomíná klasické špionážní a loupežné filmy. Hráč má za úkol získat utajené informace ze sejfu místního velvyslance na ambasádě, kam Jodie a její partner Ryna přicházejí na pozvání coby čestní hosté. Díky tomu, že je velká část mise kontrolována hráčem formou Aidena, vizuální zpracování evokuje klasické použití schémat špionážních snímků i s jejich typickým zpracováním – infiltrace, zneškodnění kamer smyčkou, prohledávání šuplíků, tajné trezory náhlé vyrušení, všechny prvky se zde dají nalézt, stejně jako jejich často typický způsob snímání. Hráč má dokonce k dispozici hned několik způsobů, jak se k dokumentům dostat a získat informace v nich obsažené.

Díky omezení plynulosti času je také zajímavé pro potřeby recepce díla sledovat, jakým způsobem hra zachází se sledováním hlavní hrdinky, při hráčově delší neaktivitě v rámci herního světa. Hra se přepne z klasického pohledu třetí osoby do víceméně filmového snímání postavy Jodie, kde střídá vyloženě filmové záběry na to, co právě dělá (sedí, stojí, žebra na ulici o drobné v kapitole, kde žije na ulici a tak podobně). Hra se tím snaží, podobně jako všemi dalšími prvky přejímanými z filmového prostoru, kterými ovlivňuje hráčskou recepci titulu, vytvořit iluzi plynulé non-lineární narativní struktury, ve které ačkoliv hráč ovládá hlavní hrdinku (a jejího nadpřirozeného společníka), funguje pouze jako součást narativu, nikoliv jeho hybatel. Může ovlivnit jednání Jodie, může skrze Aidena v některých sekvencích s Jodie nesouhlasit, způsobit jí problémy nebo se jí dokonce postavit, avšak jeho dosah v narativní struktuře se rozpíná pouze v rozsahu hlavní hrdinky a možnosti jejího jednání a přístupu k ostatním lidem. Na rozdíl však od předešlého *Heavy Rain* nemá hráč možnost dramaticky zasáhnout do narativní struktury, některé hybatele děje eliminovat či předurčit některou z postav k záhubě svým jednáním. Kontrola i dopad v rámci narativu jsou tak v případě hráče omezeny, ačkoliv je tím na druhou stranu posílena jeho role coby osoby zodpovědné za osud Jodie. Emoce v rámci

recepce díla, stejně jako empatie a úsudek hráče zde také několikrát hraje roli, například ve scéně, kde se Jodie může pokusit sblížit s Ryanem i přes to vše co se mezi nimi v minulosti stalo. Na základě hráčových rozhodnutí může pak situace dopadnout díky volbám během příprav na tuto večeři všelijak, avšak může zde hrát i roli předešlá zkušenost v rámci narativu, která tomuto zamezí, případně může hráč sám tuto možnost zastavit v případě identifikace s Jodie, jejím osudem a zásahy do života které Ryan v minulých částech narativu provedl, kdy hráč vyhodnotí, že ačkoliv mu hra tuto možnost nabízí, rozhodne se ji nevyužít. V extrémním případě může hráč v případě identifikace s Aidenem (či vlastní škodolibosti nebo jako důsledek antipatie k postavě/postavám) nechat situaci zajít daleko a poté ji svým chováním skrze Aidenovy schopnosti.

Beyond: Two Souls ale využívá navíc také další prvky, které ovlivňují to, jakým způsobem vnímá hráč titul. Jedním z těch nejvýraznějších je orchestrální soundtrack, který po Normandu Corbeilovi, který dělal předešlé dva tituly a který zemřel na rakovinu slinivky břišní v lednu 2013 předtím, než stihl dokončit svojí práci na tomto titulu, převzal herní a filmový skladatel Lorne Balfé. Ten v produkci Hanse Zimmerera vytvořil pro titul výrazně atmosférickou hudební kompozici, která vychází z podobných principů jako zásadní kompozice k dramatickým snímkům posledních let.

To v kombinaci s virtuální kamerou, která cituje mnoho audiovizuálních prvků typické pro různé žánry či specifické lokace (poušť, obytné komplexy, futuristická zařízení, noční les v dešti) z filmového prostředí, přináší vskutku filmově vyhlížející a díky časté absenci interakce také audiovizuální zážitky srovnatelné s filmem, avšak zde přichází jeden ze zásadních problémů titulu. David Cage ve svém nejnovějším titulu cituje překvapivě velké množství filmových prvků a přináší zatím nejminimalističtější avšak přirozené ovládní postav, kterými hráč hýbe narativní strukturou, avšak toto skýtá jeden velmi zásadní problém. V rámci titulu totiž přináší mnoho odlišných kapitol, které představí audiovizuální prvky, často s návazností na filmový kontext, či na filmové stereotypy (hororová sekce ve sklepeních s blikajícími světly, emocionální setkání po letech v podzimním parku za doprovodu pomalého orchestru doprovázeného pianem, akční sekvence doprovázené hrůzami války, explozemi a vypjatými momenty nebo tematika dospívání s Emo účesy a

pesimistickými rockovými skladbami, všechno tu je), které ač fungují v rámci jednotlivých kapitol, nejsou úplně koherentní v celkovém narativu. Zkrátka ačkoliv tak *Beyond: Two Souls* adaptuje spoustu těchto motivů a postupů skvěle a místy to díky zpracování a plynulosti narativu v jednotlivých kapitolách evokuje až filmový zážitek minimálně narušený hráčovou interakcí (například vyloženě filmová úvodní část kapitoly Old Friends), v konečném dojmu, ať už narativ vnímáme v původním nelineárním pořadí, či si jej pustíme v chronologickém pořadí (možnost kterou hra umožňuje po dohrání titulu do jeho narativního konce po skončení závěrečných titulků), do filmové plynulosti narativu, jakou předvedl *Heavy Rain* má *Beyond: Two Souls* daleko, byť v některých částech je filmová recepce titulu výrazně větší a výraznější, než v případě svého předchůdce. Druhý jmenovaný titul je tak i přes svoji jednoduchost ukázkou toho, že při neopatrném přejímání velkého množství prvků, může celkový obraz hry, pokud ji budeme brát jako jednu souvislou zkušenost, kterou jako diváci v rámci svého mentálního konstruktu budeme prožívat, některé z použitých prvků budou tuto plynulost průběhu narativní struktury narušovat a z naší identifikace v rámci fiktivního světa částečně vytrhávat, díky narušení pravidel fiktivního světa, které si film sám nastavuje ale ne ve všech kapitolách svého fragmentovaného narativu dodržuje.

