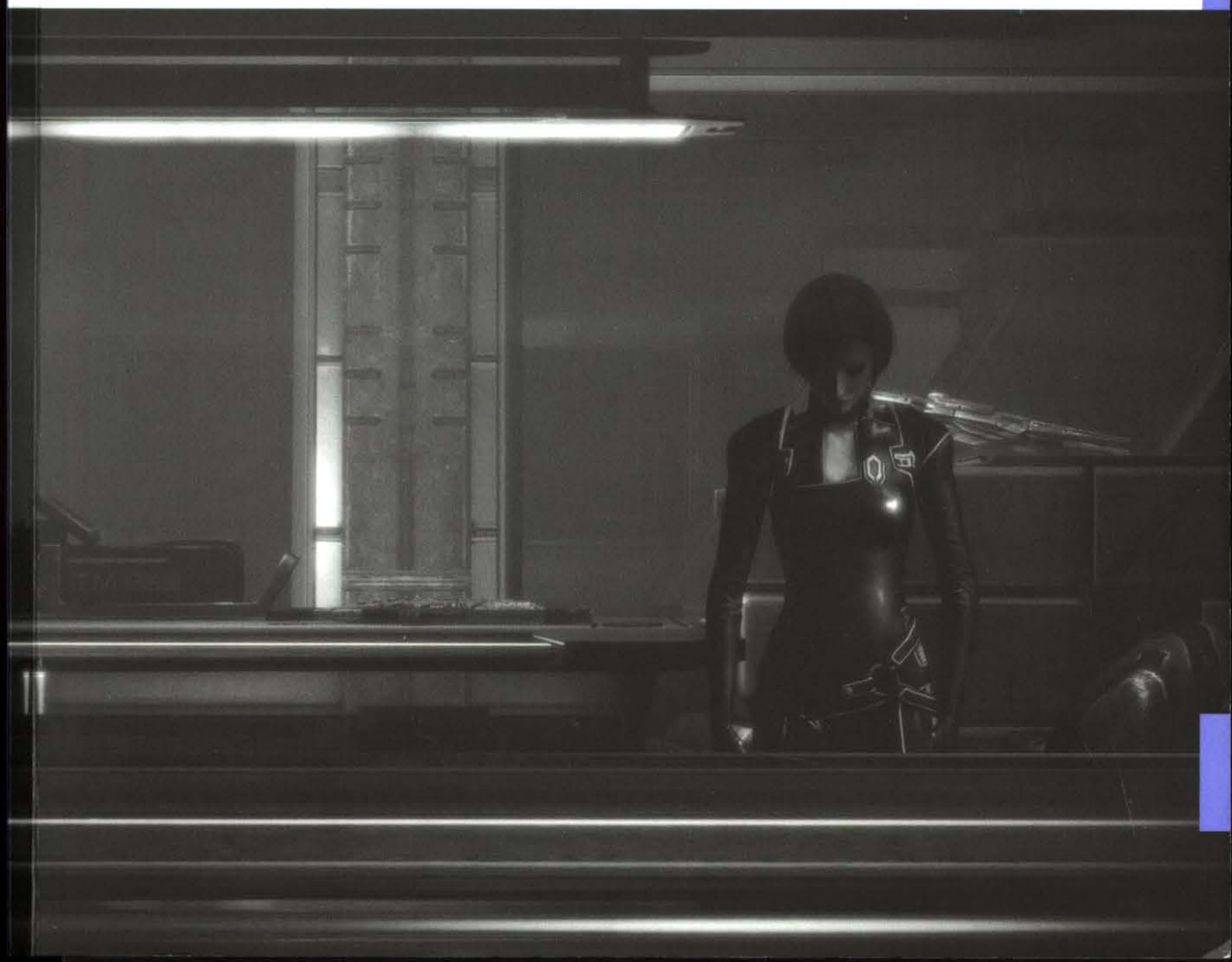


ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu

The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

2 / 2012



35029/2012/2

Front cover / Na obálce:

„So Ronery“, obraz vytvořený v modifikované verzi počítačové hry MASS EFFECT 2 novinářem a fotografem Duncanem Harrisem, který provozuje server Dead End Thrills.

ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu
The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

2 / 2012

TÉMA:
POČÍTAČOVÉ HRY JAKO EXPRESIVNÍ MÉDIUM

hostující editor:
Jaroslav Švelch

OBSAH

Články

- Markéta Štechová:** Mytologie výjimečnosti jako produkční ideologie
televizního seriálu *Proč bychom se netopili*..... 5

Články k tématu

- Editorial 29
- Jaroslav Švelch:** Co nám říká hra. Teoretické a metodologické přístupy
k počítačové hře jako expresivnímu médiu 33
- Vít Šisler:** Počítačové hry na Blízkém východě. Procedurální rétorika
a její role v utváření muslimské identity..... 49
- Jan Miškov:** Genealogie interaktivního textu. Remediacce literatury,
divadla a filmu v *Heavy Rain*..... 65

Rozhovory

- Jaroslav Švelch:** Bílá místa na mapě herního designu.
Rozhovor s Jakubem Dvorským a Jaroslavem Kolářem 89
- Jana Rogoff:** O nálezu v NFA, Michailu Cechanovském a filmové hrobařině.
Rozhovor s Nikolajem Izvolovem a Sergejem Kaptěrevem 97

Edice a materiály

- Jaroslav Švelch:** Manifesty nezávislých herních vývojářů 109
- Jason Rohrer:** Herní design jako umění..... 111
- Auriea Harvey a Michaël Samyn:** Over Games..... 115

Ad fontes

- Jarmila Hurtová:** Continental-Film (1937–1946)..... 119

Obzor

- Petr Szczepanik:** Scenáristovy dějiny normalizace (*Štěpán Hulík, Kinematografie zapomnění.
Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968–1973)*) 122

Obzor — diskuze a polemiky

- Zdeněk Holý:** Film a neuroestetika.
Polemika nad pojetím čísla *Iluminace* 4/2011 127
- Tereza Hadravová:** Na obranu neuroestetiky se entuziasmus nehodí.
Odpověď Zdeňkovi Holému 130

Projekty

- Marek Jícha:** Projekt Národní kino a nová terminologie v kinematografii..... 132

Příloha

- Z přírůstků Knihovny NFA 138

CONTENTS

Articles

- Markéta Štechová:** Mythology of Exceptionality as a Production Ideology of the Television Serial *Proč bychom se netopili* 5

Theme Articles

- Editorial 29
- Jaroslav Švelch:** The Game Is the Message. Theoretical and Methodological Approaches to Digital Games as an Expressive Medium..... 33
- Vít Šisler:** Digital Games in the Middle East. Procedural Rhetoric and Its Role in the Construction of Muslim Identity 49
- Jan Miškov:** A Genealogy of Interactive Text. The Remediation of Literature, Theater and Film in *Heavy Rain* 65

Interviews

- Jaroslav Švelch:** White Spots on the Map of Game Design.
Interview with Jakub Dvorský and Jaroslav Kolář 89
- Jana Rogoff:** On the Findings in the NFA, Mikhail Tsekhanovsky, and Film Excavation.
Interview with Nikolai Izvolov and Sergei Kapterev 97

Documents

- Jaroslav Švelch:** Manifestos of an Independent Game Developers 109
- Jason Rohrer:** The Game Design of Art..... 111
- Auriea Harvey — Michaël Samyn:** Over Games..... 115

Ad fontes

- Jarmila Hurtová:** Continental-Film (1937–1946)..... 119

Horizon

- Petr Szczepanik:** Screenwriter's History of Normalization (*Štěpán Hulík, Kinematografie zapomnění. Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968–1973)*) 122

Horizon — Discussions and Polemics

- Zdeněk Holý:** Film and Neuroaesthetics.
Polemics over the Concept of *Iluminace* 4/2011 127
- Tereza Hadravová:** Enthusiasm Doesn't Fit for the Defense of Neuroaesthetics.
Answer to Zdeněk Holý..... 130

Projects

- Marek Jícha:** Project National Cinema and Cinema's New Terminology 132

Appendix

- Recent Acquisitions of the NFA Library 138



10109404 *Národní filmový archiv*

200 10 1
NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV
KNIHOVNA

Markéta Štechová

Mytologie výjimečnosti jako produkční ideologie televizního seriálu *Proč bychom se netopili*

1 Výzkum produkční ideologie televizního seriálu z pozice insidera

Produkční ideologie současného českého seriálu je sama o sobě tématem, které není v domácí odborné literatuře příliš zastoupeno. Tento článek je příspěvkem do diskuse o podmínkách, které určují podobu seriálové produkce u nás, a vychází z diplomové práce, jež podrobněji zkoumá produkční ideologii s pomocí sémiotických analytických nástrojů, zejména konceptu mytologie Rolanda Barthesa.¹⁾

Výzkum vycházel z otázek, které jsem si kladla v souvislosti s přímou účastí na tvorbě českého seriálu PROČ BYCHOM SE NETOPILI (Česká televize, 2009). Zúčastnila jsem se castingu a byla jsem vybrána pro roli Lucie. Seriál byl důkladněji připravován od léta 2005, první fáze natáčení proběhla v období od dubna do října 2006 a druhá pak v červenci a srpnu 2007. Následovalo období střihu a zvukové postprodukce. Seriál byl vysílán od ledna do března 2009.

Prvním impulsem k napsání práce na toto téma byla otázka: lze s pomocí faktu, že jsem byla přítomna velké části příprav seriálu, zachytit důležité aspekty tvorby produkční ideologie seriálu? Kromě impulsu, který představovala bezprostřední blízkost a také jistá míra participace na tvůrčím procesu, jsem byla ovlivněna také sociologickou zkušeností ze svého bakalářského studia. V bakalářské práci *V hlavní roli herec*, zpracovávající téma hereckého povolání z pohledu studentů herectví, jsem již také využila metodu, kterou jsem uplatnila i ve výzkumu pro účely diplomové práce. Jedná se o metodu kvalitativních rozhovorů následně analyzovaných v duchu zakotvené teorie, především podle Anselma Strausse a Juliet Corbinové a také podle českého metodologa Jana Hendla.²⁾

Tento text stejně jako diplomová práce, ze které vychází, kombinuje empirickou zkušenost s teoretickým vhledem do problematiky produkční ideologie současného českého

1) Roland Barthes, *Mytologie*. Praha: Dokořán 2004.

2) Anselm Strauss – Juliet Corbinová, *Základy kvalitativního výzkumu. Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Boskovice: Albert 1999; Jan Hendl, *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum 1999.

seriálu. Při zkoumání souvislostí, které produkční proces televizního seriálu formují, jsem vycházela z nosných myšlenek kulturních studií, které se dlouhodobě zabývají narativní mediální tvorbou. Na procesuální stránku produkce v souvislosti s produkční ideologií výrazněji upozornila Elena Levine ve své esejí „Toward a Paradigm for Media Production Research“ (2001).³⁾ Nejen její práce zdůrazňuje význam výzkumů v oblasti produkce, které se snaží vyvažovat v současnosti větší zaměření na rekonstrukci významů na straně publik.

Diplomová práce ani tento text si nekladou za cíl zmapovat obecně platné podmínky tvorby televizního mediálního produktu.⁴⁾ Kulturní studia, která byla výchozím myšlenkovým zázemím pro zpracování daného tématu, často hledají odpověď na otázku, kdo je vlastně držitelem významů, které jsou v mediálních obsazích přítomny. Ani tímto směrem jsem se nevydala, protože se nesoustředím na (jistě atraktivní a v mnohém klíčový) „souboj“ mezi divákem a producentem mediálního obsahu.⁵⁾ Pole mé působnosti mi toto zkoumání neumožňovalo a vybízelo vydat se spíše jiným směrem.

Cílem diplomové práce bylo zmapovat hodnoty a mýty,⁶⁾ které se objevují v promluvách jednotlivých profesí, podílejících se na tvorbě tohoto mediálního produktu. Profese mi, jež jsem vybrala jako pro výzkum relevantní, jsou pozice režiséra, dále pozice herce ztvárňujícího postavu Kenyho, scenáristy, výkonné produkční a dramaturga seriálu. Kromě kvalitativních rozhovorů pomocí návodu jsem jako výzkumný nástroj použila zúčastněné pozorování, které jsem prováděla v období července a srpna 2007, tedy ve druhé fázi natáčení seriálu, s již nabytými zkušenostmi z předchozího roku, kdy probíhala první, déle trvající fáze natáčení. Ke své pozici „insidera“ se ještě vrátím v části, jež se věnuje metodologii výzkumu.

Na rozdíl od textu diplomové práce se v tomto článku soustřeďuji méně na sémiotickou analýzu a více na analýzu konkrétních aspektů produkční ideologie daného televizního seriálu, které by se daly shrnout do výzkumné otázky: Kdo a co je určujícím činitelem v jednotlivých aspektech produkce televizního seriálu *PROČ BYCHOM SE NETOPILI* a jak se tato jeho určující pozice projevuje během zúčastněného pozorování a rozhovorů? V odpovědích na tuto otázku se dostanu ke konstrukci mytologie výjimečnosti, která je v diplomové práci rozpracována podrobněji. Vycházet budu především z již zmíněného teoretického zázemí kulturních studií.

3) Elena Levine, Toward a Paradigm for Media Production Research: Behind the Scenes at „General Hospital“. *Critical Studies in Media Communication* 18, 2001, č. 1, s. 66–82.

4) Pojem mediální produkt, který používám v celé své práci, je v drtivé většině případů užíván bez důrazu na ekonomickou konotaci slova „produkt“. Jedná se pouze o snahu termínově vymezit výsledek mediální produkce v případech, kdy se dané informace netýkají jen televizních seriálů.

5) Publika však bezesporu hraje jednu z nejvýznamnějších rolí při určování, co vlastně mediální produkty jsou a jaké významy v sobě nesou, jak se o tom zmiňuje například John Hartley v nové předmluvě ke knize *Reading Television*, viz John Fiske – John Harley, *Reading Television*. London: Routledge 2003.

6) Zde ve významu, v jakém jsou užívány v teorii Rolanda Barthesa, především v jeho klíčové práci *Mytologie*, viz Roland Barthes, *Mytologie*. Praha: Dokořán 2004.

2 Produkční ideologie v kontextu kulturních studií

Seriál má jako mediální text svá specifika, obecně je ale produktem, který vstupuje do procesu *kódování* a *dekódování*, jak ho v roce 1981 popsal Stuart Hall. Stejně jako většina kulturních vědců, i Hall se zaměřil zejména na moment příjmu sdělení. Okamžik jeho produkce pro něj zůstává „uzavřen“ v konstatování, že je prostorem pro tvorbu dominantního kódu. Tento prostor je sice ovlivňován i představou o příjmu mediálního sdělení, ale pouze v rámci obecného utvrzování se o dominantní ideologii. Domnívám se, že hledání způsobů, jakými je první část z dvojice encoding/decoding uváděna do praxe a jak je jeho tvůrci vnímána, může osvětlit charakter významů vkládaných do sdělení, případně přiblížit, jak účastníci procesu reflektují kromě preferovaného čtení také možnost čtení alternativního nebo vyjednávaného.

Otázka, co vlastně zástupci jednotlivých klíčových profesí do mediálního produktu vkládají, s jakým záměrem, a jak o tom vypovídají, může napomoci ucelenějšímu chápání výsledného mediálního produktu. Kvalitativní výzkum analyzující promluvy těch, kdo významy produkují, tak může dodat hlubší vhled do problematiky označování, kterou v rámci mediálních studií tradičně pokrývala sémiotika.⁷⁾

Z historického hlediska byl zájem o produkční oblast v mediálních studiích redukován na pohled politické ekonomie, tedy na „oběh peněz spíše než oběh významů, takže pro kulturní studia bylo obtížné propojit produkční postupy s otázkami diskursu a moci (s výjimkou moci ekonomické)“.⁸⁾ Levine odkazuje na kruhový kulturní model Richarda Johnsona,⁹⁾ který zobrazuje vztahy vzájemného působení mezi produkcí, texty, publiky a kontextem.¹⁰⁾ Z jeho poznatků o způsobech, jakými je třeba se ubírat při analýzách mediální produkce, Levine vybírá především zkoumání „rejstříku kulturních elementů, jako jsou jazyková a diskursivní pravidla a třídní, rasové a genderové spory, které se těchto pravidel týkají, tak, jak se vyskytují v produkční sféře“.¹¹⁾ Na základě svého konkrétního výzkumu (na téma procesu produkce amerického seriálu *GENERAL HOSPITAL*) Levine definuje pět oblastí, které považuje pro výrobu mediálního produktu a jeho výslednou podobu za klíčové. Jedná se o produkční omezení, produkční prostředí, produkční praktiky a rutiny, produkci postav a příběhů a roli publika v rámci produkce.¹²⁾ Především oblast tvorby postav a příběhů, v níž autorka například cituje scenáristu nebo herce, kteří v promluvách směřují reálné životy s příběhy seriálových postav, dobře vystihuje některé podmínky produkce, zachycené i v této studii o produkci českého seriálu.

7) O této roli sémiotiky viz například Graeme Turner, *British Cultural Studies: an Introduction*. London: Routledge 2003, s. 13. Turner tuto úlohu zmiňuje při formulování hlavních myšlenek kulturních studií, když rekapituluje hlavní přínos klasiků zabývajících se sémiotikou v mediálním kontextu.

8) Elena Levine, Toward a Paradigm for Media Production Research: Behind the Scenes at "General Hospital". *Critical Studies in Media Communication* 18, 2001, č. 1, s. 66–82.

9) Richard Johnson, What is Cultural Studies Anyway? *Social Text* 1986–1987, č. 16, s. 38–80.

10) R. Johnson, c. d., s. 46. Model, který Johnson vytvořil, označuje a v kruhu umísťuje jednotlivé aspekty cirkulace kulturních produktů, jako jsou žitá kultura, sociální vztahy a texty. Různé podmínky vzniku těchto produktů pak vstupují do tohoto cirkulačního procesu z různých stran. Johnson tedy akcentoval procesualnost a vzájemný vliv jednotlivých složek kulturní produkce.

11) R. Johnson in E. Levine, c. d., s. 134; kurzívou v originále.

12) E. Levine, c. d., s. 135.

Její členění na zmíněných pět oblastí může ovšem být pro funkční výzkumnou praxi sporné: pro hlubší proniknutí do oblasti tvorby postav a příběhů se neobejdeme bez vymezení produkčních praktik a rutin, jak tomu nasvědčuje například popis herecké a režijní práce v rozhovorech.¹³⁾ Sama Levine ve svých závěrech ovšem zdůrazňuje, že její esej představuje především inspiraci pro případná další zkoumání v oblasti výroby mediálních produktů. Její snaha aplikovat Johnsonův model kulturní cirkulace¹⁴⁾ na praktický výzkum vyznívá ve prospěch kombinace analýz jak ekonomických, tak kulturních prvků, což znamená svébytný proces neopomíjející další sféry kulturní cirkulace: „Jak si řada vědců v oblasti mediální komunikace uvědomila, výzkumy zaměřené na produkci mohou prokázat vazby mezi komerční kapitalistickou základnou médií a jejich ideologickými sděleními.“¹⁵⁾ I tento text se vztahuje k produkčnímu procesu jakožto svébytné oblasti mediálních studií, přičemž klade důraz na cirkulaci idejí, jak krystalizují v promluvách jednotlivých informantů.

Produkční ideologii seriálu se pokusila definovat Dorothy Hobsonová na základě svého výzkumu *Crossroads: The Drama of a Soap Opera* z roku 1982.¹⁶⁾ Soustředí se také (kromě zkoumání publika) na produkční složku seriálu, která pomocí vytváření pravidel a zavádění standardizovaných technologických postupů konstruuje produkční ideologii seriálu. Produkční ideologii se tedy rozumí způsob, jakým je v praxi vytvářeno výsledné dílo a s jakým záměrem, a jaké existují produkční představy o výsledném textu. Do tohoto procesu jsou zapojeny i představy o tom, jak má publikum text přijímat.¹⁷⁾ Hobsonová také zmiňuje mocenské vazby v souvislosti s produkční ideologií soap oper, a to především mocenské působení ze strany producentů uplatňujících kontrolu nad průběhem výroby.¹⁸⁾ Produkční ideologie, jak ji definuje Hobsonová, je tedy tvořena standardizovanými praktikami, které si osvojili a stále osvojují tvůrci seriálu, jejich povědomím o tom, jak tyto praktiky mají vypadat, idejemi, které jsou v rámci těchto praktik funkční, a také mocenskými vztahy.

2.1 Vybrané aspekty produkční ideologie televizního seriálu

Členění Eleny Levine, které je dáno již zmíněnými pěti kategoriemi mediální tvorby, lze považovat za zpřesnění jednotlivých složek produkční ideologie. Také ona, stejně jako Hobsonová, v rámci těchto kategorií zdůrazňuje rutinní charakter produkční práce, za kterým se skrývá mnoho ideologických otázek. Levine především popisuje pravidelné schůzky scenáristů a tvůrců seriálu, během kterých je vyjednáván význam, který je do sdělení kódován. Těmito schůzkami dochází k utvrzování se o jednotném vnímání vysílaných významů a během nich je také konstruován předpoklad o identickém čtení vytvářeného textu. Zároveň však proces tohoto vyjednávání není pouze tvůrčí, ale je také limitován

13) K pomluvám o technikách a praktikách v rámci provedených kvalitativních rozhovorů více v kapitole 4.

14) R. Johnson, c. d., s. 46.

15) E. Levine, c. d., s. 148.

16) Dorothy Hobsonová, *Crossroads: The Drama of a Soap Opera*. London: Methuen 1982.

17) D. Hobsonová in G. Turner, c. d.

18) Dorothy Hobsonová, *Soap Opera*. Oxford: Polity Press, Blackwell Publishing 2003, s. 63.

z důvodu různých požadavků na to, co do sdělení vkládáno být má a co ne. To se projevuje například v kategorii produkčních omezení, která tvoří jednu ze zmiňovaných oblastí. Levine uvádí jako příklad zákaz používání zbraní nebo sexuálních scén, který může vzejít ze strany producenta.¹⁹⁾ Stranou v tuto chvíli ponechávám omezení finanční, které je obecně přijímáno jako omezení nejzákladnější, a jak později poznáme, také určující, zvláště při povědomí o konkrétním výrobci seriálu.

Producent jako základní hybatel vzniku seriálu, a tedy i jeho ideologického zázemí, podle Hobsonové provádí neustálou kontrolu nad průběhem výroby seriálu a také udržuje kontinuitu daného projektu.²⁰⁾ Hobsonová se však zabývá výhradně soap operami, ve kterých se režiséři vzhledem k „nikdy“ nekončícímu procesu natáčení střídají, zatímco producentův dohled zůstává stejný. Pro potřeby výzkumu českého seriálu, který má deset hodinových dílů, tento aspekt produkční ideologie nelze zcela převzít. Přesto je však třeba uvědomit si, která pozice je oním kontinuálním „hybatelem“, slovy Hobsonové „klíčem“ k danému mediálnímu produktu. Ačkoli to, zda je to konkrétně u seriálu PROČ BYCHOM SE NETOPILI producent, budeme teprve podrobněji zkoumat, povědomí o ideologických „otěžích“ je základem analýz vkládaných významů.

2.1.1 Serialita a narace

Seriály vynikají mezi ostatními žánry svou specifickou narativní formou, která je utvářena interakcí mezi výrobním průmyslem a čtenáři, případně posluchači nebo diváky. Vyprávění je nabízeno ke spotřebě v izolovaných, hmotně nezávislých jednotkách, které jsou dostupné v různém, ovšem předvídatelném čase. Jedná se o *epizodičnost*,²¹⁾ která odlišuje seriál od ostatních narativních forem. Nejvýraznější rozdíl oproti klasické naraci spočívá u seriálového textu v pravidelných přestávkách mezi jednotlivými epizodami. Z tohoto důvodu je divák v době mezi dvěma díly seriálu „napínán“, aby sledoval další pokračování vyprávění. Barthes tento moment nazývá „instinktem zachování“.²²⁾ V instinktu zachování spočívá vysvětlení rozdílu mezi klasickou narací a seriálovým (televizním) textem. V každém případě se narace stávají komoditou, která je uzpůsobena k tomu, aby v seriálové formě přitáhla co největší pozornost široké veřejnosti.

Určité, v literatuře konkrétně popsané aspekty televizní seriality, jsou důležitými zdroji teoretického povědomí, které je nutné pro další uvažování nad současnou podobou (českého) televizního seriálu. Jedním z těchto aspektů, který má v našem výzkumu důležitou pozici, je požadavek na realističnost, který popsala Ien Angová.

2.1.2 Specifika televizní narace a seriality — požadavek na realističnost

Jak publikum reflektuje svůj vztah k mediálnímu produktu a jaké nástroje k této reflexi používá, to je otázka, kterou si položila Ien Angová. Její kniha je výsledkem výzkumu provedeného v Nizozemí v roce 1982 o seriálu DALLAS pod vlivem zaměření na etnografie

19) E. Levine, c. d., s. 136.

20) D. Hobsonová, *Soap Opera*, s. 66.

21) Roger Hagedorn, Doubtless to Be Continued. A brief History of Serial Narrative. In: Robert C. Allen (ed.), *To Be Continued... Soap Operas Around the World*. London: Routledge 1995, s. 28.

22) R. Barthes in R. Hagedorn, c. d., s. 28.

publik.²³⁾ Dallas jako text nabízí vztah k individuálnímu příběhu každého diváka. Seriál obsahuje novou kvalitu tím, že každý díl je samostatnou textuální jednotkou, ale zároveň seriál jako celek je „nekonečným“ textem. Struktura textu pak stimuluje zapojení diváka. Identifikace diváka je ovšem možná pouze v rámci narace a její struktury. Postavy v narativním toku plní velice podstatnou úlohu, protože jsou diváky vnímány, jako by to byli reální lidé. Odstup mezi hercem a jeho postavou je minimalizován, a to nejen ze strany diváků, ale i filmovým a televizním průmyslem. V dopisech, které Angová analyzuje ve své práci, se diváci často zabývají postavami a tím, jaké jsou, jako by to byli skuteční lidé, což posiluje jejich vtažení do děje. Proto ze strany tvůrců existuje snaha eliminovat nedůvěryhodnost a zajistit co největší dojem reálnosti.

Realističnost jako vlastnost, která je pro narativní mediální produkt klíčová, se, jak později uvidíme, promítá i do představ tvůrců seriálového sdělení o jeho podobě. Týká se jak podoby situací a jich vývoje ve vyprávění, tak především právě konečné podoby seriálových postav. Jsou to („reálné“) emoce postav seriálu DALLAS, které pohánějí děj kupředu. Konflikty a akce, které z těchto tužeb vyplývají, pak děj naplňují. Lidé, kteří v dopisech shledávají seriál realistickým, se upínají k realismu emocionálnímu. Jedná se tedy o to, že tvůrci se zaměří na vznik nové psychologické reality, která nemusí odpovídat vnější sociální realitě. Příjemci textu si uvědomují, že se nejedná o realitu či její kopii. To, že jsou si vědomi tohoto faktu, jim umožňuje dát průchod emocím, které se netýkají jejich života, všedního a každodenního.

Tenze mezi fantazií a realitou vyvolává slast. Melodramatické prvky, které tato soap-opera obsahuje, jsou tragickými momenty každodenního života a vyvolávají v divákovi něco, pro co Angová zavádí pojem *melodramatická imaginace*.²⁴⁾ Ta umožňuje, aby situace, které v každodenním životě nepředstavují tragické události, byly ztvárněny jako konkrétní a významné, a umožnily tak průchod divákovým emocím. Jedná se o způsob, jakým je v mediálních produktech dosaženo překonání každodenních emocí a vnesení prvku vyššího principu do jejich prožívání.

Angová ve své knize o DALLASU pracuje s reakcemi na inzerát, ve kterém diváky vyzývala, aby jí dopisem vyjádřili svůj postoj k tomuto seriálu. Její analýzy tedy vycházejí z úhlu pohledu příjemců textu. Jak ovšem uvádí i Robert C. Allen, její kniha je více než analýzou publika spíše esejí, která zachycuje různé aspekty „symptomatického“ čtení seriálu DALLAS.²⁵⁾ Z tohoto důvodu jsem také začlenila její postřehy a závěry do tohoto článku. Angová totiž nabízí diváckou reflexi seriálu, ale uvažuje také nad tím, co už výrobní průmysl mediálních produktů přijal z tohoto hlediska za své a s čím pracuje na základě vědomí, že divák některý aspekt seriálu vnímá zvoleným, a ne jiným způsobem. Tak se stává, že populistická ideologie, kterou Angová dešifruje z dopisů diváků Dallasu, je vlastně využívána jeho tvůrci, kteří akcentují myšlenku, že každý má právo na svobodu užívat si slast po svém.²⁶⁾ Produkční ideologie tedy využívá vědomí o reakcích příjemců mediálního sdělení.

23) Ien Angová, *Watching Dallas*. London: Methuen 1985.

24) Tamtéž, s. 79.

25) Robert C. Allen (ed.), *To Be Continued....* London: Routledge 1995, s. 10.

26) I. Angová, c. d., s. 115–116.

2.1.3 Herec, postava, typ, stereotyp

O tom, jak je pro tvorbu jednotlivých rolí důležité ztotožnění diváka s postavou v seriálu, hovoří mimo jiné Dorothy Hobsonová ve své knize věnované soap operám. Jednu ze svých podkapitol nazvala „Jejich příběhy jsou našimi příběhy“.²⁷⁾ Znamená to především, že postavy v soap operách, o kterých Hobsonová hovoří, jsou divákům důvěrně známé. Jejich chování je předvídatelné, a pokud se charakter některé z postav mění, je žádoucí, aby se tak dělo v rámci realistických parametrů. Hobsonová tuto směs požadavku na realističnost a důvěrnost postav nazývá *zárukou rozpoznání*.²⁸⁾ Každá z postav v soap operách je divákem brána jako individualita, stejně jako v reálném životě.

Postavy a herce považuje za klíčové k vystavění narativního textu také Jeremy G. Butler. Jejich propojení doplňuje o pojem *stars*, hvězdy. Butler hvězdu definuje jako „herce nebo osobnost, jejíž signifikace je rozšířena mimo televizní program, ve kterém se objeví“.²⁹⁾ Hvězdy v sobě zároveň nesou specifické, kulturně limitované významy. Svou podstatou tedy přesahují mediální produkt, ale významně ho dotvářejí. Principem, který význam hvězd v narativních mediálních produktech potvrzuje, je zvaní osobností do konkrétních dílů seriálů, kde buď hrají epizodní postavy, nebo ztvárňují samy sebe.

Tvorbu postavy jako takové pak Butler dělí na několik oblastí, které danou postavu spoluvytvářejí. Nazývá je typologií znaků postav, což jsou skupiny znaků, které nesou povahu a osobnost postavy a které divák vnímá na základě různých faktorů.³⁰⁾ Znaký pak tvoří kód postavy, a tento kód slouží jak k dešifrování, tak k tvorbě postavy (Butler uvádí jako příklad brýle u ženských postav, které značí větší „intelektuálnost“, než mají ženské postavy bez brýlí). Skupiny znaků tedy spadají do několika typů. Zaprvé se jedná o divákovu předchozí informovanost, která je úzce spjata s „narativním obrazem“ pořadu. Pojem „narativní obraz“³¹⁾ zavádí John Ellis v souvislosti s tím, jak filmový (televizní) průmysl předchází otázkám týkajícím se povahy daného mediálního produktu a jak hvězdy propojují svou identitu s filmem, ve kterém vystupují.³²⁾ Butler hovoří o skupině textů, která se týká mediálního produktu, jako jsou propagační texty, reklamy, recenze.³³⁾ Butler poukazuje u herců ze soap oper na obrácený princip, než je přítomen u hvězd, u kterých jsou rozvíjeny intertextuální vazby dané jejich samotnou osobností. Naopak herci ze soap oper jsou mnohem častěji ovlivňováni svou rolí a s ní také spojováni, například otázkami novinářů po podobnosti jejich osobních vlastností s vlastnostmi postavy. Od Richarda Dyera si Butler vypůjčuje termín „perfect fit“, kdy herec splývá se svou postavou.³⁴⁾ „Perfect fit“

27) D. Hobsonová, *Soap Opera*, s. 105.

28) Tamtéž.

29) Jeremy G. Butler, *Television. Critical Methods and Applications*. London: Lawrence Erlbaum Associates 2007, s. 73

30) Pojem znaky postav (character signs) přebírá Butler od Richarda Dyera z jeho publikace *Stars*, viz J. G. Butler, *Television. Critical Methods and Applications*, s. 53. Faktory, které ovlivňují divákovu vnímání znaků postav, jsou trojího původu. Prvotně se jedná o chápání světa, televize a žánru, dále o kontext, ve kterém se postava objevuje, a konečně diváka ovlivňuje situace, v rámci které televizi sleduje.

31) Může se ale také jednat o narativní dojem, neboť v originále Ellis a Butler užívají termínu „narrative image“.

32) John Ellis, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*. 2nd Edition. Routledge 1992, s. 30.

33) J. G. Butler, „I'm Not a Doctor, but I Play One on TV“. Characters, Actors and Acting in Television Soap Opera. In: Robert C. Allen (ed.), *To Be Continued....* London: Routledge 1995, s. 147.

34) R. Dyer in J. G. Butler, „I'm Not a Doctor, but I Play One on TV“, s. 148.

lze podle kulturního kontextu vztáhnout i na jiné typy seriálové produkce, než je soap opera.

3 Metodologie výzkumu

Pro použití kvalitativních metod v provedeném výzkumu existuje několikero důvodů. Jedním z nich je zájem o pohled alternativních myšlenkových paradigmat na zkoumané problémy. Ve výzkumné tradici jsou alternativní směry s kvalitativním výzkumem pevně svázány, a to nejen proto, že tento typ výzkumu umožňuje zkoumat vědomí skupin, které se vymykají dominantnímu společenskému uspořádání. Je možné také zjistit nový úhel pohledu na zdánlivě daná společenská uspořádání. Změny, kterými média procházejí v neustálém procesu „výroby mediálních produktů“, mohou být kvantitativním, a tedy velmi standardizovaným výzkumem vystiženy jen velmi obtížně.

3.0 Poznámka k teoretické citlivosti a pozici insidera

Tíha zodpovědnosti, která leží na osobě výzkumníka, jenž je v kvalitativním výzkumu sám sobě hlavním výzkumným nástrojem, je umocněna formulací požadavku teoretické citlivosti. Mělo by se jednat o určitou osobní vlastnost badatele, přesněji jeho schopnost rozlišovat jemné detaily ve významu údajů. Tato schopnost souvisí s mírou vhledu do dané problematiky, může určit míru, s jakou výzkumník odhalí souvislosti, porozumí, dá význam údajům. Jejimi zdroji jsou podle Strausse a Corbinové především znalost literatury, profesní zkušenosti, osobní zkušenosti a samotná analýza.³⁵⁾

Vědomí tohoto požadavku bylo pro výběr metody této práce jedním z klíčových momentů. V použití zakotvené teorie navazuji na svou sociologickou bakalářskou práci, ve které jsem analyzovala rozhovory se studenty herectví. Zároveň nahlížím do procesu tvorby televizního seriálu jako jeho přímý účastník, na vlastní kůži jsem si měla možnost vyzkoušet tvorbu postavy coby herečka. Vstoupila jsem tak také do vztahů s dalšími účastníky zkoumaného procesu, což mi umožňuje nejen přístup k potenciálním datům, ale také schopnost data interpretovat jistě odlišně od výzkumníka stojícího „mimo“ natáčení seriálu, uplatňujícího pouze perspektivu vědeckého výzkumu. Tyto zkušenosti by v ideálním případě (v kombinaci se studiem literatury) měly zaručovat dostatečnou míru teoretické citlivosti. Za pomoci dodržování zásad zakotvené teorie a přesně popsaného postupu při jednotlivých krocích by tedy měl výsledek obsahovat vědecky zpracovanou žitou zkušenost.

Rizik, která s sebou nese výjimečná pozice insidera, je ovšem celá řada. Zejména se jedná o to, že insider je někdo, kdo nejen že ví, „jak to chodí“, ale především ten, o kom ostatní vědí, že „ví“. Zároveň je zřejmé, že jako insider výzkumník může ztratit určitý odstup od samozřejmě přejímaného jazyka či premis, které by nezúčastněný pozorovatel kri-

35) A. Strauss – J. Corbinová, c. d., s. 27–28.

ticky zkoumal. Tím může být ohrožena snaha získat „integrováný pohled na předmět studie, na jeho kontextovou logiku, na explicitní a implicitní pravidla, která fungují v dané oblasti“.³⁶⁾ Ve prospěch tohoto článku, který mírně přepracovává původní diplomovou práci, hovoří dvouletý časový odstup. I tak je však zřejmé, že mé výzkumné zapojení bylo natolik specifické, že nebylo v mých silách vyhnout se určitému typu zatížení. Výzkum jsem však prováděla s přesvědčením, že pozitiva specifické pozice, ve které jsem se nacházela, ve výsledku převažují.