Beyond: Two Souls tak může být nakonec vnímán jako logický další krok ve vývoji moderního interaktivního dramatu v rámci videoherního média, avšak zároveň může být také chápán trochu jako krok vedle. Srovnáme-li jej s předešlými díly tvůrčího týmu z Quantic Dream, tam, kde *Fahrenheit* přejímal možná příliš málo / příliš neobratně filmové prvky a *Heavy Rain* adaptoval úspěšně prvky vyvolávající podobné emocionální reakce a zážitek z recepce kriminálního thrilleru jako v případě žánrové filmové konkurence, avšak ve formě nevybíravé a často emocionálně zdrcující interaktivní zkušenosti, *Beyond: Two Souls* adaptuje nejlépe ze tří vybraných titulů audiovizuální a vyprávěcí prostředky filmu ve své narativní struktuře, avšak narušuje tím svoji vlastní narativní plynulost, podpořenou horším využitím virtuální kamery. Všechny tři tituly jsou ovšem ukázkou toho, že stejně jako film, který může efektivně přejímat prvky narativních struktur a postupů z videoher, videohry samotné mohou překvapivě dobře adaptovat postupy, principy a prvky z filmů, stejně jako simulovat filmový záběr pomocí virtuální kamery, čímž mohou dosáhnout narativní struktury, kterou hráči budou recipovat zároveň jako videohru a

zároveň jako formu filmového zážitku. Ačkoliv žádný z titulů není v tomto snažení bezchybný, přinášejí všechny tři jedinečné zážitky na pomezí videohry a filmu, které skrývají potenciál pro podobné přejímání prvků a ovlivňování narativních struktur v blízko budoucnosti.

Závěr

V rámci své diplomové práce jsem se rozhodl analyzovat šestici titulů, které svoji narativní strukturou vybočují z běžných tendencí, ať už se jedná o film nebo videohry, a využívají struktur a formálních prvků využívaných druhým médiem, tedy filmy využívající typicky videoherní elementy a videohry přebírající a využívající filmové prvky při své naraci. Pro svoji analýzu jsem se proto rozhodl vybrat po třech titulech z každého média, které takové prvky aplikují v rámci vlastní narativní struktury, a v rámci detailního rozboru jsem tyto prvky analyzoval s cílem zjistit, jak právě tyto převzaté elementy ovlivňují diváckou/hráčskou recepci daného titulu.

Za tímto účelem jsem v práci využil selekci teoretických postupů jak z oblasti filmové teorie, tak game studies. Tyto teoretické postupy jsem volil na základě zkušenosti s psaním své předchozí práce na téma *Videohra jako předloha filmové adaptace*, kde jsem se zabýval filmovými adaptacemi videoherních titulů, které jsem komparoval s jejich předlohou na základě teoretických východisek jak kognitivní psychologie, tak game studies. Cíl práce bylo demonstrovat vývoj tohoto subžánru a analyzovat, proč většina z těchto adaptací jako film příliš nefunguje.

Informace, které jsem během psaní své bakalářské práce získal, mě dovedly k problematice titulů, které se díky přejímání stylistických prvků mezi médii v rámci narativní struktury dostávají blíže k druhému médiu, než je běžné ve většinové produkci v rámci toho média. Pro svůj teoretický základ jsem se rozhodl opět využít základních východisek kognitivní psychologie v aplikaci na filmovou recepci, které se ve svém díle zabývá dánský teoretik Torben Grodal. Z jeho práce jsem využil především teorii postupu zpracovávání audiovizuálních podnětů lidským mozkem, tzv. PECMA flow, stejně jako jeho studii ovlivnění recepce v závislosti na módu, jakým je film vyprávěn, a roli emocí při recepci díla vizuální fikce, kterýmžto termínem Grodal rozumí díla jak filmová, tak videoherní.

Ve své práci jsem pro potřeby provedené recepční analýzy využíval také sekundárních teoretických postupů, především pak z díla Jespera Juula, jehož teorii jsem aplikoval na videoherní světy, jejich pravidla a fikci, která je v jejich rámci vyprávěna. Důležitý teoretický základ pro analýzu provedenou v této práci byl také

zvolen z díla Granta Tavinora, z jehož textu *The Art of Videogames* čerpá práce především různé formy narativu a koncept virtuální kamery, který je aplikován v souvislosti s vybranými tituly videoherní sekce. Okrajově je pak využito pro potřeby této práce textu Janet H. Murray *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

Jako první dostal v mé práci snímek Krzysztofa Kiesłowskiego *Náhoda*, který jsem analyzoval i přes jeho stáří, předznamenávající fakt, že předchází většině videoherních narativních struktur, se kterými je možné jej spojit. I přes tento fakt je možné právě v tomto polském filmu vystopovat postupy, které byly v pozdější době použity opakovaně ve videoherním prostoru a dodnes některé z nich platí za typické prvky videoherních narativů. Důležité pro analýzu provedenou v této práci byla hra náhody, výstavba narativních variant, neboli konstruktů v rámci několika klíčových bodů, které byly shodné pro všechny tři narativní konstrukce představené v rámci filmu. Byla představena taktéž podobnost s rozdílnou výstavbou videoherních narativů, které jsou vystavené podobně na základě několika vztyčných bodů v rámci kterékoliv varianty. Na snímek byl taktéž úspěšně aplikován termín replay story z game studies, kde odlišnost oproti běžným videoherním narativům tohoto typu byla přisouzena především absenci interaktivity, kterou v rámci filmu substituuje trojice režisérem vybraných a následně prezentovaných variant.