3.1 Metoda

Seriál PROČ BYCHOM SE NETOPILI vznikl fakticky od roku 2005, kdy byl napsán scénář, Českou televizí byly obsazeny klíčové tvůrčí pozice a probíhaly konkurzy na herecké obsazení. Jak vyplývá z provedených rozhovorů, samotná myšlenka na vytvoření seriálu vznikla již přibližně o dva roky dříve. V průběhu první části natáčení, v létě roku 2006, vznikla idea zpracovat tvorbu seriálu v diplomové práci.

V průběhu poslední fáze natáčení, v srpnu a září 2007, jsem během natáčení provedla zúčastněné pozorování, tedy úvodní fázi výzkumu. Na základě poznámek a formulace úvodní výzkumné otázky jsem na jaře 2008 provedla kvalitativní rozhovory pomocí návodu.³⁷⁾ Rozhovory byly postupně vedeny s hercem představujícím Kenyho, s režisérem a dramaturgem seriálu, produkční České televize a se scenáristou seriálu.

Již ve fázi přepisování rozhovorů jsem si zaznamenávala poznámky, které mohly vést k lepší orientaci v budoucím procesu kódování. Otevřené kódování tedy probíhalo na základě poznámek a otázek, které vyvstaly v průběhu přepisování rozhovorů. Kladení otázek je spolu s porovnáváním získaných údajů jedním z nezbytných analytických procesů, které otevřené kódování zahrnuje.³⁸⁾ S pomocí programu atlas.ti bylo během otevřeného kódování vytvořeno několik kategorií, kterými se podrobněji zabývám v dalších kapitolách. Následovala fáze axiálního kódování,³⁹⁾ která umožnila v rámci tvorby zakotvené teorie odhalit nové vazby a procesy. Axiální kódování završilo samotnou analytickou práci v programu atlas.ti a vedlo k analytickým závěrům.

Výzkum měl longitudinální charakter, kontakt s terénem a se sociální skupinou tvořnou účastníky natáčení seriálu byl intenzivní a dlouhodobý.

36) Jan H e n d l, Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace. Praha: Portál 2005, s.52.

37) Tamtéž, s. 174–175. Hendl uvádí, že rozhovor pomocí návodu nebo jemu příbuzný problémově zaměřený rozhovor se hodí pro hledání zakotvené teorie. Používá se v případech, kdy již k problému existují určité znalosti a specifické otázky. Návod rozhovoru jsem přiložila k diplomové práci.

38) A. Strauss a J. Corbinová, c. d., s. 43.

39) Axiálním kódováním se rozumí „soubor postupů, pomocí nichž jsou údaje po otevřeném kódování znovu upořádány novým způsobem, prostřednictvím vytváření spojení mezi kategoriemi. To se činí v duchu kódovacího paradigmatu, které zahrnuje podmiňující vlivy, kontext, strategie jednání a interakce a následky“ viz A. Strauss a J. Corbinová, c. d., s. 70.

4 Analytická východiska

Pro analýzy jsem zvolila rozhovory s jednotlivými zástupci profesí, které se podílejí na tvorbě seriálu a které v textu označuji křestním jménem a profesí.. Zaměřila jsem se tedy na způsob, jakým promlouvají o seriálu PROČ BYCHOM SE NETOPILI a o tom, co je podle nich do tohoto seriálu během jeho tvorby vkládáno. Rozhodla jsem se podrobit analýze promluvy, které se produkce týkají, ale které jsou samy o sobě zatíženy mnoha dalšími aspekty. Tyto promluvy tedy v žádném případě neodpovídají výslednému televiznímu textu, nejsou jeho „ideálním“ předobrazem. Pokusíme se ovšem s pomocí nástrojů, které nám kulturní studia a sémiologie dávají k dispozici, rozkrýt ideje, které tento televizní text formovaly.

4.1 Mytologie

Se známým pojmem Rolanda Barthesa mytologie ve svých analýzách a závěrech často operuji, a proto je třeba se u něj alespoň na chvíli pozastavit. Zachycuje procesy, které se dějí na lingvistické úrovni, ale které zároveň odrážejí procesy sociální a v důsledku ideologické. Základní ideou mytologií je, že mýtus propojuje dva sémiotické systémy: jazyk (řeč-předmět, smysl) a mýtus sám (metajazyk, formu). V rovině mýtu je pak znak signifikací, jež je metajazyková — čtenáře (diváka) navádí, cosi mu vnucuje. Mýtus tedy svým způsobem deformuje smysl, ale neruší jej. Dochází k odcizení smyslu způsobenému existencí konceptu.⁴⁰⁾ Mýtus je motivovaný, a to je jeho klíčová vlastnost.

Motivovanost a „nepřirozenost“, kterou Barthes zmiňuje, značí přítomnost ideologických aspektů, které jsou součástí mytologií. Barthes se v tomto momentě setkává s aspektem hegemonie.⁴¹⁾ Právě určitý všudypřítomný a kontinuální „přirozený“ motiv jakéhokoli mýtu je třeba v analýzách sledovat se zvýšenou pozorností, přestože ani výzkumník se z logiky věci není schopen zcela vyvázat z ideologických vlivů, kterým je vystavován.

Jak se v analýzách ukáže, mytologie, které vystupují jak ze závěrů vyvozených ze zúžastněného pozorování, tak z analýz rozhovorů, mají právě takový charakter; alternativní pohled na některé aspekty seriálové produkce je naturalizováno ve prospěch mytologie, která je vlastně dominantním ideologickým konceptem.

4.2 Synopse seriálu

Z důvodu lepšího porozumění kontextu analýz na tomto místě stručně shrnu děj a základní údaje o seriálu PROČ BYCHOM SE NETOPILI. Příběh, odehrávající se podle scénářů na konci osmdesátých let dvacátého století, se točí okolo party mladých lidí, z nichž část se mezi sebou zná a část jsou nově příchozí, kteří „na vodu“ vyrážejí poprvé v životě. Na zá-

40) R. Barthes, c. d., s. 124.

41) Viz Antonio Gramsci in Stuart Hall, The Problem of Ideology: Marxism without Guarantees. In: Stuart Hall, *Critical Dialogues in Cultural Studies*. New York: Routledge 1996, s. 41.

kladě toho, jak se poznávají mezi sebou, a jak do děje vstupují jednotlivé epizodní postavy, sledujeme jejich příběh. V polovině seriálu se děj přehoupne v čase o asi sedm let dopředu, kdy se parta v již porevolučních časech vydává nejprve do hor, poté znovu „na vodu“. Ve skupině se vytvoří čtyři páry (Keny a Lucie, Otouš a Gábina, Lída a Sumec a nakonec Bongo a Maruška). Mezi zbylými členy party, Danou a Křižákem, existuje až do konce příběhu napětí, přestože v posledních dílech Dana odjede do Ameriky a tam se vdá. Každá epizoda má víceméně svůj vlastní uzavřený příběh, často doplněný o výraznější epizodní postavy, které mají vytvořit potřebnou dramatickou zápletku.

PROČ BYCHOM SE NETOPILI je desetidílný televizní seriál, jehož každá epizoda má délku zhruba padesáti minut. Seriál byl v premiéře vyslán v období ledna až března 2009 v hlavním vysílacím čase, vždy v pondělí ve 20:00 na hlavním programu České televize.

4.3 Analýza zúčastněného pozorování a rozhovorů

Prvním, v teoretické části také popsáním faktem se při analýzách provedených rozhovorů ukázal být význam procesu vyjednávání o ztvárňované látce. Ta měla v době, kdy jsem se k ní poprvé dostala, podobu scénářů. Už fáze castingů, tedy výběrů rolí, je založena na vyjednávání režiséra s dramaturgy, případně scenáristy, o fyzické podobě herců, kterou dostanou jednotlivé postavy. Tento proces vyjednávání pokračuje po celou dobu natáčení, jak zmiňuje i dramaturg Martin, když hovoří o neustálém telefonickém kontaktu s režisérem Petrem.

Druhým významným zjištěním daným empirickou zkušeností byla míra přizpůsobení se technickým, časovým a finančním podmínkám, která u mě, dříve neznalé prostředí natáčení seriálů, zezáátku během práce „na place“ způsobovala v některých ohledech nepochopení a nejasnosti — například se to týkalo dlouhého čekání, zdánlivě nesmyslných přestávek v natáčení, posloupnosti některých pracovních aktů, posloupnosti natáčení ve srovnání s dějovou linií ve scénářích a podobně. Některé z těchto aspektů, které jsem označila jako záležitost rutiny, nejlépe osvětlila Hana z pozice produkční. Rutina a její role při tvorbě nejen postav se ukazuje být jedním z nejvýznamnějších faktorů, ať už z pozice statu-quo anebo proto, že informanti cítí jako významné ji definovat.

Osa, na jejímž jednom konci leží rutina a na konci druhém výjimečnost (a tato osa se později v diplomové práci stává základem mytologie výjimečnosti), zůstane pro potřeby tohoto článku pouze úvodem k podrobnějšímu prozkoumání konkrétních oblastí produkční ideologie. K této ose se vrátíme v závěru článku. Následující oddíly se inspiroují členěním Eleny Levine na jednotlivé aspekty produkční ideologie (viz výše), ale vzhledem k tomu, jak vystupovaly jednotlivé kategorie z provedených analýz, jejímu členění zcela neodpovídají.

4.3.1 Vyjednávání při tvorbě postav a příběhů

Tvorba postav v seriálu vycházela podle rozhovorů z jasného zdroje, tedy knižní předlohy. Podle slov scenáristy Miroslava bylo třeba některé charaktery mírně upravit, aby lépe zapadaly do pravidel seriálové produkce, a Miroslav sám konkrétně s postavou Kenyho vyjadřuje v tomto ohledu nespokojenost:

Podle mě je Keny blbě vystavěná figura. S tím se už od začátku nedalo skoro nic udělat, protože on vlastně je pro diváka nejmíň zajímavý. Protože on je slušňák. A vypadá to, že si našel holku, která je taky slušná. S takovejma lidma se moc srandy nezažije.⁴²⁾

Miroslav chce implicitně v tvorbě postav docílit melodramatické imaginace, o které píše Angová v souvislosti s DALLASEM.⁴³⁾ V průběhu příprav tvorby postav a příběhů docházelo k již několikrát zmíněnému vyjednávání. Jak píše Cantorová: „Finální produkt — televizní drama — je kompromisem, vyjednávánou dohodou jako výsledkem diskuse.“⁴⁴⁾ Cantorová zdůrazňuje nutnost této debaty z prostého důvodu, totiž že obsah televizního produktu je pokaždé jiný. Vyjednávání se v případě tohoto českého seriálu v promluvách objevuje už ve fázi psaní scénáře, u scenáristy Miroslava například, když uvádí, že v jedné z prvních verzí scénáře navrhoval postavě Kenyho „dramatičtější“ vývoj a pikantnější scény:

...tak je to o zodpovědném chlapovi, kterej když získá Lucii, což se de facto stane v díle tři, tak jste jako dramatik v hajzlu, protože co potom? No pak už nic, pak už je to s nima nanič. A já jsem tam pak napsal nějaký situace, kde bych jako to trochu prohluboval, a Petr [režisér, pozn. M. Š.], ačkoliv se nezdá, vypadá jak šéf pražského podsvětí, ale on je citlivej chlap a cudnej, tak všechny ty moje sprostárny, co jsem tam dal, vyhodil, já jsem je tam samozřejmě chtěl mít.

T: (směje se) To jsem ani nevěděla.

M: No, to jsem měl v těch scénářích, vyhodil toho dost. Mezi Kenym a Lucií tam byly ještě nějaký hezký scény, který se pak nedotočily. No, ale dobře, na to má právo.⁴⁵⁾

Právo režiséra je tedy Miroslavem deklarováno jako nadřazené jeho scenáristickému cítění, a charakter Kenyho je tak v této chvíli výrazněji utvářen kompromisem mezi knižní předlohou (Keny jako vypravěč), scenáristickým záměrem (Keny jako tmel party) a záměrem režiséra (Keny jako hodná, nekonfliktní postava, nezatížená milostnými scénami).

Vyjednávání zasáhlo i do přípravy seriálu na začátku roku 2006, kdy probíhala fáze čtených zkoušek. Nutno poznamenat, že čtené zkoušky nejsou v současné seriálové produkci běžnou součástí přípravy, což všichni zúčastnění považovali za důležité a výjimečné. Fakt, že byly čtené zkoušky vůbec v plánu, sám o sobě také odkazuje k dobrému finančnímu zázemí a příznivým časovým podmínkám výroby seriálu. Jakožto představitelé deseti hlavních rolí jsme se v období března 2006 na těchto zkouškách sešli spolu s režisérem, dramaturgy, produkční a scenáristou.

Po skončení čtených zkoušek došlo — jak jsme se později dozvěděli — k neshodám mezi šéfdramaturgem, hlavním scenáristou a režisérem ohledně obsazení tří postav seriálu. Z pozdějších rozhovorů vyplynulo, že režisér obhájil svůj původní výběr dvou ze tří herců, jedna z postav (Bongo) však byla ještě v této fázi příprav, tedy po skončení všech castingů, přeobsazena (a to v novém, rychlejším výběru herce, pouze na základě předběžného výběru podle fotografií). Režisér se tak dostal do sporu s dramaturgy, vystupujícími

42) Rozhovor s Miroslavem Adamcem (scenárista) vedla Markéta Štechová, 16. května 2008.

43) I. Angová, c. d.

44) Muriel G. Cantorová, *The Politics of Popular Drama. Communication Research* 6, 1979, č. 4, s. 390.

45) Rozhovor s Miroslavem Adamcem (scenárista) vedla Markéta Štechová, 16. května 2008.

jako zástupci České televize, kteří v tomto vyjednávání prosazovali svou představu o jedné konkrétní postavě, a hned v počátcích příprav v tomto případě ustoupil. Ačkoli měl režisér Petr rozhodující slovo ve vyjednávání se scenáristou, ohledně hereckého obsazení (které sám deklaruje jako klíčové pro výsledný úspěch) ustoupil dramaturgům, tedy zástupcům České televize.

Z analýz vyplývá, že tvorba postav a příběhů je velmi významně propojena s produkčními praktikami a rutinami a také s omezeními. Omezení v podobě času, který je na natáčení vymezen, v tomto konkrétním případě v pozitivním ohledu zmiňuje herec Václav při popisu tvorby postavy vzhledem k počtu natáčecích dnů. Na jeden díl v seriálu připadalo přibližně sedmnáct natáčecích dní, což, jak vyplývá z rozhovorů a jak vyplynulo také z pozorování, je v kontextu dnešní tvorby výrazně nadstandardně dlouhá doba. Václav konkrétně zmiňuje srovnání s natáčením seriálu ULICE, kde je „na tu samotnou hereckou práci málo času“.⁴⁶⁾ Z toho pro něj, když mluví o práci pro Českou televizi, plyne i větší svoboda z hlediska technických omezení (kameramani „pochytávali“ herecké akce, přizpůsobovali se herecké práci). Václav mluví také o srovnání s technikou takzvaného předstříhu, která se používá u natáčení „nekonečných“ seriálů. Během takového natáčení už je předem dáno, jak budou jednotlivé stříhy přibližně vypadat a podle toho také kameramani jednotlivé herce snímají, zatímco u seriálu PROČ BYCHOM SE NETOPILI byl standardní postup natočit nejprve „celek“ (tedy celou scénu) a posléze několikrát za sebou opakovat záběry do polocelku nebo do detailu.

Chronologie natáčení v rozporu s chronologií dějovou byla již zmíněna v analýze týkající se produkčních omezení, a explicitně ji formuluje herec Václav:

...musím říct, že jsem měl dost třeba problém s tím, kdy jsme točili scény, kdy jsme už dospěli, kdy to je s nějakým větším časovým odstupem. To jsem vlastně přesně nevěděl, jak to mám hrát. Jestli to má být stylizovaný. S tím jsem měl velkej problém, protože mi to přišlo prostě divný. To mělo asi být pořešený nějakým jiným způsobem.⁴⁷⁾

Dalším faktorem, který se významně podílel na produkční ideologii, byla existence a vliv knižní předlohy. Pro tvorbu postavy byla předloha (svého času bestseller) v tomto konkrétním případě zjevně klíčová. Pro tvůrce seriálu byla „Biblí“, se kterou nebylo radno dostat se do sporu. Nasvědčovalo tomu i chování štábu ve chvíli, kdy na natáčení přijel autor knihy, podle níž byl napsán scénář k seriálu. Zdeněk Šmíd byl přijat se značným respektem a následně byl vyzván, aby zkusil odhadnout, který herec ztvárňuje jakou postavu — být v nadsázce, stal se tedy jakýmsi arbitrem „opravdovosti“ jednotlivých představitelů.

4.3.1.1 Požadavek reálnosti ve vztahu ke knižní předloze

V tom, jestli jsou pro autora knihy postavy „opravdové“ nebo „přesně takové“, je obsažen požadavek reálnosti, který je propojen s potřebou vytváření důvěrného vztahu s postavou. Požadavek reálnosti je velice silně přítomen v hodnocení u diváků soap oper, kdy to, co je

46) Rozhovor s Václavem Rašilovem (herec) vedla Markéta Štechová, 21. března 2008.

47) Tamtéž.

„realistické“, je často hodnoceno jako dobré, a „nerealistické“ naopak jako špatné.⁴⁸⁾ Tomuto přístupu je nejbližší postoj, který zaujímá Václav z pozice herecké profese. Hovoří o herecké práci, kdy je herec v situaci, že „musí si to prostě nějak třeba zmotivovat, nebo cokoli, aby to působilo prostě nějak přirozeně“.⁴⁹⁾ Slovo přirozenost je pro herecké snažení při natáčení velmi typické. Ze zkušenosti vím, že během natáčení existovaly momenty, ve kterých se herci jednoznačně upínali k požadavku na přirozenost a realističnost, zatímco režisér nebo situace vepsaná scénáři vyžadovala přístup, který se od pojetí přirozenosti toho či onoho konkrétního herce lišil.

Požadavek realističnosti měl v konkrétních důsledcích vlastně dvě roviny: na první úrovni se jednalo o požadavek obecné reálnosti, která koresponduje právě s hodnocením „realistické je dobré“ a „nerealistické je špatné“ u Angové (viz kapitola 2.1.2.). Tento požadavek, jak vyplynulo zejména ze zúčastněného pozorování, zdůrazňovali hlavně herci, kteří podvědomě prosazovali své postavy jako co nejreálnější. Konkrétní podobu nebo modifikaci jednání, které předepisoval scénář (zejména pokud sami usoudili, že se jedná o cokoli, co by mohlo být vnímáno negativně nebo nelogicky), se snažili vyjednat s režisérem (ve výjimečných případech pak s dramaturgem) ve prospěch realističnosti postavy.