Druhým rozebíraným snímkem, který si bere *Náhodou* za inspiraci a volně na ni svoji strukturou odkazuje, je německý thriller Toma Tywkerova *Lola běží o život*. V první části jsem porovnával Tywkerův snímek s předešlou *Náhodou*, kde jsem zkoumal především rozdílnosti dvou podobných konceptů. Jako klíčové jsem v této práci označil rozdíl mezi vědomou a nevědomou povahou akcí v rámci snímku. Zatímco polský snímek reprezentuje prezentaci nahodilosti a jejího vlivu na rozdílné životy, které může protagonista prožít v prostoru vymezeném výchozím bodem narativního větvení a konečnou situací odletu do Francie, v případě německého snímku se jedná o vědomé konání hlavní hrdinky, která má určitou formu kontroly na narativem, jeho plynulostí a tyto znalosti užívá překonání překážek v průběhu narativu. Dále jsem se zaměřil na formální zpracování a jeho podobnosti s videoherním prostředím. V rámci titulu jsem tak během analýzy našel daleko větší množství prvků podobných či inspirovaných videoherními strukturami než v případě

prvního filmu. Film využívá množství adaptovaných prvků typických spíše pro videoherní narativy a díky rozdílu vědomého konstruktivní struktury oproti nahodilému v případě *Náhody*, se jedná o vyprávění zdaleka nejbližší hraný titul videoherní scéně.

Finálním filmem, který dostal v práci prostor, je animovaný snímek *Raubíř Ralf*, který je adaptací fiktivní hry vytvořené na motivy videoherních klasik z osmdesátých a devadesátých let. Jeho fikční svět nejen, že existuje v rámci světa videoher, který udržuje strukturální postupy videoherního titulu, kterým je inspirován, ale také jeho hrdinové jsou původem z videoherních titulů. Díky tomu je tak titul daleko více spjatý s videoherním prostorem, než je tomu možné u předešlých dvou. Jeho výrazná zakořeněnost ve strukturách typických pro hry se může projevit na problematické recepci některých elementů koncovým divákem, nicméně je na druhé straně titulem dokázáno, že se dají v rámci filmové narace vytvořit herní struktury, které divák recipuje jako filmové, neboť jsou vytvořeny jako pravidla fiktivního světa, které postavy v jeho rámci musí dodržovat, ačkoliv se jedná původem o herní struktury vytvořené díky limitacím technologií, případně pro zjednodušení gameplaye. Okrajově jsem se zaměřil také na formální stránku díla, která může u diváka s předchozí znalostí citovaných titulů taktéž zásadně ovlivnit recepci díla díky přímému užití dobových restrikcí v jinak moderním animačním procesu a tímto vytvářející iluzi světa uvnitř světa. Tyto světy v rámci fiktivního světa pak dodržují stejné pravidla a náležitosti herních světů, jež adaptují nebo se jimi inspiroují. Z hlediska narativní struktury se však *Raubíř Ralf* ukázal na druhé straně nejvíce filmový, kde fantaskní elementy fikčních světů nahrazují videoherní prvky z titulů napříč herní historií.

Filmová sekce práce tedy dokázala, že některé strukturální prvky, stejně tak jako široká paleta formálních prvků je možná adaptovat a přejímat od videoher do filmového prostoru. Tyto prvky tak přináší do tohoto prostoru relativně originální a ojedinelé elementy, ovlivňující recepci díla. Velká část konkrétně směřovaných narativních postupů (především v případě *Raubíře Ralfa*) je ovšem závislá na předešlé znalosti přejímané látky a zásadních titulů v této oblasti.

V druhé polovině práce jsem se zaměřil na trojici her z produkce francouzského studia Quantic Dream pod režijním dohledem Davida Cage. Jako

první jsem se z jeho produkce zaměřil na titul *Fahrenheit*, první z jimi produkováných titulů, pro který se tvůrci snažili propagovat označení interaktivní drama, ctíc tím tradici interaktivních filmů. V analýze jsem se zaměřil na filmové prvky, které tvůrci titulu využili při jeho tvorbě, vliv originálního ovládání na recepci herního narativu, zaměřil jsem se na otázku imerze díla, stejně jako jsem v závěru adresoval některé z problémů, které v oblasti související s tématem diplomové práce u titulu nastaly.

V druhé části videoherní sekce jsem rozebral jejich další titul, kriminální thriller *Heavy Rain* se silnou návazností na žánrové filmy. Příběh o oběti sériového vraha, v rámci kterého narativní konstrukt v rámci vytvořených možností hráč/divák konstruuje formou čtyřech ovladatelných postav, je vyprávěn ve formě neobyčejné hry, která pro vytvoření iluze filmu obětovala některé herní prvky, typické pro interaktivní médium. Toto přejímání prvků, stejně jako jejich vliv jsem analyzoval detailněji, stejně jako způsob, jakým tento způsob designu hry ovlivňuje recepci díla. Mimo samotnou analýzu narativní struktury titulu jsem se zaměřil také na rozdíly, které titul odlišují od svého předchůdce i žánrové konkurence a část textu zaměřeného na titul jsem věnoval také technologické stránce titulu, způsobu, jakým byla hra vytvořena, jakým je ovládána a rozborem do jak velké míry filmový titul skutečně je. V závěru této části jsem věnoval prostor alternativnímu způsobu recepce narativní struktury tohoto filmu pomocí v posledních letech populárního typu audiovizuální produkce, videoherních let's play sérií.