Druhou rovinu požadavku realističnosti naznačuje právě Dyerův „perfect fit“ a v tomto konkrétním případě se jednalo o (autorem předlohy Zdeňkem Šmídem „garantovanou“) co největší podobnost postavy seriálové s postavou knižní. Tato rovina odkazuje k co nejvěrnějšímu zobrazení „vodáckých typů“, tak, jak je autor popsal v knize. Už v této rovině se projevuje fakt, že jednotlivé profese, které se na tvorbě postav podílely, často tyto dvě roviny požadavků na reálnost směřovaly. V mnoha případech nebylo zjevné, jak má vlastně daná seriálová postava působit: jestli jako důvěryhodný, „obyčejný člověk“, nebo jako „oživlá“ postava z knihy (druhý případ by vedl ke komičtějšímu, více karikaturnímu ztvárnění), případně ještě jako něco úplně jiného. Nejasnosti, které ze směřování těchto dvou rovin v požadavku na reálnost plynou, se dají vztáhnout i na obecnou rovinu žánrové neukotvenosti celého seriálu.

4.3.2 Česká televize jako výjimečné produkční prostředí

Producent, Česká televize, je tvořen mnoha různými složkami: od personálního obsazení zaměstnanců ČT, přes rozdělení na regionální studia Praha, Brno a Ostrava a rozdělení na tvůrčí skupiny po technické podmínky a prostředky, které může využívat anebo využívá. Obraz ČT jako producenta působí v promluvách informantů jako rámec, který je tvořen časovými, finančními a technologickými aspekty. Ve vyjednávání působí tento rámec jako velice silný element, který je (hlavně samotnými zaměstnanci ČT) prezentován jako homogenní entita, kterou je možno zaštitit zejména restriktivní opatření.

Produkční Hana dle vlastních slov na začátku příprav nezasahuje (na rozdíl od profesí ostatních) do výběru obsazení „autorských“⁵⁰⁾ profesí a později ani do jejich práce, pokud nehrozí překročení daných limitů. Situace u nás je odlišná od té, kterou výše popisuje

48) I. Angová, c. d., s. 34–36.

49) Tamtéž.

50) Jako „autorské“ profese označuje Hana v hovoru o rozdělení kompetencí pozice režiséra, kameramana, kostýmního výtvarníka, architekta. Ve výčtu nezmiňuje profesi hereckou, která je však z právní podstaty také profesí autorskou. Rozhovor s Hanou Přidalovou (produkční) vedla Markéta Štechová, 28. března 2008.

je Cantorová, jak z důvodu jiné doby, tak z důvodu rozdílného prostředí daného českým televizním provozem. Funkce dramaturgů, která zdaleka neexistuje ve všech západních zemích, je v případě tohoto seriálu jakýmsi prostředníkem mezi producentem, Českou televizí, a režisérem. Na jedné straně hájí zájmy svého zaměstnavatele, na straně druhé je oporou pro režiséra, scenáristu a další tvůrčí profese, s nimiž hledá společnou myšlenku. Pozice dramaturgů je také na první pohled nejméně jasně definovaná, ale z poznatků, které přineslo zúčastněné pozorování i rozhovory, je zřejmé, že dramaturgové zaujímali pozici hybatele konstrukce dominantních významů zejména v počátku tvorby tohoto seriálu. Byli to oni, kdo vytvářeli představu o tom, jací lidé by měli tento konkrétní mediální produkt vytvořit a proč. Zároveň to byli oni, kdo budovali představu o tom, jaké zájmy hájí Česká televize jako producent, a vytvářeli tak aktivně ideologické podhoubí pro produkci seriálu.

Nejen v úvodní fázi docházelo mezi jednotlivými členy tvůrčího týmu ke sporům. Spory zmiňuje v rozhovorech jak scenárista Miroslav (který podle vlastních slov nastoupil do procesu tvorby seriálu, aby jej zachránil od největších scenáristických chyb), tak režisér Petr (který obecně hovoří o malé pružnosti prostředí České televize): „...to jsou struktury, který tady existují velkou dobu, maj přesah až do minulosti, jsou velmi málo pružný. Nicméně ono to není jenom nevýhoda, jo.“⁵¹⁾

To, že pozice tak specifického producenta nemusí mít jen nevýhody, je však z promluv zřejmé. V anglosaské vědecké literatuře bývá často zmiňován aspekt enormního tlaku na výdělek a cenu vyráběného mediálního produktu. Spisovatel a producent Peter Dunne s třicetiletou praxí v americkém filmovém průmyslu zmiňuje konkrétní příklad:

Noční scéna s deštěm by mohla být zajímavější z filmového hlediska, ale jestliže si kvůli výdajům na speciální efekty nebudu moci najmout talentovanějšího herce pro ztvárnění postavy v této scéně, dělal bych velkou chybu. Je to vyvažování s neustálým ohledem na kvalitu.⁵²⁾

Dobré finanční (a tedy i časové) podmínky, typické pro domácí tvorbu České televize (alespoň v době natáčení seriálu), jsou zmiňovány téměř všemi informanty jako výjimečné, zejména v kontrastu s dalšími mediálními produkty podobného druhu (Václav zmiňuje seriál *ULICE*,⁵³⁾ režisér Petr *OŠKLIVKU KATKU*⁵⁴⁾). Finance nejsou ale jen tlakem na výkonnou produkci jakožto omezující faktor (jak je uvedeno níže), ale jsou také přítomny „z druhé strany“ jako potenciální cíl — pokud bude televizní produkt úspěšný, může přitáhnout zadavatele reklam, a tedy generovat výdělek.⁵⁵⁾

51) Rozhovor s Petrem Nikolaevem (režisér) vedla Markéta Štechová, 13. března 2008.

52) Peter D u n n e, *Inside American Television Drama. Quality is Not What Is Produced, But What It Produces*. In: Janet M c C a b e – Kim A k a s s (eds.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London: I. B. Tauris & Co 2007, s. 100.

53) Seriál TV Nova vysílaný od r. 2005 do současnosti.

54) Seriál TV Prima vysílaný v letech 2008–2009.

55) Problematice finančního zájmu jakožto první motivace se mimo jiné věnuje také Todd G i t l i n, *Inside Prime Time*. Berkeley: University of California Press 2000.

S tím, jaká specifika má produkční prostředí České televize, souvisí otázka, kterou jsme už zaznamenali u Dorothy Hobsonové výše: o čím program se vlastně jedná? Pokud pomineme vyjednávání v opozici tvůrce-divák (neboť diváka nemáme pro výzkum k dispozici), pak jsou výsledky analýz poměrně zřejmé. Pozice producenta — odlišná od pozice producenta v soap operách Hobsonové — není v rozhovorech (a ani „na place“ nebyla) zřetelně artikulována jako významná. Producent, v našem případě Česká televize, však byl přítomen *implicitně*, a to jak jako poskytovatel dostatečné tvůrčí svobody (v promluvách Petra, Václava), tak jako poslední instance v řešení technických potíží (v rozhovoru s Hanou).

Zdá se tedy, že fakt, že se jedná o seriál České televize (konkrétně o produkci Televizního studia Ostrava), ovlivňuje jeho tvorbu od samotných počátků natolik, že v rámci cirkulace idejí je tento přívlastek určující i pro výslednou ideologii seriálu. To, že tento přívlastek může mít například silné negativní konotace, zmiňuje ve svém rozhovoru Hana, produkční z ostravské ČT: „...na nějaké první schůzce proběhlo něco o tom, že jestli už Ostrava viděla někdy kameru. A to mě se dotkne teda těžce.“⁵⁶⁾ Latentní spor mezi jednotlivými studii České televize je pak patrný ze zúčastněného pozorování. Zaměstnanci ČT, kteří se rekrutovali téměř výhradně z ostravského studia, vyjadřovali, ať už přímo (jako Hana) či nepřímo, opozici vůči České televizi Praha.

4.3.2.1 Produkční omezení

Produkční omezení, jak jsou popsána Elenou Levine, v analýzách rozhovorů i ve výsledcích zúčastněného pozorování znamenají implicitně zejména omezení finanční. Tak je také popisuje a až úzkostlivě hájí Hana jako produkční, tedy přímý zástupce producenta, v tomto případě České televize. Hana jako informant je v podstatě představitelem kategorie technologických a dalších produkčních podmínek a omezení. Naprosto jasně formuluje finanční a také (s nimi související časové) podmínky, které jsou Českou televizí dány a v rámci nichž pracuje hned zpočátku výroby seriálu, při personálním výběru: „Tam to šlo na dva roky, takže ten člověk jednak musí mít čas, jednak já se s ním musím dohodnout na penězích. Takhle ti lidi začnou odpadávat.“⁵⁷⁾ Finanční limity, které formují zrod televizního seriálu, figurují v rámci rozhovorů implicitně, ale o to více je zřejmé, že jsou základem, se kterým nelze pohnout. Explicitně se Hana vyjadřuje, když hovoří o výběru herců do hlavních rolí:

Může se stát, že, já nevím, Martin přijde s tím, že chce obsadit Demi Moorovou, tak samozřejmě to mu stopnu zavčas. Jasně, ten telefon zvednu. Já se jí zeptám, kolik by vzala honorář, ale když zjistím, že ten honorář by byl víc než seriál, tak řeknu, že to asi nepůjde. Jinak do toho nezasahuju.⁵⁸⁾

Ve výrobě pod hlavičkou České televize ustupují přímé kompromisy finančního rázu do pozadí (především ve srovnání s ostatní produkcí podobného druhu v jiných televizích —

56) Rozhovor s Hanou Přidalovou (produkční) vedla Markéta Štechová, 28. března 2008.

57) Tamtéž.

58) Tamtéž.

jak si na tom ostatně v podstatě všichni informanti zakládají), i když přítomny jsou, jak zdůrazňuje Hana. V tvorbě seriálu, kvalitativně odlišného od modelově vytvářených soap oper, ale i dalších seriálů na komerčních televizních stanicích, se tedy vyjednávání dostalo do pozice vychýlené od jindy prvořadého komerčního zájmu. „Strašáka“ produkčních omezení je ale v promluvách především produkční Hany cítit, když popisuje situaci, ve které vinou špatně vybrané lokace ze strany architekta došlo k tomu, že bylo potřeba velmi rychle najít jiné místo pro natáčení scény, odehrávající se v interiéru zámku:

Protože pro mě jsou to peníze, který mi utíkají, tam si třeba nedovedu představit, ten Jindřichův Hradec, kdyby se nedomluvil okamžitě na telefon, tak je to den, který všem musím zaplatit, a zase přijde Petr o jinou věc, kterou potřebuje do obrazu. Ať jsou to světla na nočku, (která) mu zruším, nebo, to je na domluvě s ním teda, co z toho zruším. Nebo mu zruším nějakou techniku, nebo bohužel přijde o nějaký natáčecí den. A musíme to zrušit. Protože furt se musíme jenom hýbat v mezích těch peněz.⁵⁹⁾

Během příprav na natáčení seriálu byl mnohokrát diskutován problém chronologie děje vzhledem k tomu, že ve scénáři byl v ději obsažen přibližně sedmiletý časový skok. Aby bylo možno seriál natáčet za letních dnů, natáčelo se dva roky po sobě, ale možnost rozdělit plán podle dějové chronologie byla ze strany produkce zavržena vzhledem k finančním podmínkám rezervování lokací a přemísťování štábu. Toto omezení se v důsledku projevovalo tím, že další z profesí, nezbytných pro vytvoření takového typu televizní produkce, se musely přizpůsobit — v tomto případě se jednalo o práci maskérů a kostýmní výtvarnice. Z mého pozorování vyplynulo, že líčení a česání (případně barvení vlasů nebo lepení vousů) bylo díky tomu mírně výraznější, než jak by tomu bylo v případě, kdy by v ději časový skok nebyl. O problémech ve vyjádření časového skoku se níže zmiňuje i herec Václav, který neshodu chronologie dějové a natáčecí označil za jedno z největších omezení své práce na postavě Kenyho. S časovou posloupností souvisela také další konkrétní technická komplikace — totiž těhotenství jedné z hlavních protagonistek, Terezy Kostkové, které „vyplnilo“ pauzu mezi natáčením v letních měsících roku 2006 a v roce 2007. V problému, který těhotenstvím herečky nastal, se projevil koncept „hvězdy“ Richarda Butlera. Vše bylo v tomto případě zcela podřízeno tomu, aby hereččino těhotenství výsledný produkt neomezilo — a to zejména proto, že právě ona byla režisérem, producentem i ostatními herci považována za hvězdu. Její (těhotenstvím neohrožená) důležitá pozice v seriálu tak byla nadřazená omezení, které v dané situaci pro produkci vzniklo.

4.3.3 Produkční praktiky a rutiny

Fakt, že díky novým technologiím pořizování záznamu (v HD kvalitě) vzniklo velké množství materiálu, lze v rámci produkčních praktik a rutin interpretovat různě. Václav z pozice herce hodnotí tuto produkční praktiku opakování záběrů jako výrazně pozitivní, umožňující herci svobodněji tvořit. Naopak režisér Petr zmiňuje, jaké jsou negativní důsledky pořízení takového množství materiálu pro práci ve střižně: „Musím říct, že to pře-

59) Tamtéž.

sáhlo skoro mý síly v tom, že to množství toho materiálu, který je zapotřebí zpracovat a vyhodnotit, toho je obrovský kvantum.“⁶⁰⁾

Jak z pozorování, tak z rozhovorů vyplývá, že jedna z nejdůležitějších produkčních praktik, totiž ta, která vychází z žánrové předurčenosti a z žánrových zákonitostí, nebyla při tvorbě seriálu zcela vyjasněna. Herec Václav zmiňuje už výše analyzovaný požadavek na realističnost, oproti tomu režisér, Petr, výslovně realističnost odmítá: „Absolutně mě vlastně nezajímá realita. Tady nešlo o to, vytvořit to, jak to bylo, nebo jak to je, ale tu esenci toho, jak si to člověk přeje, nebo jak to má v hlavě. Takže je to pohádka.“⁶¹⁾ Jako jednoznačně humoristický, dokonce s explicitními odkazy na žánr sitkomu, definoval tento seriál scenárista Miroslav. Miroslav zasazuje seriál do kontextu zábavy, kterou staví do protikladu s uměním. Právě odmítnutí umění se stává vymezujícím bodem pro porozumění charakteru mýtu rutiny:

M: ...všichni z toho chtěli dělat jako ponor, jo.

T: Co to znamená ponor?

M: Jako že z toho vytěžíme, jako že — umění.

T: A jo, takhle.

M: Ale tady není prostor na umění, tady můžete dosáhnout, jak říkám, že vyklenete zajímavý osudy a pobavíte téma figurama. Dneska už se na umění nehraje, takže pod slovem umění už si každý představuje svůj zážitkový okruh. To by bylo pak zajímavý, co je vlastně umění. Jestli je to ta nuda ušlechtilá, nebo jestli i uměním je dobře diváka pobavit a odpoutat od starosti, nebo jestli je umění vůbec pracovat s charakterama, dotáhnout ho, prostě si ho otočit naruby jako rukavici a ve všech zkouškách ten jeho charakter podrobit — jestli tohle je umění.⁶²⁾

Dobře vystavěné figury a pobavení diváka jsou znaky, které tvoří mýtus rutiny, v protikladu k umění, které je odvrhnuto termínem „ponor“. Pejorativní nádech a odstup je doplněn termínem „ušlechtilá nuda“, který implikuje protikladnou představu sympatické, dobře odvedené, svěží rutinní zábavy. Ta je však vykoupěna obtížnou prací, spojenou s respektováním daných pravidel, která „fungují“ jinde. Tak se například Miroslav vyjadřuje k faktu, že v seriálu vystupuje deset hlavních postav, což označuje za scenáristickou chybu. Deset hlavních postav, které musí scenárista dovést do určitého narativního rámce a v každém díle z nich vyklenout narativní oblouk, je zádrhelem v představě dobře fungujícího soukolí zábavy.

Z výše uvedeného vyplývá, že nejasnosti ohledně žánrového zařazení seriálu byly poměrně velké a rozptýl zmiňovaných žánrů relativně široký. Také v tomto případě se zdá, že hybatelem dominantních idejí byl, anebo spíše měl být, ale svou úlohu nedůsledně plnil, producent, Česká televize. To, o jaký druh televizní produkce z hlediska žánru se vlastně jedná nebo má jednat, není patrný z promluv dramaturga Martina (ani z rozhovoru s produkční Hanou, byť by se jednalo jen o zmínku, neboť žánrové zařazení nespadá do kom-

60) Rozhovor s Petrem Nikolaevem (režisér) vedla Markéta Štechová, 13. března 2008.

61) Tamtéž.

62) Rozhovor s Miroslavem Adamcem (scenárista) vedla Markéta Štechová, 16. května 2008.

petencí produkční složky). Rozdílný přístup členů štábu v tomto směru byl znát i během natáčení a zdá se, že žádná z dalších profesí, ať už „autorských“ či „neautorských“, nedokázala danou situaci zvrátit tak, aby jednoznačně vystoupil do popředí jeden žánr.

Kromě rutiny, která je spojena s žánrovými specifiky produkce seriálu, se jednalo o rutinu organizace a dělby práce, která byla opět dána specifickým prostředím výroby v rámci veřejnoprávního média. Jak jsem již zmiňovala, zpočátku pro mě, neznalou prostředí, byly překvapivé například přestávky v procesu natáčení, z nichž některé byly nutné například z toho důvodu, že na natáčení se podíleli zaměstnanci České televize, kteří měli ze zákona garantovány přestávky v pracovním procesu. Jak mi bylo řečeno, při natáčení s komerční produkcí dochází k tomu, že se natáčí v kuse i patnáct hodin, takže průběh natáčení je i v tomto aspektu ovlivněn specifickým charakterem domácí tvorby České televize.

4.3.4 Role publika v rámci produkce

Představa o divákovi v případě tohoto konkrétního televizního díla silně podléhá vlivu knižní předlohy, která má své publikum už vytvořeno („zajištěno“), a všichni informanti předpokládají, že primárně toto publikum bude také sledovat televizní seriál. Obecně se dá říci, že nejvýznamnější postavení v rámci publika mají v promluvách „vodáci“, tedy ti, kteří reálně žijí životním stylem, zobrazovaným v seriálu. V tom se také může konkrétně tento mediální produkt lišit od jiných, ve kterých se tvůrci nevztahují primárně k divákům, jejichž životy zobrazují (např. lékaři u seriálů z lékařského prostředí nebo v případě OŠKLIVKY KATKY lidé z oblasti módního průmyslu). Publika, ke kterým jsou tyto ostatní seriály vztaženy, jsou naopak vzhledem k tématu spíše laická.