V závěrečné části jsem se zaměřil na v době psaní této práce zatím poslední titul tohoto francouzského studia, další interaktivní drama *Beyond: Two Souls*. Jejich nejnovější titul jsem rozebíral podobným způsobem, jako jejich předešlé tituly v předcházejících kapitolách, tedy jsem se zaměřil především na faktory ovlivňující recepci narativní struktury, způsob jakým je narativní struktura ve filmu vytvářena a jaké filmové prvky hra a její narativní struktura přebírají z filmového prostoru. Zaměřil jsem se také okrajově na technologickou stránku titulu, která ovlivňuje způsob, jakým je hra vnímána/hrána oproti předešlým dvěma titulům (i žánrové konkurenci), především na akvizici Hollywoodských herců, kteří se zhostili hlavních rolí ve hře, ovládání narativu a grafickou stránku hry v souvislosti s vytvářením emocionálního profilu hlavních protagonistů.

Videoherní část této práce tedy za pomoci analýzy dokázala, že je možné přejímat silné vizuální zpracování žánrového filmu, filmové narativní postupy a kombinaci hledisek několika postav a díky technologickému postupu je možné v rámci tohoto média realizovat komplexní narativy se silným interaktivním vkladem hráče ovládajícího postavy v rámci narativu. Zároveň však práce dokázala, že podobná věc není možná bez obětování části gameplaye titulu, kdy je třeba redukce herních možností ve prospěch narace příběhu.

V rámci práce jsem se snažil vyvážit teoretickou část, kterou jsem v případě problematičtějších částí dokládal názornými příklady z vybraných titulů, případně jsem vybíral příklady z co možná nejvíce všeobecně známých titulů. Charakter textu je ovlivněn osobním zájmem o daný prostor, který zde označuji jako pomezí videohry a filmu. Díky absenci akademičtějších zdrojů je práce ve výsledku také ovlivněna způsobem, jak jsou psány teoretické texty, ze kterých vycházím.

Na základě rozboru vybraných titulů v rámci této diplomové práce bylo dokázáno, že mnoho filmových aspektů, prvků a postupů, může při vhodném použití a inteligentní implementaci fungovat i v rámci herního prostoru, nejen jako inspirace pro videoherní cutscény, jak je často používáno. Analyzované tituly, *Heavy Rain* pak především, dokazují, že médium videoher je schopno vytvořit, co do recepce, do značné míry podobný zážitek jako žánrový film, zatímco si dokáže takový titul udržet svoji specifickou formu interakce a mnohotvárnost své narativní struktury odvíjející se na základě hráčovy interakce ve fikčním světě a jeho chování uvnitř takového titulu. Na druhé straně bylo analýzou dokázáno, že i film dokáže v rámci své narativní struktury adaptovat značné množství videoherních postupů a formálních principů, které mohou značně ovlivnit strukturu filmového narativu.

Závěrem je třeba upozornit, že zde analyzované tituly rozhodně nejsou ukázkou většinové produkce v daném médiu a že se jedná o pečlivě zvolený výběr poměrně ojedinělých titulů pro své médium. Tím samozřejmě nechci říct, že podobné tituly nevznikají, například v práci zmíněná připravovaná celovečerní adaptace krátkometrážního snímku *Pixels*, případně vyvíjený ambiciózní projekt *Quantum Break* od společnosti Remedy Entertainment, který již několik let připravuje finské studio pro novou generaci herních konzolí Xbox, a který má v rámci jednoho titulu spojit vysoko rozpočtový seriál a akční videohru s mechanikou manipulace času, kde

koexistence těchto dvou rozdílných médií bude záviset na hráčově progresu v narativní struktuře, tedy by měl titul v rámci teorie střídat videoherní formu a seriál, kterého narativ bude ovlivněn akcemi hráče v rámci videoherního titulu. Pořád se ovšem jedná o minimum titulů, které toto pomezí prozkoumávají a spíše jsou jen důkazem, že zde ten potenciál je a že může být využit.

Vybrané tituly také na základě analýzy dokazují do značné míry novou možnost, jak vytvářet komplexní příběhy se silným filmovým aspektem, které mohou nabídnout filmový zážitek zkombinovaný s interaktivitou her. Pořád jsou ovšem takovéto tituly příslivečnými výjimkami potvrzující pravidlo.

Moje práce díky výsledkům analýzy dokazuje, že videoherní průmysl může v případě vývoje tímto směrem, nabídnout novou formu zážitku která může být alternativou ke klasickému filmu a zároveň být něčím víc, než jen videohrou. Přeci jen v dnešní době je stále videoherní médium považováno většinou veřejností za nástroj zábavy bez většího významu, případně v extrémních případech za krvavou zábavu bez hloubky. Ostatně to byl i názor na videohry Willema Dafoea, předtím, než se upsal roli v *Beyond: Two Souls*, jak se světil v rozhovoru pro časopis *The Big Issue* na otázku, jak se dostal přední herec jako on k roli ve videoherním titulu:

*Možná vidím věci moc jednoduše, ale jak se na to dívám zpětně... asi jsem byl trochu snob, neboť nebyl precedens pro herce, kteří by dělali pro hry něco víc, než jen dabing a já si videohry spojoval s tím, že jsou hlavně o zabíjení lidí a vyhazování věcí do povětří. Takže jsem k tomu přistupoval jako snobu, dokud jsem neviděl tohle (*Beyond: Two Souls*). Byl jsem tím ohromený a zjistil jsem, že k tomu přistupuji jako k filmu. Vypadalo to, jakoby se David Cage snažil vytvořit hodně rozdílný druh videohry. Tohle je více psychologické s větší participací na narativu. Je to podmanivé, každý si v tom najde to svoje. Je to hlavně dobrý příběh.¹³⁹*

Když už ale mohou hry díky grafickým výkonům herních zařízení nabídnout vizuální stránku podobnou hollywoodským blockbusterům, a začít lákat do rolí přední herce jako právě Willem Dafoe nebo Kevin Spacey ve své roli v titulu *Call of Duty: Advanced Warfare*, zatímco přinášejí inovativní a narativy a fantaskní světy do

¹³⁹ Willem Dafoe Interview: "I Feel More Like A Dancer Than An Actor" *The Big Issue*. Bigissue.com [online]. [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: <http://www.bigissue.com/features/interviews/3138/willem-dafoe-interview-i-feel-more-dancer-actor>

rukou hráčů, ten další krok pro toto médium není možná zase tak daleko, ať už jej udělá Quantic Dream se svým dalším připravovaným titulem, nebo někdo jiný.

SLOVNÍK

Adventura – herní žánr, při kterém příběh zastává větší roli, než je běžné u ostatních žánrů. Na úkor jiných herních mechanismů zde přednost dostává interakce s prostředím, postavami v rámci herního světa, řešení logických hádanek a celkově důraz na logické uvažování hráče a jeho pozornost.

Arkáda (herní automat) – zpravidla herní skříň osazená specifickou formou hardware, která obsahuje vybraný videoherní titul. Design samotného přístroje, jeho ovládání a případného příslušenství (sedadlo, volant, pistole atp.) je závislý na titulu, pro který je tato arkáda určena.

Avatar – hráčem ovládaná postava, jež vykonává hráčem stanovené akce a rozhodnutí

Bug – chyba v kódu hry způsobující často pád hry, případně její nesprávné fungování

Cutscéna - část videoherního titulu, kde narativ titulu pokračuje pomocí akce bez zásahu hráče (ve výjimečných případech s minimálním zásahem). Většinou se jedná o naskriptovanou expozici pro aktuální část narativu v rámci herního titulu.

Dohrání - pro potřeby téhle práce se tímto termínem myslí prožití jedné varianty non-lineárních videoherních titulů od začátku do konce, neboli konstrukce jedné z možných variant herního narativu a empirická zkušenost z prožití této konstrukce.

Engine – program, který pohání samotnou videohru a dá se považovat jako jeho jádro. Hry bývají realizovány v rámci tohoto programu, který umožňuje hrám využívat různé technologie které má v sobě obsažené, nebo může naopak hru limitovat svými technickými možnostmi. V rámci těchto programů bývají obsaženy také podprogramy pro konkrétní prvky v rámci herního designu jako animace obličejů, látky, simulace vody či fyziky lidského těla atp.

First Person Shooter (FPS) – akční střílečky z pohledu první osoby.

Gameplay - samotná náplň videoherního titulu, prostor ve kterém se hráč realizuje. Akce v rámci interaktivního titulu, kdy dění ovládá hráč.

Hack and Slash - videoherní žánr, při kterém je hlavním úkolem překonat zástupy nepřátel v rámci jednoho levelu, opakovanými útoky, často jedno či vícebřitými zbraněmi, většinou z pohledu třetí osoby. Typický žánr pro konzolové herní série jako *God of War* nebo *Devil May Cry*.

Hra s otevřeným světem – typ herního titulu, kde má hráč k dispozici fikční svět, ve kterém není zpravidla svázán linearitou příběhu, ovšem je mu umožněno volně cestovat a prozkoumávat herní svět nebo jeho část. Často je zpřístupnění větší části fikčního světa podmíněno hráčovým úspěšným pokrokem v rámci narativní struktury, případně plněním vedlejších úkolů nebo miniher.

Imerze – pojem, kterým je označeno hráčovo „ponoření“ do příběhu a prostoru videoherního titulu. Míra imerze v rámci titulu ovlivňuje způsob recepce dané

narativní struktury. V případě silnější imerze jsou důsledky narativních akcí brány spíše podobné serióznímu módu přijímání vizuální fikce.

Let's play – videonahrávka hraní hry, šířená pomocí služeb jako YouTube nebo Twitch, často opatřená komentářem hráče, ozvláštňujícím zážitek z prezentovaného materiálu. Až na výjimky hráč nemá možnost ovlivnit dění na obrazovce a konzumuje tento Let's play jako pravidelný pořad rozdělující herní narativ na několik dílů, či jako přímý přenos s možností vyjadřovat se k právě probíhající akci formou chatu nebo diskuzního fóra.

Naskriptovaná – předpřipravená akce, zpravidla vykonávána titulem na základě připravovaného kódu s minimální nebo žádnou možností hráčova zásahu. Příkladem mohou být animace při hráčově interakci, reakce fikčního světa na hráčův zásah formou protagonisty atp.

Proxy – film pracuje se spoustou konkrétních titulů, avšak některé z titulů jsou nelicencované kopie využívající principy vždy především jednoho konkrétního herního titulu, jehož design byl ovlivněn potřebami narativu. Ačkoliv se tak konkrétní titul ve filmu neobjevuje, jeho kopie (proxy) vždy odkazuje z velké části právě na principy, postavy, tematiku a design jednoho konkrétního titulu či série z videoherní historie.

Quick Time Event – součást gameplaye, postup ve hře závisí na hráčově rychlé a přesné reakci. Princip spočívá v přesném stlačení jedné z vybraných ovládacích kláves v přesně stanovenou dobu.

Remaster, také **HD Remaster** – znovu vydání původního titulu v přepracovaném vydání, zpravidla se jedná o grafické vylepšení, přepracování či přidání dalších částí hry, které neobsahuje standardní edice. Princip vzdáleně podobný režisérským sestřihům či prodlouženým verzím v oblasti filmu.

Role Playing Games (RPG) – „hra na hrdiny“ – Herní žánr, při kterém hráč přebírá kontrolu fiktivního hrdiny, který v rámci narativu titulu prochází nějakým vývojem, zpravidla na základě hráčových rozhodnutí a úspěšného plnění úkolů v rámci titulu.