Pro publikum — vodáky znamená zhlédnutí seriálu konfrontaci jak s přečtenou knihou, tak s vlastními zážitky. V procesu vztažení k divákovi jde dramaturg Martin tak daleko, že vyjadřuje přání, aby seriál diváky inspiroval k tomu, aby vyjeli „na vodu“.⁶³⁾ O konfrontaci s divákem „vodákem“ hovoří i scenárista Miroslav:

...ta knížka vyšla asi ve stotisícovém nákladu. Dá se předpokládat, že všichni budou chtít tu svojí představu konfrontovat. Tam může nastat velkej problém, že ti skalní vodáci si budou prostě říkat: „takhle to není, dyť se tam málo chlastá, není to, když jedete vodu, jako skutečně jedete vodu, ne když se to natáčí, tak to jsou zpiťáci...“⁶⁴⁾

Divák je kategorií, která se nachází nad celým procesem tvorby mediálního produktu, ať už explicitně nebo implicitně. O implicitní přítomnosti publik hovoří také John Tulloch, který zkoumá přítomnost publika v rámci výroby soap opery a dělí dále tuto přítomnost podle toho, zda je zaměřena kvantitativně (na sledovanost), nebo kvalitativně.⁶⁵⁾

63) Rozhovor s Martinem Novosadem (dramaturg) vedla Markéta Štechová, 28. března 2008.

64) Rozhovor s Miroslavem Adamcem (scenárista) vedla Markéta Štechová, 16. května 2008.

49) John Tulloch, 'The Implied Audience in Soap Opera Production. Everyday Rhetorical Strategies among Television Professionals. In: Pertti Alasuutari (eds.), *Rethinking the Media Audience. The New Agenda*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage 1999, s. 176.

5 Mytologie výjimečnosti jako produkční ideologie seriálu České televize

Jak zúčastněné pozorování, tak promluvy informantů vytvářejí osu, na jejímž jednom konci se nachází výjimečnost a na druhém rutina. Tato osa se však dá v imaginárním prostoru rozložit do několika dimenzí. Nejvýraznějšími dimenzí je výjimečnost technického zázemí, produkčních podmínek a hodnoty, které jsou v promluvách prezentovány jako typické pro Českou televizi (zejména v protikladu ke komerčním televizním stanicím) a které by se daly nazvat jako obecný ideový základ ČT. Tato výjimečnost je, jak se domnívám, samostatnou mytologií, pro niž je zmíněná osa základem. V analýzách výzkumu odlišuje Českou televizi od všech ostatních producentů v české seriálové tvorbě a vytváří dojem, že je nejen prostředím, které tvorbu umožňuje, ale spíše jakýmsi hybatelem a ideologickým tvůrcem, jenž právě výjimečné postavení konkrétního produktu zaručuje.

Druhou, podstatnou dimenzí, která tuto mytologii také dotváří, je osa výjimečnost – rutina v kontextu celé české seriálové tvorby. Ostatní televizní produkty (zejména z jiné produkce než z produkce České televize) jsou optikou této úrovně implicitně považovány za produkty rutinní a seriál *PROČ BYCHOM SE NETOPILI* za výjimečný. Tato dimenze zmíněné dichotomie jako by byla v promluvách poslední instancí; nese všechny zmíněné (zejména ideologické a naturalizační) aspekty tvorby mytologie, v našem případě mytologie výjimečnosti.

Jak už bylo řečeno, nejvýraznějším pilířem, na kterém stojí mytologie výjimečnosti, je producentské zázemí České televize, které zejména Hana jako produkční a Martin jako dramaturg ve svých promluvách utvářejí jako ideologicky jednotnou a svébytnou entitu. Jednotlivé oblasti, které tvoří produkční ideologii v textu Eleny Levine,⁶⁶⁾ se v českém kontextu výrazně prolínají a nelze je od sebe zcela oddělit. Producent seriálu vystupuje ze všech zmíněných oblastí jako určující (a toto zjištění koresponduje se zjištěními Dorothy Hobsonové). Produkční Hana i dramaturg Martin dokonce dali jako zaměstnanci České televize svým profesím produkční a dramaturga rutinní rámec, tento rámec však vzápětí konfrontují s výjimečným chováním v rámci přípravy seriálu *PROČ BYCHOM SE NETOPILI*. Martin navazuje v popisu své práce na seriálu na výjimečnost ve vyjednávání o obsahu a o konkrétních krocích v rámci produkční fáze: „... Já jsem fakt dělal věci, které bych třeba normálně ani jako vzhledem k té profesi třeba dělat nemusel.“⁶⁷⁾ Tato identifikace je vymezením vůči práci na analogických komerčních mediálních produktech. U nich se předpokládá, že výroba je zcela záležitostí rutiny a podřízení se komerčním požadavkům na finální podobu produktu. Ačkoli se v promluvách informantů jedná o vymezení implicitní, je to vymezení, které se děje v souladu s tím, co o identifikaci zmiňuje Todd Gitlin, totiž že k ní ze strany tvůrců televizních obsahů zřídka dochází.⁶⁸⁾ Nejen tato identifikace jasně poukazuje na produkční ideologii, kterou Česká televize v rámci výroby svého televizního seriálu aktivně tvoří.

Mytologie výjimečnosti ve vztahu k ostatním (nejen) seriálovým televizním produktům jako by pohlcovala, případně poskytovala v promluvách alibi k faktu, že seriál postrá-

66) E. Levine, c. d.

67) Rozhovor s Martinem Novosadem (dramaturg) vedla Markéta Štechová, 28. března 2008.

68) T. Gitlin, c. d., s. 24.

dá jasnější žánrové vymezení. Nejasnost v žánrovém uchopení se projevuje už v oblasti tvorby postav a prostupuje i oblastmi dalšími. To, jakým způsobem zastihuje mytologie výjimečnosti dílčí problémy v konkrétních aspektech seriálové produkce, se projevuje mimo jiné v požadavku realističnosti, který každá ze zkoumaných profesí artikuluje odlišně, ve vztahu k různému základu (ať už je to realita a podobnost „obyčejnému člověku“ nebo co největší věrnost předloze). Ačkoliv se tato práce nevěnuje výsledné podobě seriálu, domnívám se, že tato žánrová neukotvenost byla pro výsledek zásadní.

Možná právě proto, že byl scénář seriálu vystaven pouze na faktu, že se chce lišit od všech ostatních (v duchu knižní předlohy), je jeho výsledná podoba diskutabilní a je hodnocena jak kritikou, tak veřejností spíše negativně. Jak z výše uvedených analýz vyplývá, k vyjednávání docházelo ve většině klíčových oblastí, s ideologickou dominancí producenta (České televize), která vystupuje z analýz jako mytologie výjimečnosti. V některých oblastech však mytologie výjimečnosti neposkytla dostatečnou oporu pro jasný výsledek, což se projevuje zejména nejasností v otázce žánru, do kterého by měl televizní seriál spadat.

6 Závěr

Výzkum, který byl součástí diplomové práce a týkal se analýzy rozhovorů se zástupci jednotlivých tvůrčích složek výroby televizního seriálu, byl prováděn za specifických podmínek „insiderské“ pozice výzkumnice. Analýzy zúčastněného pozorování a kvalitativních rozhovorů potvrdily přibližné rozdělení složek, které tvoří produkční ideologii televizního seriálu, tak jak je artikulovala Elena Levine. Při hlubší analýze těchto oblastí se jako nositelé dominantních významů jeví promluvy dramaturga a produkční jakožto zástupců producenta seriálu, České televize. I ostatní zahrnuté profese ve svých promluvách potvrzovaly dominantní postavení této složky v produkční ideologii, která se vymezovala na ose „výjimečné — rutinní“, a to v několika různých dimenzích. Z této osy pak vyplynula mytologie výjimečnosti jako produkční ideologie seriálu *PROČ BYCHOM SE NETOPILI*. Tato mytologie v sobě mimo jiné absorbuje žánrovou neukotvenost seriálu a staví do popředí specifické finanční, technologické a další podmínky jeho výroby. Výzkum produkční ideologie jednoho českého televizního seriálu je příspěvkem do výzkumu současného domácího produkčního prostředí a přes svá specifika a omezení může nabídnout užitečný analytický pohled na jednu ze stran ve dvojici tvůrce — publikum.

Poznámka: citované přílohy jsou součástí diplomové práce autorky:

Markéta Štechová, *Produkční ideologie televizního seriálu Proč bychom se netopili*. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií 2009. Vedoucí diplomové práce PhDr. Irena Reifová, PhD.

Mgr. Markéta Štechová (1983)

Absolvovala bakalářský obor Sociologie a sociální politika na FSV UK a magisterský obor Mediální studia tamtéž. Nyní je studentkou doktorského programu Mediální studia a zaměřuje se na vývoj politické komunikace v České republice po roce 1989. (Adresa: ma.stechova@gmail.com)

Citované seriály:

Dallas (CBS, 1978–1991), *General Hospital* (ABC, 1963–do současnosti), *Ošklivka Katka* (TV Prima, 2008–2009), *Proč bychom se netopili* (Česká televize, 2009), *Ulice* (TV NOVA, 2005–do současnosti).

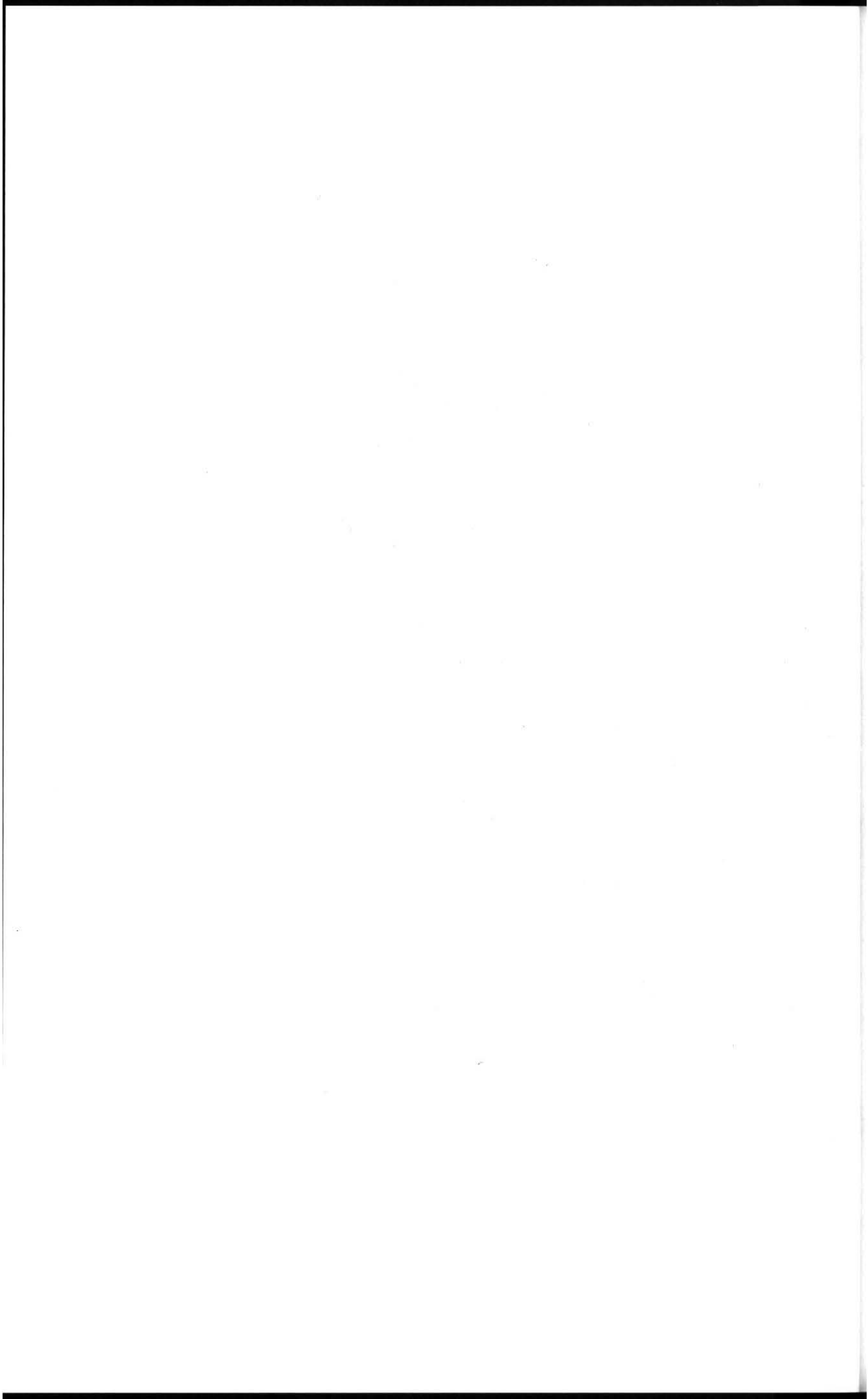
SUMMARY

**Mythology of Exceptionality as a Production Ideology
of the Television Serial PROČ BYCHOM SE NETOPILI**

Markéta Štechová

The text is based on the author's M.A. thesis "Production Ideology of the television serial PROČ BYCHOM SE NETOPILI" focusing on the production process of TV serial. The process is examined by semiotic analytical tools. The article views the research introduced in the thesis and its conclusions from a different perspective: It focuses on a specific formation of production ideology in the context of cultural studies as researched by Elena Levine. The analysis in this work is inspired by Levine's differentiation of five elementary categories influencing production. Within five delineated areas, qualitative interviews with key professionals present in the production of the TV serial are analyzed with the help of data from participant observation. Interviews were conducted and analyzed by the method of grounded theory. The results of analyses present a specific description of the production of the Czech TV serial supported by the unique position of an insider researcher. In the five areas allowing for the circulation of ideas, the production environment is accentuated, which is formed, for the most part, by the producer, Czech Television (Ostrava). This specific environment is a source of mythology of exceptionality, which is the main ideological background of the production of the serial.

Translated by Jan Hanzlík



Počítačové hry jako expresivní médium

Tento tematický blok *Iluminace* je prvním vydaným souborem akademických textů o počítačových hrách, které ve svém rodném jazyce napsali čeští autoři. To, že se tak stalo právě na platformě časopisu věnovaného filmovým studiím, není náhoda. Filmoví vědci patřili mezi první akademiky, kteří se hrami jako médii začali soustavně zabývat. Počítačové hry se filmem v mnohém inspirují, někdo dokonce tvrdí, že mu „závidějí“ jeho status zavedeného média — stejně tak ovšem filmy napodobují vizuální prezentaci počítačových her. Řada z otázek, jež se v tematické sekci této *Iluminace* probírají, kromě toho zaměstnávala či zaměstnává i filmové vědce — ať už jde o otázky narativity, reprezentace či regionálních specifik produkce. Nebudeme také zastírat, že herní studia (a česká herní studia zvláště) jsou mladou disciplinou, jež by se bez dialogu se souvisejícími obory neobešla.

Když jsme rozmýšleli nad tématem čísla, rozhodli jsme se pro zaměření na počítačové hry jako kulturní artefakty. Můžeme tak obrátit pozornost ke specifickým rysům média a započít tak odbornou konverzaci přímo u nejožehavějších otázek, jež studium her provázají. Ke slovu „médium“ jsme připojili adjektivum „expresivní“. Zajímají nás totiž vyjadřovací možnosti her, potenciální významy, které do nich vývojáři vědomě či nevědomě vkládají. Jak napsal Ian Bogost:

Počítačové hry jsou expresivní médium. Jsou reprezentacemi toho, jak fungují skutečné i smyšlené systémy. Vyzývají čtenáře k tomu, aby s těmito systémy interagovali a vytvářeli si o nich svůj úsudek.¹⁾

S ohledem na takto vymezenou oblast zájmu se tedy v tomto čísle vědomě vyhýbáme tématům spojeným se zážitkovou rovinou her, nesledujeme performance jednotlivých

-
- 1) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press 2007, s. vii.
 - 2) Obrat ke studiu motivací a zážitků jednotlivých hráčů reprezentuje například Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

hráčů. Stranou tentokrát zůstává i rozvíjející se studium recepce²⁾ a sociologie hráčů.³⁾ Až na výjimky se tu nevěnujeme hrám coby počítačným artefaktům, ani hernímu hardware.⁴⁾

Užití slova expresivní má ovšem i svůj axiologický rozměr. Poukazuje na to, že hry mohou být „o něčem“. Dnes již emancipace herního média dospěla do stádia, kdy nás podobné tvrzení nešokuje. Hry už nepovažujeme za samoučelné hračky, v nichž hrají reprezentace či sdělení nanejvýš podružnou roli;⁵⁾ nepovažujeme je za holý počítačový program, který lze hodnotit pouze z hlediska jeho efektivity. Příznakem tohoto emancipačního procesu je i pokračující debata o statusu her coby umělecké formy.⁶⁾

Ačkoli hry můžeme studovat, aniž bychom nad nimi vynášeli hodnotové soudy, u zrodu herních studií coby vitální disciplíny stáli lidé, kteří hry hráli a bavili se jimi, a částečně tak reagovali na předchozí výzkum, jenž se zabýval především účinky násilných obsahů a médium samotné redukoval na jakousi černou skříňku.⁷⁾

V českém akademickém prostředí byl zřejmě prvním autorem, jenž o hrách publikoval, také jejich fanoušek — sociální ekolog, novinář, filmař, překladatel a propagátor interdisciplinarity Bohuslav Blažek. Jeho kniha *Bludiště počítačových her* z roku 1990 měla sice popularizační ambice, ale čerpala z prací Seymoura Paperta a Sherry Turkle — tedy z aktuální světové literatury o psychologii vztahu člověka a počítače. Blažek viděl v počítačových hrách potenciál pro kultivaci myšlení a vzdělávání (a neměl při tom na mysli pouze vzdělávací hry). Obdivoval jejich komplexnost a jejich svěbytný jazyk, a v kapitole „Příběh, nebo stroj“ dokonce předjímal debatu o úloze narativu v počítačových hrách.⁸⁾

V zahraničí se soustavné studium her rozvíjelo přibližně od roku 2000 s centry na seвероamerických a skandinávských univerzitách. Dnes herní studia disponují celosvětovou akademickou asociací (DiGRA), řadou pravidelných mezinárodních konferencí⁹⁾ a několika specializovanými odbornými periodiky.¹⁰⁾ Zachovávají si přitom interdisciplinární charakter a jsou personálně i konceptuálně propojena s oborem herního designu, zejména pak s jeho „nezávislou“ odnoží.

V České republice se na pionýrskou činnost předčasně zesnulého Blažka systematicky navázalo v druhé polovině minulé dekády, kdy se začaly objevovat přehledové články

3) Koncepty sociálního kapitálu například v herních komunitách hledala Mia Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press 2007.

4) Na tuto problematiku se zaměřuje mj. projekt *platform studies*. Viz Ian Bogost – Nick Montfort, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

5) John Carmack z firmy iD Software, hlavní programátor hry DOOM, mnohými považované za přelomovou, údajně prohlásil, že „příběh ve hře je jako příběh v pornofilmu. Čeká se, že tam nějaký bude, ale není zas tak důležitý.“ David Kushner, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House 2003, s. 105.

6) Viz Vojtěch Kolář, *Jsou počítačové hry umění?: Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění*. In: Jana Horáková et al. (eds.), *Umění a nová média*. Brno: Masarykova Univerzita. s. 113–130.

7) Přehled výzkumu účinků poskytují Kwan Min Lee – Wei Peng, *What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature*. In: Peter Vorderer – Jennings Bryant, *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2006, s. 325–347.

8) Bohuslav Blažek, *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta 1990.

9) Kromě konference DiGRA také například Future and Reality of Gaming ve Vídni, Games for Health v Bostonu či putovní Philosophy of Computer Games.

10) Mj. *Game Studies*, *Games and Culture*, *Eludamos a Journal of Gaming & Virtual Worlds*.

v češtině¹¹⁾ a původní výzkum v angličtině.¹²⁾ Zároveň se herní studia začínají vyučovat na univerzitách. Hry jsou přítomny na konferenci Cyberspace pořádané v Brně Masarykovou univerzitou, v témže městě působí i studentská iniciativa MU Game Studies, jež od roku 2011 svolává svou CONferenci, které se účastní akademici, publicisté, vývojáři i lidé z odvětví e-sports.¹³⁾

Kromě nedostatku tradice a personálního zázemí se česká herní studia potýkají i s věčným dilematem, zda kultivovat lokální diskurs o hrách a publikovat v češtině, nebo uplatnit svůj hlas na mezinárodní platformě a publikovat anglicky. Osobně se domnívám, že je možné (a žádoucí) podnikat obojí — a důkazem toho by mělo být i tato tematická sekce *Iluminace*.

V jejím úvodním textu se pokouším představit různé přístupy ke studiu hry jako expresivního média a identifikovat způsoby, jimiž nám hry mohou něco sdělovat. Jan Miškov pokračuje v linii studia charakteru média a sleduje ve svém článku remediační procesy, během nichž vznikly hybridní formy jako interaktivní fikce nebo interaktivní film. Podrobněji se pak věnuje „interaktivnímu dramatu“ HEAVY RAIN, jež je vhodným průběžským kamenem pro herní i mediální teorie. Vít Šisler obrací pozornost na herní vývojáře v islámských zemích a jejich motivy a postupy při tvorbě her, jež mají nést poselství. Jeho článek je jedním z plodů jeho dlouhodobého výzkumného zájmu o reprezentaci a sebeprezentaci muslimů v nových médiích. Věřím, že volba takto specifického (a v rámci globální herní kultury okrajového) kontextu dokáže obzvlášť výrazně osvětlit vztah her, ideologie a persvaze.

Abychom nabídli skutečně komplexní pohled na naše téma, zahrnuli jsme v podobě rozhovoru i perspektivu herních vývojářů. Jaroslav Kolář ze studia 2K Czech a Jakub Dvorský z Amanita Design jsou jednak pamětníci počátků českého herního průmyslu, jednak jedni z nejvlivnějších současných českých herních designérů. I oni hry používají k sebevyjádření a naráží při tom na podobné otázky jako herní teoretici. Materiály k tématu pak završují překlady dvou „manifestů“ avantgardních herních vývojářů, kteří poukazují na designérské konvence, jež podle nich brzdí rozvoj her jako expresivního či uměleckého média, a navrhuji způsoby, jak se od nich osvobodit.

Sestavit tematickou sekci o počítačových hrách nebylo snadné; autorům, redakci a recenzentům patří dík za jejich nadstandardní nasazení. Posuzovat a editovat články z oboru herních studií je obtížné zvláště z toho důvodu, že se v nich dosud neustavila jasná paradigmatata, na něž by se dalo pohodlně navazovat. S tím souvisí i jedna palčivá terminologická otázka, a sice jak nazývat samotný objekt našeho studia. Leckterý odborník může tedy tuto *Iluminaci* považovat za kontroverzní už po přečtení titulu. Anglofonním herním studiím dominuje termín *video game*, jenž i v tamním laickém diskursu funguje jako bezpříznakové označení zahrnující jak hry na domácí počítače, tak na herní konzole. Kromě toho se na mezinárodních konferencích a v některých, zvláště evropských, publikacích za-

11) Jaroslav Švelch, *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: FSV UK 2007.

12) Vít Šisler, *Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games*. In: Manthos Santorinos et al. (eds.), *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*. Athens: Fournos Centre for the Digital Culture 2006, s. 85–92.

13) Fenomémem profesionálního hraní počítačových her neboli *e-sports* se zabývá T. L. Taylor, *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press 2012.

činá objevovat přesnější termín *digital game*. V *Iluminaci* jsme se ovšem v zájmu sjednocení terminologie rozhodli (k nevoli některých autorů) používat pojmu *počítačová hra*,¹⁴⁾ který považuji za bezpříznakový v našem regionu a jazykovém prostředí.

Naše tematická sekce si neklade za cíl působit dojmem reprezentativní bilanční kolekce či zprávy ze splněné mise. Je jen jednou z prvních replik v konverzaci, do níž se bude doufejme zapojovat čím dál víc akademiků, vývojářů a fanoušků — a v jejímž průběhu nám budou vyčteny všechny nedostatky, nedůslednosti a přehmaty, jichž jsme se dnes coby autoři dopustili. Budeme se těšit na její pokračování.

Jaroslav Švelch

14) Ve spojení s hrou, která je k dispozici pouze na herních konzolích či automatech, ponecháváme označení *videohra*.

Jaroslav Švelch

Co nám říká hra

*Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře
jako expresivnímu médiu*

V podtitulu tematického bloku tohoto čísla *Iluminace* jsme počítačovou hru označili za expresivní médium.¹⁾ Jednalo-li by se o jiné, zavedenější médium, jež si již vydobylo stabilní pozici v naší kultuře, považovali bychom zřejmě takové označení za zbytečné a samozřejmé. Už po tisíce let přece považujeme za běžné, že psaná kniha vyjadřuje komunikační záměr autora nebo hodnoty a zvyklosti kultury, ve které vznikla. Už desítky let jsme zvyklí říkat, že film je „o něčem“; že disponuje obsahem, který pak mohou diváci či analytici interpretovat. Počítačové hry dnes mnohým z nás zprostředkovávají vstup do svých fikčních světů a seznamují nás s postavami, událostmi i abstraktními koncepty. Jejich status coby média i umělecké formy ovšem doposud bývá zpochybňován.²⁾ Kromě konzervatismu kulturních, popřípadě akademických elit k tomu přispívají další netriviální faktory. Než se začneme věnovat konkrétnějším otázkám, bude tedy třeba tyto pochybnosti rozptýlit a zmíněný podtitul obhájit.

Nejprve se musíme alespoň dočasně shodnout, co rozumíme pojmem hra. O obtížnosti tohoto úkolu svědčí už to, že jej Wittgenstein použil jako příklad pojmu, jež nelze definovat pomocí jasně vymezených aristotelských kategorií, ale spíše na základě sítě vzájemných podobností.³⁾ Jesper Juul poskytuje ve snaze sestavit definici užitečnou nově vznikajícímu oboru herních studií souhrn historických definic hry a vyvozuje z nich, že hry jsou „systémy založené na pravidlech s variabilním a kvantifikovatelným výsledkem“ a že v nich „hráč vynakládá úsilí, aby výsledek ovlivnil“.⁴⁾ Ačkoli hru považuje — podobně jako narativ — za transmediální fenomén a počítačové hry pouze za jednu z jeho možných implementací, přiznává, že počítačové hry se od těch tradičních odchyľují především

1) Označení je vysvětleno v editoriale.

2) Kritiku potenciálu her jako uměleckého média shrnuje Vojtěch Kolář, Jsou počítačové hry umění?: Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění. In: Jana Horáková et al. (eds.), *Umění a nová média*. Brno: Masarykova Univerzita 2011, s. 113–130.

3) Ludwig Wittgenstein, *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofia 1998.

4) Jeho obsáhlá definice obsahuje ještě další podmínky. Jesper Juul, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2005, s. 36.

tím, že disponují fikčními světy. Podobně i podle Ryanové je „jedinečným výdobytkem počítačových her ve srovnání se standardními deskovými hrami a sporty to, že integrovaly hru (*play*) do narativního a fikčního rámce“.⁵⁾ Ačkoli existuje celá řada výjimek — například narativní nedigitální hra DRAČÍ DOUPĚ na jedné straně nebo TETRIS na straně druhé —, nedigitální hry bývají abstraktní, kdežto počítačové hry zpravidla reprezentují aktivity, entity či události.⁶⁾

Než se budeme věnovat vyjadřovacím prostředkům média počítačových her, je třeba zodpovědět otázku, zda můžeme počítačové hry za médium vůbec považovat. Lisa Gitelmanová rozlišuje dva rozměry média: *přenosovou technologii* a *protokoly*.⁷⁾ Přenosovou technologií by byl v našem případě počítač, respektive digitální technologie obecně. Protokoly má autorka na mysli společenské konvence regulující užití média jakožto kulturní praxi, v našem případě tedy zvyklosti spojené s produkcí a recepcí her, žánrový repertoár atd. Hodláme-li se však zabývat expresivním potenciálem her, je třeba přestoupit na vyšší úroveň detailu. Na média se podle Ryanové můžeme dívat i jako na *sémiotické* fenomény, tedy sledovat, jakými kódy se dané médium vyjadřuje.⁸⁾

Lze předpokládat, že pokud budou počítačové hry jedinečným způsobem naplňovat výše uvedené teoretické kategorie „mediálnosti“, můžeme je za médium považovat. Výsledek však není tak jednoznačný. Počítačové hry fungují na téže technologické bázi jako ostatní digitální média, například hypertext, a disponují společnými vlastnostmi „nových médií“;⁹⁾ ačkoli někdy vyžadují hardware speciálně určený pro hraní her. Co se týče sémiotického hlediska, hry umožňují vyjadřovat se pomocí procedur, herních mechanik či simulací. Zároveň však sdílejí velkou část rysů se stolními či deskovými hrami. Ryanová proto nakonec počítačové hry označuje pouze za „podmnožinu širšího typu aktivity charakterizovanou svou vázaností na specifické technické médium“.¹⁰⁾

Nejsilnější argument pro uznání her coby média tedy poskytuje kulturní praxe: Vznikl kolem nich svěbytný průmysl, publika, specializované časopisy a obchody. Stačí to k tomu, abychom hry označili za médium? Domnívám se, že takový krok je oprávněný, neboť zpřehlední diskurs na dané téma. V době, kdy přenosové technologie i kódy konvergují, jsou protokoly, ať už se jedná o žánrové formální konvence, nebo způsoby užití, často tím jediným, co média může odlišit: Televize sice dnes používá velmi podobné přenosové technologie i kódy jako film, přesto je mnohdy užitečné považovat ji za samostatné médium.

Počítačové hry tedy s jistou mírou tolerance za médium považovat můžeme. Jeho vyjadřovacím prostředkům se v mladé disciplíně herních studií věnuje velká pozornost. To ovšem neznamená, že bychom měli po ruce soustavné, celistvé a paradigmatické metodo-

5) Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, s. 182.

6) Dichotomie reprezentujícího a abstraktního ovšem není zcela samozřejmá; má totiž i pragmatický rozměr. Na první pohled zcela abstraktní geometrickou hru Roda Humbla například můžeme interpretovat jako reprezentující, jakmile se dozvíme, že se jmenuje MARRIAGE.

7) Lisa Gitelman, *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge, MA: MIT Press 2006.

8) M. Ryan, c. d.

9) Podle Manoviche jsou jimi *numerická reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a transkódování*. Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 2001.

10) M. Ryan, c. d., s. 28.

logie pro jejich výklad a analýzu. Naopak — existuje celá řada rozmanitých publikací, které však poskytují detailní vhled pouze do dílčího výseku celé problematiky. Jejich teoretické základy se přitom často významně liší, a proto by byla jejich syntéza velmi obtížná. Tento příspěvek tedy nemá nemístné ambice syntetizovat z existujících prací všeobjímající teoreticko-metodologický přístup. Spíše chce optikou různých autorů nahlédnout na jednotlivé „vyjadřovací“ elementy počítačových her, a demonstrovat tak mnohostrannost a komplexnost samotného média i disciplíny, jež se jej pokouší studovat. Vedle sebe se tedy ocitnou myšlenky založené na tradicích formalistických, poststrukturalistických, kulturních, kognitivistických a částečně i estetických.

Článek usiluje zejména o přiblížení současného stavu výzkumu, nevyhne se ovšem reflexi současného stavu her coby média; pomine při tom vzkvétající oblast studia her jako sociální praxe, ať už zkoumá hráčská publika, účinky her či kontext produkce. Nejprve nahlédne do ontologické diskuse o hrách a představí odpovědi na otázku, o jaký druh objektu se vlastně jedná. Po části o audiovizuální a narativní složce bude následovat oddíl věnující se prvkům, jež hry¹¹⁾ odlišují od ostatních médií, totiž pravidlům a herním mechanikám. V některých kontroverzních otázkách překročím rámec pouhého shrnutí a vyjádřím svůj osobní názor.

S přehledovým charakterem článku souvisí i repertoár příkladů, na něž budu odkazovat. Budu volit především takové tituly, které vhodně ilustrují danou teoretickou či metodologickou otázku. Nejedná se tedy o reprezentativní korpus: cituji nejen „tradiční“ hry a „průměrnou“ komerční produkci, která upevňuje žánrové konvence, ale i okrajovější či ambicióznější tituly, jež používají nekonvenční vyjadřovací prostředky nebo se vyjadřují k povaze média jako takového.

Co je to počítačová hra

Jedním ze základních teoretických oříšků, se kterými se herní studia potýkají, je rozhodnout, zda je počítačová hra primárně *artefaktem*, nebo *aktivitou*. Na jednu stranu na hru můžeme nahlížet jako na relativně stabilní produkt, přítomný na záznamovém médiu nebo v našem počítači v podobě konečné sekvence numerických hodnot. Na druhou stranu, jak píše Gabriele Ferri, „expresivní substance počítačové hry začíná existovat až ve chvíli, kdy někdo vyvíjí ludickou aktivitu; pokud není hrána, zůstává ve virtuálním stavu a neaktualizuje žádný výstup.“¹²⁾ Jinými slovy, hru nelze analyzovat, aniž bychom ji hráli. Každá „přehrávka“¹³⁾ se navíc může odvíjet jinak a zpravidla není možné vidět současně veškeré její potenciální varianty. V mnoha hrách s dominantním narativem (jako například MASS EFFECT 3) hráč v určitém bodě začne postupovat jednou z větví příběhu či epizody, zatímco jiná mu zůstává skryta. Kromě toho mohou různí hráči v dané hře používat odlišné, mnohdy kreativní strategie — extrémním příkladem jsou hráči, kteří se snaží ji-

11) Přesněji hry a některé příbuzné formy jako interaktivní fikce, některé příklady digitální literatury apod.

12) Gabriele Ferri, Interpretive Cooperation and Procedurality. A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism. In: Dario Compagno – Patrick Coppock (eds.), *Computer Games between Text and Practice*. Palermo: Associazione Italiana di Studi Semiotici 2009, s. 15.

13) Jednotlivý průchod hráče danou hrou. Překlad termínu navržený autorem, anglicky *playthrough*.

nak násilné hry hrát „pacifisticky“, tj. bez zabití jakýchkoli nepřátel, ačkoli tento styl hraní zpravidla vyžaduje velkou míru trpělivosti a vynalézavosti.¹⁴⁾

Je tedy možné oddělit hru jako objekt analýzy od jejího hraní? V herních studiích se od samých počátků objevovaly jak artefaktově orientované studie, tak studie zaměřené na hráče, ať už ze sociologického, psychologického či jiného pohledu. Jesper Juul toto dilema řeší kompromisem: volá po integraci obou pohledů.¹⁵⁾ Ontologickou otázku (kde se skutečně nachází hra?) tak převádí na otázku metodologickou: Kde se studiem hry začít — u artefaktu, nebo u hráče? Stejně jako Juul se domnívám, že se tyto dva přístupy nevylučují. V tomto tematickém bloku *Illuminace* se nicméně budeme věnovat artefaktům či textům spíše než hráčům. Proto je třeba mít na mysli, že analýza hry je vždy nutně pouze aproximací potenciálu, který hra poskytuje, založenou na zkušenosti konkrétního hráče-analytika, popřípadě skupiny dalších dotázaných hráčů nebo autorů existujících popisů hry.

Zaměříme-li se nyní na hru jako na objekt, o jaký druh objektu se jedná? Neblaze proslulá debata na toto téma se odehrála na začátku minulého desetiletí a nese přízvisko „válka mezi ludologií a naratologií“.¹⁶⁾ Na sklonku devadesátých let zvolila řada pionýrů akademického studia počítačových her komparativní přístup; Janet Murrayová se například zabývala narativitou ve hrách a srovnávala je s dramatem.¹⁷⁾ Na tato snažení reagovala skupina akademiků, soustředěných především ve Skandinávii, jež naopak zdůrazňovala ty rysy, jimiž se hry od ostatních médií *odlišují*, tedy pravidla a herní mechaniky.¹⁸⁾ Autoři jako Gonzalo Frasca, Espen Aarseth, Jesper Juul a Markku Eskelinen poukazovali na kontinuitu mezi nedigitálními a digitálními hrami a volali po samostatné disciplíně věnující se studiu her, takzvané *ludologii*. V neustálém sporu vykrystalizovala celá řada teoretických i metodologických problémů, které nastávají při aplikaci tradičních literárněvědných, popřípadě filmověvědních konceptů na počítačové hry. Nestačí pouze analyzovat audiovizuální obsah — herní mechaniky, tj. úkony, které se ve hře vykonávají, mohou totiž jeho interpretaci zásadně ovlivnit.

Jeden z nejvlivnějších proponentů ludologie byl paradoxně sám literární vědec. Espen Aarseth, autor termínu *ergodická literatura*,¹⁹⁾ načrtl typologii textů, jež by zastřešila i hry.²⁰⁾ Běžné lineární texty podle něj vyžadují od uživatele výkon *interpretační funkce*.

14) Jedním z nejznámějších takových pacifistů je hráč vystupující pod přezdívkou West Side Luigi, který hrál fantasy role-playing hru SKYRIM za postavu „mírumilovného mnicha Felixe“. Stephen T o t i l o, *He's Level 9 in Skyrim. He Hasn't Killed Anything*. Online: <<http://kotaku.com/5865615/hes-level-9-in-skyrim-he-hasnt-killed-anything>>, [cit. 11. 3. 2012].

15) Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

16) Podrobnější přiblížení této debaty v článku Jaroslav Š v e l c h, *Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita*. In: B. S u w a r a (ed.). *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: Univerzita Komenského. V tisku.