Sandbox – podtyp her s otevřeným světem, kdy má hráč k dispozici možnost ovlivnit nebo změnit podobu fikčního světa ve kterém se nachází. Viz. *Hra s otevřeným světem*.

Tie-in – Produkt jenž vznikl v souvislostech titulu jiného, určený z pravidla k propagaci druhého titulu. Příkladem takového titulu jsou laciné videoherní tituly doprovázející filmové blockbustery.

Tutorial – speciální část hry sloužící k naučení ovládnutí hry a představení základních mechanismů hry. Často situována na začátek narativní linky, případně situována úplně mimo.

Websérie – Seriálová tvorba tvořená pro prezentaci pomocí některé z video služeb v rámci internetu. Tento koncept je v posledních letech také vytváří zásadní konkurenci pro klasické televizní seriály pomocí vlastní produkce služeb Netflix,

Amazon nebo Yahoo!. Některé z těchto websérií jsou obratem zakupovány do distribuce běžnými či kabelovými stanicemi.

RESUME

The aim of this thesis is to use theoretical basis of Torben Grodal's work, as well as the work of several other theorists, primarily Janet Murray, Grant Tavinor and Jesper Juul, to analyse six selected titles from films and videogames. By focusing on the topic of reception, this work analyses the way concepts from the other media (videogames in cases of film analysis, film in cases of videogame analysis) are used in the selected title, how they change the way the selected titles are perceived by their viewers/players and finally how these kinds of elements work outside their media of origin. Selected titles are divided into two sections, first one dealing with films and the second one with videogames. For the film section of this thesis, the movies analysed were *Blind Chance* by Krzysztof Kieślowski, *Run Lola Run* by Tom Tykwer and *Wreck-It Ralph* by Rich Moore. The videogame section was entirely based on the work of French studio Quantic Dream and its lead person, David Cage. This thesis deals with all three their endeavours in the field of interactive drama, *Fahrenheit*, *Heavy Rain* and *Beyond: Two Souls*. The analyses follow more or less the same pattern, where after a short summary of the narrative of the analysed title, there all the key elements adapted from the other media analysed in context of its new media.

BIBLIOGRAFICKÁ IDENTIFIKACE

Jméno a příjmení autora	Lukáš Plaček
Název práce	Narativní struktury na pomezí videohry a filmu
Typ práce	Diplomová
Pracoviště	Katedra divadelních a filmových studií
Vedoucí práce	Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
Rok obhajoby práce	2015
Klíčová slova	Film, Videohry, Emoce, Recepce, Narativ, Komparace, Analýza
Počet stran	103
Počet příloh	3 strany
Jazyk	Český (Anglický)

Tématem diplomové práce je narativní analýza vybraných titulů z oblasti videoher a filmu, které přejímají prvky z druhého jmenovaného média. V rámci analýzy prováděné z recepčního hlediska jsou analyzovány jak narativ a jeho struktura, ale také prvky ovlivňující výslednou podobu filmu, stejně jako způsob, jakým je divákem vnímán.

BIBLIOGRAPHICAL IDENTIFICATION

Autor's first name and surname	Lukáš Plaček
Type of thesis	Master's
Department	Department of Theatre and Film Studies
Supervisor	Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
The year of presentation	2015
Keywords	Film, Video Games, Emotions, Reception, Narrative, Comparison, Analysis
Number of pages	103
Number of appendices	3 pages
Language	Czech (English)

The thesis deals with narrative analysis of selected titles from the field of video games and film, which transpose elements of the latter's media of the aforementioned media. The analysis is carried out from the point of view of viewer's reception and selected titles are analysed both according to their narrative and the structure of their narrative as well as the elements affecting the viewer's reception of that specific title transposed from other media.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Filmy

Assassin's Creed: Lineage [film]. Režie Yves SIMONEAU. Ubisoft 2009.

Čaroděj ze země Oz [The Wizard of Oz] [film]. Režie Victor FLEMING. USA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

Černý jestřáb sestřelen [Black Hawk Down] [film]. Režie Ridley SCOTT. USA, Columbia Pictures 2001.

Falešná hra králíkem Rogerem [Who Framed Roger Rabbit] [film]. Režie Robert ZEMECKIS. USA, Buena Vista Pictures Distribution, Inc., 1988.

Gamer [film]. Režie Mark NELVEDINE, Brian TAYLOR. USA, Lionsgate, 2009.

Kara [film]. Režie David CAGE. Quantic Dream, 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lhoYLP8CtXI>

Kinoautomat: Člověk a jeho dům [film]. Režie Radúz ČINČERA. ČSR, 1963.

Lola běží o život [Lola rennt] [film]. Režie Tom TYKWER. Německo, Sony Pictures Classics, 1998.

Matrix [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 1998.

Mechanik [The Machinist] [film]. Režie Brad ANDERSON. SPA, Paramount Vantage, 2004.

Na hraně zírka [Edge of Tomorrow] [film]. Režie Doug LIMAN. USA, Warner Bros. Pictures, 2014.

Na Hromnice o den více [Groundhog Day] [film]. Režie Harold RAMIS. USA, Columbia Pictures, 1993.

Náhoda [Przypadek] [film]. Režie Krzysztof KIEŚŁOWSKI. Polsko, P.P. Film Polski, 1987.

Oldboy [film]. Režie Chan-wook PARK. KR, Tartan Films, 2003.

Osvícení [The Shining] [film]. Režie Stanley KUBRICK. USA/VB, Warner Bros., 1980.

Pixels [film]. Režie Patrick JEAN. FRA, 2010.

Planeta opic [Planet of the Apes] [film]. Režie Franklin J. SCHAFFNER. USA, 20th Century Fox, 1968.

Pulp fiction [film]. Režie Quentin TARANTINO. USA, Miramax Films, 1994.