17) Janet M u r r a y, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press 1998.

18) Podrobněji se o herních mechanikách zmíníme dále.

19) K *ergodické* literatuře přiřadil jak počítačové hry, tak experimentální díla jako Queanauových *Cent mille milliards de poèmes* (Sto tisíc miliard básní) — sérii deseti sonetů, jejichž verše jsou vytištěny na samostatných kartičkách, a lze je tedy mezi sebou volně kombinovat a vytvořit tak zmíněný počet odlišných básní.

20) Espen A a r s e t h, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.

V případě her a podobných typů textů, jako například gamebooků,²¹⁾ uživatel sice také *interpretuje* obsah, ale zároveň při tom svou aktivitou také *konfiguruje* vnímanou podobu textu. Texty určené ke konfiguraci pak Aarseth označuje pojmem *kybertexty*.

Sémiotický obsah v kybertextech podle Aarsetha figuruje na dvou rovinách. Jednak jako „potenciální“ úseky textu uložené v datové vrstvě softwaru (tzv. textony) a jednak jako znakové sekvence prezentované uživateli, jež jsou z textonů generovány (tzv. skriptony); v počítačových hrách generování skriptonů obstarává program. Toto odlišení je mnohdy z analytického hlediska podstatné: Hra MASS EFFECT 3 kupříkladu vzbudila kontroverzní reakce kvůli zařazení potenciálního homosexuálního vztahu mezi dvěma mužskými postavami.²²⁾ Jejich milostný příběh se ovšem aktualizuje a prezentuje pouze v případě, že jej hráč svou aktivitou „vyvolá“; jinak jeho jednotlivé elementy (dialogy, animace atd.) zůstávají skryty na úrovni *textonů*. Je tedy obsažený ve „hře“, ale nikoli v každé konkrétní „přehrávce“.

Aarseth kybertexty považuje za stroje na generování textů. Pro hlubší vhled do fungování her je ovšem třeba se zaměřit nejen na vstupy a výstupy oněch strojů, ale také na pravidla, podle nichž fungují. Juul proto popsal hry jako hybridní objekty — jako kombinaci systémů *pravidel a fikčních světů*.²³⁾ Pravidla jsou podle něj „skutečná“, protože mají reálné důsledky — ovlivňují to, zda hru prohrájeme, či vyhrájeme. Události odehrávající se ve fikčním světě hry v rámci jejího narativu oproti tomu žádné „skutečné“ důsledky nemají. Zmíněná dichotomie se ukazuje jako metodologicky výhodná. Za prvé, abstraktní tituly jako TETRIS či BREAKOUT²⁴⁾ nereprezentují fikční světy,²⁵⁾ a přitom se je nezdráháme považovat za typické manifestace média. Zmíněné rozdělení ovšem především umožní dočasně „rozdělit“ objekt našeho zkoumání a pomoci si při studiu fikce etablovanými metodami literární a vizuální analýzy. O tom, že slova a obrazy mohou fungovat jako znaky, se již nemusíme přít.²⁶⁾ Obrazový materiál či psaný text v počítačových hrách se navíc často řídí konvencemi převzatými z tradičních lineárních médií.

Souhra či nesouhra mechanik a fikčního obsahu s pravidly patří k velkým tématům herního designu i herních studií. Můžeme uvést triviální příklad: Najme-li hráč ve hře BALDUR'S GATE do své družiny postavu, která se v dialozích a na obrázku (tedy ve fikční části hry) jeví jako zloděj, očekáváme, že také bude vykonávat činnosti s touto profesí spojené — že bude v rámci herních mechanik schopen vykonávat činnosti jako kapsářství či páčení zámků.

21) V češtině například vycházela série LONE WOLF.

22) Stephen Totilo, *YouTube Users Are Currently Mostly Hating Mass Effect 3's Gay Male Sex Scene*. Online: <<http://kotaku.com/5889801/youtube-users-are-currently-mostly-hating-mass-effect-3s-gay-male-sex-scene>>, [cit. 11. 3. 2012].

23) J. Juul, *Half-Real*.

24) Folklórní nedigitální hry (například dáma, mariáš nebo hra „na slepou bábu“) také obvykle fikční složku neobsahují.

25) Fikční svět lze definovat různými způsoby. Juul konkrétní definici neuvádí — v některých soudech se inspirované teoretickou sémantikou, obvykle však fikčním světem myslí neaktuální svět obydlený (zdánlivě) inteligentními agenty. Fikčností se dále zabývají Ryanová (c. d.); klasickým textem, využívaným i v herních studiích, je Lubomír Doležel, *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum 2003.

26) Sémiotikou obrazu se zabývá například publikace Gunther Kress – Theo Van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge 2006.

Při analýze hry je tedy třeba, aby po „oddělení“ jednotlivých složek²⁷⁾ komplexního komunikátu vždy došlo k opětovné syntéze — nebo, lépe, aby analýza těchto složek probíhala souběžně. V následujících oddílech jednotlivé složky představíme a naznačíme, jak v nich hledat sdělení. Opakovaně se ovšem ujistíme o tom, že pro legitimní interpretaci hry jako celku je třeba k ní přistupovat holisticky.

Z čeho jsou herní světy: pixely, vektory a architektura

Hry za desítky let svého vývoje nashromádkovaly obsáhlý inventář vizuálních vyjadřovacích prostředků. Některé z nich jsou vlastní počítačové grafice — osmibitové pixelové sprity²⁸⁾ ze *SPACE INVADERS* i vektorové obrazce *ASTEROIDS* jsou výsledkem technických omezení raného hardwaru. Právě pixelové figury se pak ovšem staly symboly herní grafiky vůbec. Jejich jednoduchost je otevírá mytologickým²⁹⁾ interpretacím. Jak píše Mark Lamoureux:

Tyto obrazy jsou nedokončené; aby mohly obstát jako znaky, musejí se opírat o berlíčky kontextu a metonymie. [...] Světy těchto her obydlují zlověstné antropomorfované a rozpořbované všední předměty, bizarní transformace, strážci, démoni, [...] podsvětí a labyrinty: tropy, jež se odjakživa objevovaly v primitivním umění a narativech.³⁰⁾

Tato nedourčenost je (vedle technické nenáročnosti) jedním z důvodů, proč řada dnešních her považovaných za umělecké tohoto druhu grafiky využívá. Příkladem budiž oceňovaná hra Jazona Rohrera *PASSAGE*, procedurální metafora lidského života běžící v rozlišení 100 × 16 pixelů.

Grafika velkých komerčních titulů brzy začala souběžně s vývojem grafického hardwaru klást čím dál větší důraz na „realismus“ — dnešní herní blockbustery se honosí detailní 3D grafikou renderovanou v reálném čase. Gunther Kress a Theo Van Leeuwen ovšem poukazují na to, že „to, co je považováno za reálné, záleží na tom, jak je realita definována určitou sociální skupinou“.³¹⁾ To, co bylo realistické v době černobílého filmu, může být dnes vnímáno jako stylizované. Vizuální realismus ve hrách je založený na sadě konvencí vyplývajících z dlouhé tradice realistického zobrazování v malířství či fotografii.³²⁾ Poukazuje na ně například Markku Eskelinen:

27) Konkrétní dělení složek (či modů) nevyplývá z nějaké hlubší formální analýzy, ale z čistě praktických důvodů plynulosti výkladu a návaznosti na existující literaturu.

28) Výsek obrazu uložený v paměti počítače nebo herní konzole, zpravidla reprezentující jednu entitu nebo jeden předmět.

29) Ve smyslu „vztahující se k tradičním mýtům“.

30) Mark Lamoureux, 8-bit Primitive: Homage to the Atari 2600, s. 79–80. In: Shana Compton, *Gamers: Writers, Artists & Programmers on the Pleasure of Pixels*. New York: Soft Skull Press 2004, s. 78–91.

31) G. Kress – T. Van Leeuwen, c. d., s. 158.

32) Jay David Bolter – Robert Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 1999.

Existuje několik konvencí prostorové reprezentace, o nichž se podezřele málo diskutuje. Tyto konvence se týkají spolehlivosti, subjektivity a normality. Ptejme se, proč jsou ve hrách mapy vždycky spolehlivé, proč svět vypadá stejně z pohledu postavy i z pohledu kamery [...].³³⁾

Narušením těchto konvencí může hra vyjadřovat příklon k subjektivnímu vnímání prostoru hlavní postavou. Příkladem mohou být hororové hry jako *AMNESIA: THE DARK DESCENT*, v níž se audiovizuální prezentace mění v závislosti na míře „příčetnosti“ hlavní postavy — je-li hrdina rozrušený, vidí rozmazaně a „halucinuje“.³⁴⁾

Jednotlivé mody zobrazení souvisejí s výstavbou herních prostorů. *SPACE INVADERS* útočili na jedné obrazovce, *SUPER MARIO BROS.* se odehrávají ve scrollujícím pásu 2D světa, moderní 3D tituly v euklidovských prostorech, ať už se jedná o spojitě krajiny nebo oddělené sektory. Tyto prostory jsou arénami, v nichž se uplatňují herní mechaniky, takže bezprostředně souvisejí i s pravidly. Mezi typicky ludické prostorové struktury patří labyrinty a bludiště, opakující se v různých žánrech. Mapy v kompetitivních střílečkách bývají symetrické, aby měly všechny týmy srovnatelné podmínky. „Skákačky“ jako *SUPER MARIO BROS.* nebo *ALICE: MADNESS RETURNS* se odehrávají ve fantaskních světech s nerealistickou fyzikou designovaných tak, aby maximalizovaly pocit radosti z pohybu a z překonávání prostorových překážek. Jednotlivé „testovací komory“ v logické hře *PORTAL* samy fungují jako prostorové hádanky. Primát výstavby prostoru v herním designu zdůrazňuje Henry Jenkins:

Není pravda, že herní designéři prostě vyprávějí příběhy; navrhují totiž světy a modelují prostory. Není například náhoda, že designové dokumenty herních vývojářů se v historii zaměřovaly spíše na design jednotlivých levelů než na zápletku či motivaci postav. Prehistorie počítačových her nás provádí evolucí papírových bludišť a deskových her, jež se oboje zaměřují na prostorový design.³⁵⁾

Architektura má ve hrách významnější roli než například ve filmu, protože hráč společně se svým avatarem fikčním světem prochází — sám tedy navržené prostory zakouší. Prostředí samo je významným vyjadřovacím prostředkem.³⁶⁾ Zničené podvodní město Rapture postavené ve stylu art deco a inspirované snímkem *METROPOLIS* Fritze Langa zastihuje postavy i zápletku hry *BIO SHOCK* a předestírá skličující vizi ztroskotavší utopie. Rozlehlé a pusté pláně ve světě hry *SHADOW OF THE COLOSSUS* vypovídají o osamělém údělu hlavního hrdiny.

33) Markku Eskelinen, The Gaming Situation. *Game Studies* 1, 2001, č. 1. Online: <www.gamestudies.org/0101/eskelinen>, [cit. 11. 3. 2012].

34) Nitsche tyto efekty nazývá „narativními filtry“. Michael Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2008.

35) Henry Jenkins, Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge: MIT Press 2004, s. 118–130.

36) Jenkins v této souvislosti mluví o *vyprávění prostředím* (environmental storytelling).

Zkoumání prostoru v počítačových hrách postrádá jednotnou metodologii a nachází se na rozhraní disciplin herních studií, herního designu, architektury,³⁷⁾ počítačové grafiky a audiovizuálních a filmových studií. Po Jenkinsovi se tomuto tématu věnovala kolektivní publikace *Space Time Play* nebo monografie Michaela Nitscheho, jež se však omezila pouze na hry ve 3D prostorech.³⁸⁾ Srovnání vizuální gramatiky filmu a her provedl na příkladu *first-person shooters* Alexander Galloway.³⁹⁾

Za obraz a zvuk: obsah a reprezentace

Předchozí oddíl se zabýval výstavbou herních prostorů. Tyto prostory ovšem bývají zaplněny entitami a objekty, které jsou v nějakém vztahu s naší žitou zkušeností. Způsob jejich zobrazení je ovlivněn kulturním, sociálním a politickým kontextem; v návaznosti na Barthesovy a Hallový⁴⁰⁾ práce můžeme prohlásit, že se jedná o *reprezentace*, jež nemohou být nevinné — jejich významy se utvářejí v závislosti na společenských konvencích, mocenských strukturách a diskursivních zvyklostech. To, že západní hry zobrazují „Araby a muslimy jako nepřátele v narativním rámci fundamentalismu a mezinárodního terorismu“,⁴¹⁾ není náhoda.

Výzkum reprezentace v počítačových hrách je zpravidla veden kritickými pohnutkami. Hráč bývá vytykáán nadměrný obsah násilí, stereotypní zobrazování žen a cizinců či nízké zastoupení etnických menšin mezi hratelnými postavami. Na tato témata vznikla řada kvantitativních studií, které ověřily, že ve hrách se bezesporu střílí, že ženy jsou často předváděny coby sexuální objekty⁴²⁾ a že naprostá většina herních hrdinů jsou dospělí běloši.⁴³⁾ Sami autoři těchto prací ovšem svorně přiznávají, že metody obsahové analýzy, vyvinuté původně pro studium statických textů, nám nemohou poskytnout údaje o tom, jak hráči tyto „závadné“ reprezentace uvádějí do pohybu a jaký jim přiřkládají význam.

Zajímá nás tedy, jak se zmíněné tendence projevují v jednotlivých hrách a přehrávkách a jak je lze interpretovat. Nejlépe to lze ilustrovat na příkladu reprezentací genderu. Studium genderu v počítačových hrách má dlouhou tradici — předběhlo dokonce ustavení

37) V českém prostředí se styčnými plochami mezi herním designem a urbanismem zabýval ve své bakalářské práci Filip Dědic, *Podoby města v současné virtuální kultuře (bakalářská práce)*. Brno: Masarykova univerzita 2011.

38) Friedrich von Borries – Steffen P. Walz – Matthias Böttger (eds.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser Architecture 2007; M. Nitsche, c. d.

39) Dospěl k závěru, že jednotlivé typy záběrů mohou mít ve *first-person shooters* zcela odlišnou funkci než ve filmu. Subjektivní záběr (tj. z pohledu první osoby) je například ve filmu silně příznakovým vyjadřovacím prostředkem. Alexander Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.

40) Stuart Hall, *Work of Representation*. In: Stuart Hall (ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Routledge 1997.

41) Vít Šisler, *Počítačové hry na Blízkém východě: procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity*. V tomto svazku.

42) Stacy L. Smith, *Perps, Pimps and Provocative Clothing: Examining Negative Content Patterns in Video Games*. In: Peter Vorderer – Jennings Bryant, *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2006.

43) Dmitri Williams, et al., *The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games*. *New Media & Society* 11, 2009, č. 5, s. 815–834.

herních studií jako svébytné discipliny; Justine Cassellová a Henry Jenkins na toto téma připravili publikaci už v roce 1998.⁴⁴⁾ Základní problém genderové analýzy v ergodickém médiu naznačila Helen Kennedyová ve své práci o *Lara Croft* ze série *TOMB RAIDER*. Ve světle teoretického konceptu *male gaze*, převzatého od Laury Mulveyové, se na hrdinku snaží nahlížet jako na prostředek „fetišistických a skopofilních slasti“ mužského diváka⁴⁵⁾ — hypersexualizovaný terč mužského pohledu. Lara je ovšem i aktivní a silnou hrdinkou, kterou hráč ovládá. Těžko lze tedy rozhodnout, zda *TOMB RAIDER* zapadá do stereotypního vzorce audiovizuální reprezentace ženy, nebo zda se jedná o potenciálně subverzivní text, jenž dokáže stírat hranice mezi ustavenými genderovými rolemi. Podtitul Kennedyové článku zní „O hranicích textuální analýzy“. A skutečně se zdá, že studovat Laru Croft pouze jako obraz nepovede k uspokojivým výsledkům. Zároveň je třeba vzít v úvahu i herní mechaniky, popřípadě i konkrétní hráčskou zkušenost.

Jak hry vyprávějí: role narativu

V omezeném rozsahu tohoto článku není možné přiblížit celou, mnohdy vášnivou, debatu o tom, jaké je místo příběhu v počítačových hrách. Ačkoli hry jako *TETRIS* v tradičním slova smyslu nevyprávějí, příběh bývá jedním z hlavních lákadel celé řady žánrů — ve hře *MASS EFFECT 3* si dokonce hráč může zvolit, zda chce zjednodušit akční části hry do takové míry, že narativ se stane dominantní složkou hry (tzv. story mode).

Narativ byl jablkem sváru mezi ludology, kteří jej považovali za volitelný přívěšek herních pravidel, a naratology, kteří ve hrách viděli nové vyprávěcí médium.⁴⁶⁾ Jak ovšem připomíná Ryanová, tento spor byl do značné míry způsoben tím, že ludologové se paradoxně — či plánovitě — přikláněli k velmi restriktivním definicím narativu, jež předpokládají přítomnost vyprávěče, který prezentuje sekvenci událostí.⁴⁷⁾ Tento virtuální spor odpadne ve chvíli, kdy budeme narativ považovat za „kognitivní konstrukt“ nevázaný na konkrétní vyjádření v diskursu.⁴⁸⁾ Hry doazajista vyprávějí jiným způsobem než lineární média; hráč totiž svou aktivitou mnoho z těchto událostí sám spouští nebo vytváří. To ovšem neznamená, že by mu tato konfiguratívni aktivita bránila v tom, aby v nich příběh nacházel.

Ludologové jako Eskelinen spěli k pohledu, že hra v daný moment buďto vypráví, nebo je hrána a že nemůže dělat obojí současně.⁴⁹⁾ Naráželi tak na fakt, že značná část narativních informací bývá ve hrách předávána v neinteraktivních „filmových“ sekvencích

44) Justine Cassell – Henry Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press 1998.

45) Helen W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. *Game Studies* 2, 2002, č. 2. Online: <www.gamestudies.org/0202/kennedy/>, [cit. 11. 3. 2012].

46) Shrnutí této debaty poskytuje kromě Ryanové i Adam Rowner, *A Fable: or, How To Recognize a Narrative when You Play One*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 1, 2009, č. 2.

47) M. Ryan, c. d.

48) M. Ryan, c. d., s. 7.

49) M. Eskelinen, c. d. Podobně se vyjadřuje i herní designér Raph Koster, *Narrative Is Not a Game Mechanic*. Online: <<http://www.raphkoster.com/2012/01/20/narrative-is-not-a-game-mechanic/>>, [cit. 11. 3. 2012].