Raubíř Ralf [Wreck-it Ralph] [film]. Režie Rich MOORE. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

Scott Pilgrim proti zbytku světa [Scott Pilgrim vs. the World] [film]. Režie Edgar WRIGHT. USA/JAP/VB, Universal Pictures, 2010.

Star Wars: Epizoda V - Impérium vrací úder [Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back] [film]. Režie Irvin KERSHNER. USA, 20th Century Fox, 1980.

Strážci galaxie [Guardians of the Galaxy][film]. Režie James GUNN. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014.

The Dark Sorcerer [film]. Režie David CAGE. Quantic Dream, 2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BqeuHGESHBA>

Transformers [film]. Režie Michael BAY. USA, DreamWorks Pictures / Paramount Pictures, 2007.

Tron [film]. Režie Steven LISBERGER. USA, Buena Vista Distribution, 1982.

Tron: Legacy [film]. Režie Joseph KOSINSKI. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010.

Úsvit planety opic [Dawn of the Planet of the Apes] [film]. Režie Matt REEVES. USA, 20th Century Fox, 2014.

Videohry

Alan Wake [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2010.

Alan Wake's American Nightmare [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2012.

Assassin's Creed II [videohra]. Ubisoft Montreal, Ubisoft 2009.

Bioshock [videohra]. 2K Boston/2K Australia, Take-Two Interactive, 2007.

Call of Duty [videohra]. Infinity Ward, Activision, 2003.

Call of Duty: Advanced Warfare [videohra]. Sledgehammer Games, Activision, 2014.

Call of Duty 4: Modern Warfare [videohra]. Infinity Ward, Activision, 2007.

Cliff Hanger [videohra]. Stern, 1983.

Crazy Climber [videohra]. Nichibutsu, 1980.

Dance Dance Revolution [videohra]. Konami, Konami/Nintendo 1998.

Deus Ex: Human Revolution [videohra]. Eidos Montreal, Square Enix, 2011.

Devil May Cry [videohra]. Capcom, 2001.

Dragon's Lair [videohra]. Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983.

Donkey Kong [videohra]. Nintendo, 1981.

Fahrenheit [videohra]. Quantic Dream. Atari, 2005.

Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered [videohra]. Aspyr Media, 2015.

Fallout [videohra]. Interplay, 1997.

Fallout 2 [videohra]. Black Isle Studios, Interplay, 1998.

Final Fantasy [videohra]. Square, 1987.

Gears of War [videohra]. Epic Games/People Can Fly, Microsoft Studios, 2006.

Grand Theft Auto V [videohra]. Rockstar North, Rockstar Games, 2013.

Half-life [videohra]. Valve Corporation, Sierra Entertainment, 1998.

Halo: Combat Evolved [videohra]. Bungie, Microsoft, 2001.

Hitman 2: Silent Assassin [videohra]. IO Interactive, Eidos Interactive, 2002.

House of the Dead [videohra]. Sega, 1997.

Ice Climber [videohra]. Nintendo R&D1, Nintendo 1985.

L.A. Noire [videohra]. Team Bondi, Rockstar Games, 2011.

Max Payne [videohra]. Remedy Entertainment, Gathering of Developers, 2001.

Max Payne 3 [videohra]. Rockstar Studios. Rockstar Games, 2012.

Medal of Honor [videohra]. DreamWorks Interactive, Electronic Arts/Sony, 1999.

Metroid [videohra]. Nintendo R&D1/ Intelligent Systems, Nintendo, 1986.

Mortal Kombat [videohra]. Midway Games/Acclaim Entertainment, Midway Games/THQ/Acclaim, 1992.

Omikron: The Nomad Soul [videohra]. Quantic Dream, Eidos Interactive, 1999.

Pac-Man [videohra]. Namco, 1982.

Payday 2 [videohra]. Overkill Software/Starbreeze Studios, 505 Games, 2013.

Pong [videohra]. Atari Inc., 1972.

Purple Palace [Videohra]. Microsoft Corporation, 2002.

*Q*bert* [videohra]. Gottlieb, 1982.

Rampage [videohra]. Bally Midway Manufacturing Company, Bally Midway, 1986.

Silent Hill 2 [videohra]. Konami Computer Entertainment Toky, Konami,

Sonic the Hedgehog [videohra]. Sonic Team, Sega, 1991.

Spacewar! [videohra]. Steve Russell, 1962.

Star Wars: The Old Republic [videohra]. BioWare, Electronic Arts/LucasArts, 2011.

Street Fighter [videohra]. Capcom, 1987.

Super Mario Bros. [videohra]. Nintendo R&D4, Nintendo 1985.

Super Mario Kart [videohra]. Nintendo EAD, Nintendo, 1992.

Tapper [videohra]. Marvin Glass and Associates, Bally Midway, 1983.

The Oregon Trail [videohra]. MECC, Brøderbund, 1971.

The Walking Dead [videohra]. Telltale Games, 2012.

World of Warcraft [videohra]. Blizzard Entertainment, 2004.

Zork [videohra]. Infocom, Infocom/Activision, 1980.

Seriály a webseriály

24 hodin [seriál]. USA, 2001.

Dexter [seriál]. USA, 2006.

Freeman's Mind [websérie]. Accursed Farms, 2007. Dostupné z:
<http://www.accursedfarms.com/movies/fm/>

Neon Genesis Evangelion [Shin seiki Evangelion] [seriál]. Režie Hideaki ANNO.
JAP, 1995.

Payday [websérie]. Režie Demian LICHTENSTEIN. 505 Games, 2013.

Rozpaky kuchaře Svatopluka [seriál]. Režie František FILIP. ČSR, Československá
televize, 1983.

Literatura

BENDOŮVÁ, Helena. *Identifikace* Cinepur, číslo 39, květen 2005.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. 1. print. Madison (Wisc.):
University of Wisconsin Press, 1985, 14, 370 s.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1.
vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických
umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Repr. New
York: Oxford University Press, 2009, viii, 324 p. ISBN 01-953-7132-1.

GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and
Cognition*. Repr. Oxford: Clarendon Press, 2002, ix, 306 s. ISBN 01-981-5983-8.

HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj. Vybrané metody sociálněvědní analýzy textu*. Praha:
SLON, 2014.

HARRIGAN, Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat a Designed by Michael
CRUMPTON. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge:
Mass, 2004. ISBN 0262731754.

CHENG, Paul. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and
the Video Game Cut-scene*. Situated Play Tokyo: The University of Tokyo, September,

2007.

JUUL, Jesper: *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005, ix, 233 p. ISBN 9780262516518.

SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 7, issue 1, August 2007. Internet

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry jako expresivní médium. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

VEALE, Kevin. *"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 12, issue 1, September 2012. Internet

Internetové zdroje

CSFD: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. 2015 [cit. 2015-02-02]. Dostupné z: csfd.cz

Digra.com: Digital Games Research Association [online]. 2015 [cit. 2015-02-24]. Dostupné z: digra.com

IMDb: International Movie Database [online]. 2015 [cit. 2015-03-13]. Dostupné z: imdb.com

Indigo Prophecy Developer's Diary. *Iup.com* [online]. 2005 [cit. 2015-02-10] Dostupné z: http://www.1up.com/features/indigo-prophecy_2

TVTropes.org [online]. 2015 [cit. 2015-03-04] Dostupné z: tvtropes.org

Wikia.Com [online]. 2015 [cit. 2015-03-9]. Dostupné z: wikia.com

SEZNAM OBRÁZKŮ



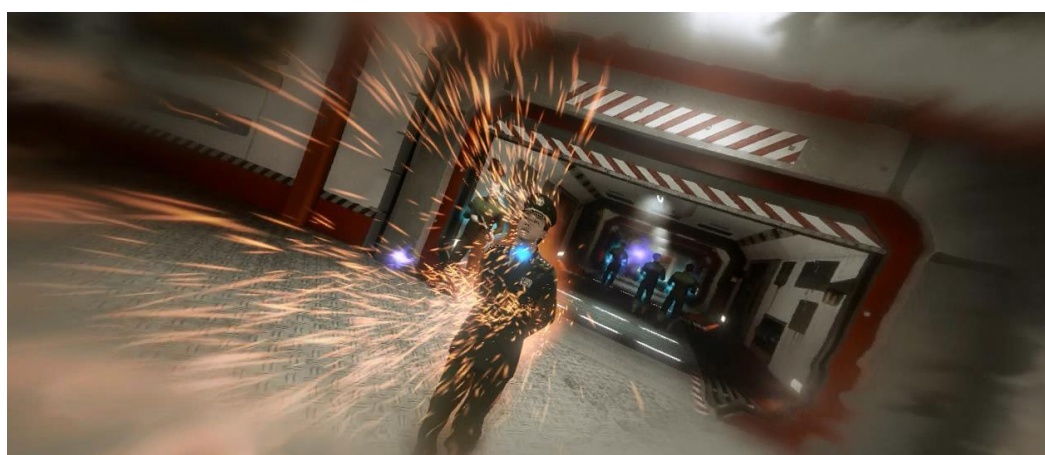
Obrázek 2.1.1



Obrázek 2.1.2



Obrázek 2.2.1



Obrázek 2.3.1



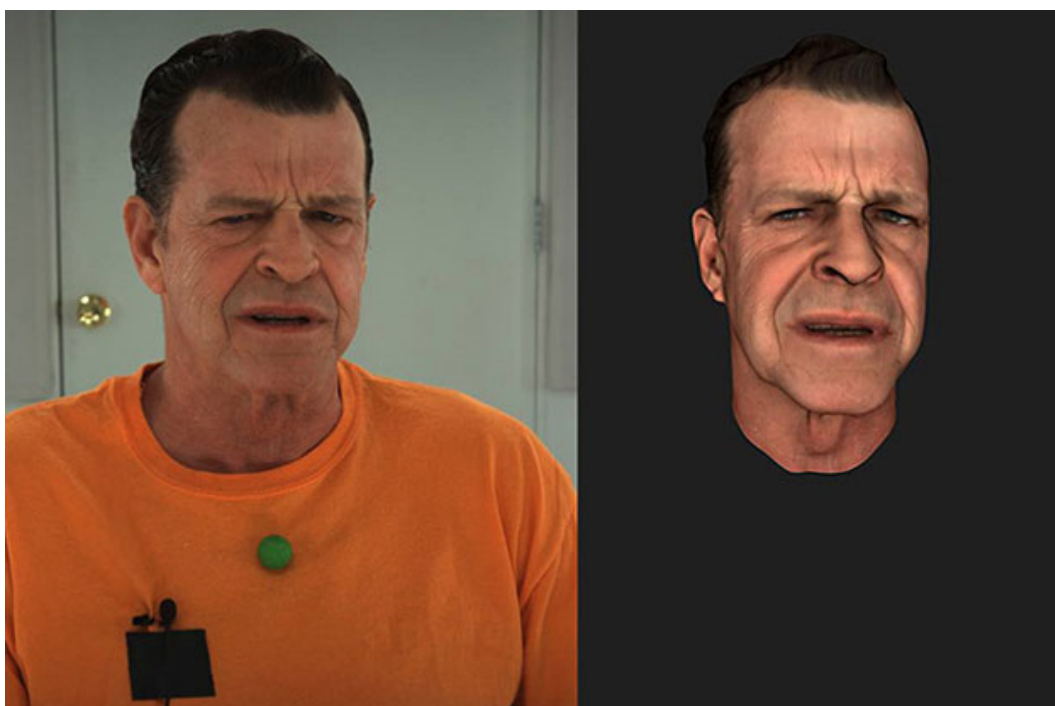
Obrázek 2.3.2



Obrázek 2.3.3



Obrázek 2.3.4



Obrázek 2.3.5