(*cutscenes*) nebo prostřednictvím dopředu napsaných, a tedy relativně fixních dialogů. Jenkins oproti tomu představil dva typy herních narativů, jež mohou být do hry organicky začleněny.⁵⁰⁾ Prvním typem je *zapuštěný narativ* (embedded narrative), tedy narativ rekonstruovaný podle indicií nalezených ve fikčním světě hry. Ve hře *BioShock* hráč například nalézá audionahrávky, na jejichž základě se odkrývá řetězec událostí, které předcházely kolapsu utopického města Rapture a příchodu hlavního hrdiny do jeho trosek. Souběžně se tedy prezentují dva narativy: příběh hráčova avatara a příběh města. V jiných hrách se za tímto účelem používají dopisy, dokumenty nebo denní tisk. Druhým typem integrovaného vyprávění je podle Jenkinse narativ *emergentní*. Emergencí se v herních studiích rozumí vznik předem designéry nevytvořených situací na základě vzájemné interakce pravidel a hráče.⁵¹⁾ Tyto situace pak mohou být interpretovány jako součást příběhu. S emergentními narativy se setkáváme především v hrách, které simulují komplexní systémy. Příběhy jednotlivých „simů“ ve hře *THE SIMS* nepíše „scenárista“ — vznikají součinnostmi herních mechanik na základě hráčových voleb.

Počítačové hry samozřejmě přebírají některé narativní vzorce ze starších médií. Některé vlastnosti média ovšem, zdá se, privilegují určité typy příběhů:

Kdybychom si mohli vybrat, chtěli bychom sdílet subjektivitu postav, jako jsou Hamlet, Ema Bovaryová [...] nebo Anna Kareninová, nebo se vtělit do drakobijce z ruských pohádek, do Alenky v říši divů, Harryho Pottera a Sherlocka Holmese? Vybereme-li si postavu z druhého seznamu, znamená to, že bychom se raději identifikovali se spíše plochou, ale aktivní postavou, jejíž účast na příběhu [...] spočívá v prozkoumávání světa, řešení problémů [...] a soupeření s nepřáteli.⁵²⁾

Hrdinové počítačových her zpravidla překonávají překážky a bojují s protivníky, a proto je častým motivem boj dobra proti zlu. Důležitost herních prostorů dále vede k oblíbě vzorce „průzkumné“ pouti, který je vlastní hrdinským eposům i fantasy a sci-fi literatuře.⁵³⁾ V herních mechanikách *role-playing games* hraje důležitou roli vývoj avatarových dovedností a statistik — jejich narativy tedy zpravidla připomínají legendy o středověkých či antických hrdinech, v nichž se mladý a nezkušený hrdina stává mocným válečníkem.⁵⁴⁾ Chronologická struktura herních mechanik přitom ovlivňuje rytmus vyprávění: běžně je například hra rozdělena na jednotlivé „mise“, mezi nimiž může být prostřednictvím animovaných sekvencí odvyprávěn úsek příběhu.

Hráč počítačové hry je obdařen *agencí*⁵⁵⁾ — „uspokojivou mocí vykonávat smysluplné akce a vidět výsledky svých voleb a rozhodnutí“.⁵⁶⁾ Jednání hráče má tedy v daném fikčním

50) H. Jenkins, c. d.

51) J. Juul, c. d.

52) M. Ryan, c. d., s. 125.

53) H. Jenkins, c. d.

54) V sérii *BALDUR'S GATE* se na závěr utká se samotnými bohy.

55) Volím tento překlad anglického termínu *agency*, přestože se nabízí jiné varianty, například *jednání*. Agencí se v herních studiích obvykle rozumí moc či potenciál jednat, nikoli jednání samotné (anglicky zpravidla *action*).

56) Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA: MIT Press 1997, s. 126.

světě následky. Proto hry ve svých narrativech často tematizují zodpovědnost jedince za jeho činy.⁵⁷⁾ Tituly jako MASS EFFECT dávají hráči na výběr v řadě morálně závažných rozhodnutí; hra SHADOW OF THE COLOSSUS svým fikčním kontextem postupně zpochybňuje etickou oprávněnost jednání hlavní postavy, mladíka jménem Wander, který v pusté pohádkové zemi zabíjí majestátní obří monstra (kolosy) s vidinou, že mu to pomůže oživit svou mrtvou milou. Řada hráčů se vyjádřila, že jim je kolosů líto; pro postup ve hře s nimi ovšem musí skoncovat.⁵⁸⁾

Dalším narativním elementem vlastním počítačovým hrám je motiv „falešného rádce“, známý například ze zmíněného titulu BIOSHOCK. Ačkoli se marketing herního průmyslu často zaklíná „svobodou“, hráč obvykle plní vývojáři navržené úkoly, které mu zadává buďto extradiegetický „hlas hry“, nebo fikční postava, v této hře muž zvaný Atlas. I tyto fikční postavy má hráč tendenci slepě následovat; jedná se totiž o zavedenou konvenci. V BIOSHOCKU se ovšem v jistém momentu ukáže, že Atlas hráčem manipuluje — že není nezávislým hlasem hry, ale postavou s vlastní agendou. Hra tak komentuje otázku svobodné vůle v počítačové hře. Ta je nakonec vždycky omezena tím, co vývojáři hráči „dovolí“ dělat.

Sdělovací stroje: pravidla a herní mechaniky

Pravidla, respektive herní mechaniky, jsou oním rysem, jímž se hry odlišují od lineárních médií; rysem, díky němuž může herní program konzistentně reagovat na hráčovy akce. Určité výseky pravidel, jež se ve hrách opakovaně uplatňují, laici i odborníci nazývají *herní mechaniky*.⁵⁹⁾ Patřilo by mezi ně skákání v SUPER MARIO BROS. nebo skrývání se za překážky („cover“) před nepřátelskou střelbou v současných akčních hrách jako GEARS OF WAR nebo MASS EFFECT 3. Miguel Sicart herní mechaniky definuje jako „metody vyvolané agenty k interakci s herním světem“, přičemž „metodou“⁶⁰⁾ se rozumí akce a agentem může být jak hráč, tak entita ovládaná počítačem.⁶¹⁾

Dlouho se vedly spory o tom, jak herní mechaniky studovat. Vůdčí ideolog ludologie Gonzalo Frasca razil názor, že hry jsou založené na *simulaci*, nikoli *reprezentaci*.⁶²⁾ Snažil se tím zdůraznit procedurální povahu her, jež často napodobují reálné činnosti a procesy — neomezují se tedy na popis jejich vlastností nebo na jejich audiovizuální podobizny.

57) Více k tomuto tématu v publikaci: Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

58) Jaroslav Švelch, *The Good, the Bad, and the Player: the Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games*. In: Karen Schrier – David Gibson (eds.), *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*. Hershey: Information Science Reference 2010, s. 52–68.

59) Robin Hunicke – Marc LeBlanc – Robert Zubek, *MDA: A Formal Approach To Game Design and Game Research*. Online: <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>, [cit. 11. 3. 2012].

60) Tento pojem si Sicart vypůjčil z terminologie objektového programování.

61) Miguel Sicart, *Defining Game Mechanics*. *Game Studies*, 8, 2008, č. 2.

62) Simulovat podle něj znamená „modelovat (zdrojový) systém pomocí jiného systému, který pro někoho zachovává některé aspekty chování původního systému“. Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge 2003. s. 221–237.

Jeho přístup má ovšem řadu úskalí. Především předpokládá, že každá simulace se vztahuje k jakémusi „původnímu systému“. Vztahy mezi mechanikami v jednotlivých hrách jsou ovšem daleko komplexnější: mechaniky vznikají nejen simulací reálných činností, ale jsou také přebírány z jiných titulů, vycházejí ze žánrových konvencí nebo se vůči nim vyhraňují. Snadno sice identifikujeme, že SIMCITY simuluje fungování města, ale co simulují fantastické narativní hry jako SHADOW OF THE COLOSSUS? A pokud ono simulované nenajdeme, máme rezignovat na hledání jejich významu?

Považuji za výhodnější považovat simulaci pouze za speciální příklad reprezentace prostřednictvím herních mechanik. Obecná peircovská sémiotika nám ostatně nebrání v tom, považovat interaktivní model za znak.⁶³⁾ Ten potom může být autorem (v procesu herního designu) i hráčem (v procesu hraní) různými způsoby vztažen k žité zkušenosti. Simulace je jen jedním z takových způsobů, dalším je například metafora, která zastupuje určitý zážitek nebo proces přenesením do jiné konceptuální domény.⁶⁴⁾

Studium simulace ve hrách zpravidla stojí na srovnání herních pravidel a simulovaného systému. Jak připomíná Juul, herní designér při tvorbě pravidel vždy nutně abstrahuje — některé aspekty reprezentované činnosti vynechává, jiné zase zdůrazňuje.⁶⁵⁾ Hry ze série SIMCITY například dodnes neobsahují simulaci kanalizačního systému. K abstrakcím a jiným posunům dochází z různých důvodů — aby hra byla „hratelnější“ nebo aby byla simulace technicky proveditelná. Žádná simulace ovšem není nevinná — daná abstrakce a její parametry jsou vždy otevřeny ideologické interpretaci. Titul SIMCITY byl podle Teda Friedmana kvůli svému ekonomickému modelu kritizován z levicových i pravicových pozic:

[Hra] předpokládá, že nízké daně povedou k růstu, zatímco vysoké daně urychlí recesi. Znevýhodňuje jadernou energii a odměňuje investice do hromadné dopravy. A co je nejpodstatnější: spočívá na empiristní technofilní představě, že komplexní dynamika urbanistického vývoje může být abstrahována, kvantifikována, simulována a manažersky zvládnuta.⁶⁶⁾

Ian Bogost se na potenciální ideologický náboj simulace dívá z pohledu designéra a zdůrazňuje potenciální persvazivní funkci her. Tvrdí, že hry mohou vyjadřovat argumenty, a sloužit tedy *procedurální rétorice*.⁶⁷⁾ Jedním z nejčastěji citovaných příkladů persvazivní hry je McDONALD'S VIDEO GAME od italské aktivistické skupiny Molleindustria. Ta hráče staví do pozic manažerů různých úrovní fastfoodového řetězce. Aby hráč vyka-

63) T. L. Short, *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge: Cambridge University Press 2007.

64) Metaforický přístup k hernímu designu a k analýze her vychází z práce George Lakoffa a Marka Johnsona. Viz Doris C. Rusch – Matthew Weise, *Games about LOVE and TRUST? Harnessing the Power of Metaphors for Experience Design*. Online: <http://gambit.mit.edu/readme/papers/metaphors_in_game_design.pdf>, [cit. 11. 3. 2012].

65) Jesper Juul, *A Certain Level of Abstraction*. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/acertainlevel/>>, [cit. 11. 3. 2012].

66) Ted Friedman, *The Semiotics of SimCity*. *First Monday* 4, 1999, č. 4 (5. 4. 1999). Online: <<http://www.firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/660/575>>, [cit. 11. 3. 2012].

67) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press 2007.

zoval zisk, musí se v ní uchýlit k manipulaci vládami banánových republik, krmení krav růstovými hormony a lobbování. Hra se nesnaží o „realistickou“ simulaci fungování řetězce — je spíše vyjádřením názoru, procedurální publicistikou.⁶⁸⁾

Procedurální rétorika zkoumá hry především jako prostředky sdělování racionálních argumentů. Doris Ruschová a Matthew Weise oproti tomu hry studují jako zdroj metaforických vyjádření emocí, abstraktních pojmů a hodnot. Aplikují kognitivně-lingvistický přístup Lakoffa a Johnsona⁶⁹⁾ na počítačové hry a ukazují, že prostorové a mechanické metafory jsou s to vyjádřit koncepty jako „láska“ nebo „důvěra“. Rohrerova experimentální hra *PASSAGE* například reprezentuje „život“ jako cestu anonymního avatara zleva doprava. Po cestě avatar stárne a jeho pozice na obrazovce se rovněž posouvá směrem doprava, takže ve stáří už před sebou „nevidí budoucnost“. Během své pouti může potkat ženskou postavu. Pokud se k ní přiblíží, prochází pak životem bok po boku — to znamená, že přes některé překážky již nebude moct projít („přijde o svobodu pohybu“), zároveň však za každý nalezený poklad získá dvojnásobné skóre.

Podobným způsobem lze interpretovat i hry, jež nebyly jako metafory explicitně zamýšlené. Jason Begy na řadě příkladů počítačových i deskových her ukazuje, že mechanika *skákání* je metaforou dominance a kromě toho nese příznivé konotace, protože směr nahoru je spojen s pozitivními významy. Skokem lze v dámě brát protihráčovy kameny, v *SUPER MARIO BROS.* monstra neutralizovat „zaskočením“ a v celém žánru „skákaček“ překonávat prostor.⁷⁰⁾

S vyjadřovacím potenciálem mechanik úzce souvisí i ovládání a uživatelské rozhraní. Přiřazení hráčské akce (například stisknutí tlačítka nebo máchnutí pohybovým ovladačem) určitému hernímu úkonu může mít velký vliv na hráčův zážitek a na interpretaci mechanik. V indie hře *CART LIFE* pracuje jedna z hratelných postav, ukrajinský přistěhovalec Andrus, ve stánku s novinami. Každé ráno musí nejprve rozstříhnout pásku, která drží balík novin pohromadě, poté jednotlivé výtisky složit napůl a nakonec je naskládat do regálů. Všechny tyto činnosti Andrus vykoná až poté, co hráč na klávesnici opíše do příslušného okénka větu, která danou činnost popisuje. Toto záměrně těžkopádné ovládání přispívá k dojmu jednoduché a repetitivní manuální práce. Hra ve své „simulaci prodeje“ nevynechává ani banální fyzické úkony, kterými prodavači tráví většinu pracovní doby.

68) Dalším slavným persvazivním titulem je *RAID GAZA*, strategická hra o Válce v Gaze v roce 2008. Hráč je v roli izraelského velení, které má za cíl zlikvidovat co nejvíce Palestinců. Na rozdíl od běžných strategických her, v nichž bývají síly znesvářených stran vyrovnané, aby bylo k výhře třeba důvtipu a dobrého plánování, disponuje v *RAID GAZA* neomezenými zdroji. Tím je vysloven jasný argument o „válce“, jež byla podle autorů jednostranným útokem. Persvazivní hry vytváří i Bogost sám. Stejně jako ve výše uvedených příkladech jde o nízkorozpočtové webové projekty.

69) George Lakoff — Mark Johnson, *Metaforý, kterými žijeme*. Brno: Host 2002.

70) Jason Begy, The History and Significance of Jumping in Games. In: Kristian Schwertz a Michael Wagner (eds.), *Game\Play\Society: Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed 2010.

Závěr: směrem k syntéze

V předchozích oddílech jsme rozebrali několik možných složek či modů, pomocí nichž se vyjadřují počítačové hry. Další, jako například hudbu, zvuk,⁷¹⁾ haptický feedback nebo třeba herní paratexty (manuály, návody a další), jsme z rozsahových důvodů nepopisovali.

Při běžném hraní se nezaměřujeme na jednotlivé kanály, ale současně hru vidíme, slyšíme, interagujeme s ní a sledujeme její příběh. Zmíněný titul *CART LIFE* nezažíváme pouze skrze svérázné ovládání a herní mechaniky. Naši interpretaci ovlivňuje i stylizovaná pixelová grafika a narativní rámec hry, v němž se jednotliví hrdinové potýkají se svou situací v dolních patrech společenského žebříčku. Souhrnnou metodologii propojující analýzu všech zmíněných složek hry ovšem doposud herní studia nenabídla,⁷²⁾ a proto je třeba šít metody na míru jednotlivým titulům.

Herní studia se coby disciplína přenesla přes prvotní vyostřené debaty a začala se rozvíjet směrem k speciálnímu a aplikovanému výzkumu. K revizi a dopracování teoretických a metodologických základů nyní dochází spíše zvolna a obezřetně.⁷³⁾ Mnohost přístupů ilustruje knižní série *Well Played*, jež už do třech svazků sebrala akademické analýzy a kritiky her.⁷⁴⁾ I toto číslo *Illuminace* je pak důkazem toho, že studium her jako expresivního média je doposud napínavým intelektuálním dobrodružstvím.

Tento článek vznikl v rámci Specifického výzkumu na FSV UK, č. 265 501.

Citované počítačové hry:

Alice: Madness Returns (Spicy Horse, 2011, PC), *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010, PC), *Asteroids* (Atari, 1979, arkáda), *Baldur's Gate* (BioWare, 1998, PC), *BioShock* (2K Boston, 2007, PC), *Breakout* (Atari, 1976, arkáda), *Cart Life* (Richard Hofmeier, 2011, PC), *Gears of War* (Epic Games, 2006, Xbox360), *Mass Effect 3* (BioWare, 2012, PC), *McDonald's Video Game* (Molleindustria, 2006, Flash), *Passage* (Jason Rohrer, 2007, PC), *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2006, PS2), *SimCity* (Maxis, 1989, PC), *The Sims* (Maxis, 2000, PC), *Space Invaders* (Taito, 1978, arkáda), *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985, NES), *Tetris* (Alexej Pažitnov — Vadim Gerasimov, 1984, PC), *Tomb Raider* (Core Design, 1996, PC).

71) O hudbě a zvuku viz Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press 2008.

72) Přiblížil se jí návrh Consalvové a Duttona, který se však orientuje téměř výhradně na systém pravidel. Mia Consalvo – Nathan Dutton, *Game analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games*. *Game Studies* 6, 2006, č. 1. Online: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>, [cit. 11. 3. 2012].

73) S teoretickými implikacemi procedurální rétoriky polemizuje například Sicart — viz Miguel Sicart, *Against Procedurality*. *Game Studies*, 11, 2011, č. 3.

74) Drew Davidson (ed.), *Well Played 1.0: Video Games, Values and Meaning*. Pittsburgh: ETC Press 2009.

Citované filmy:

Metropolis (Fritz Lang, 1927).

Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch (1981)

Je doktorandem na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy. Odborně se zabývá počítačovými hrami jako sociálním a kulturním fenoménem, historií počítačových her v Československu, morálními dilematy ve virtuálních prostorech, jazykovým managementem v online prostředí a amatérským překladem. (Adresa: jaroslav@svelch.com)

SUMMARY

The Game Is the Message.*Theoretical and Methodological Approaches to Digital Games as an Expressive Medium***Jaroslav Švelch**

This article offers a short introduction to theoretical and methodological perspectives on digital games as an expressive medium. It begins by discussing whether games are eligible to be called a “medium” based on contributions by Ryan and Juul. It goes on to cover the basics of the ontological discussions that have taken place in game studies over the past two decades: whether a game is action or process and whether there is an element to games that can be considered more “real” than others, also mentioning the ludology versus narratology discussion, in which the place of narrative in digital games was at stake.

The article then focuses on a number of components that contribute to the expressive potential of the medium. First, space is discussed, together with the related component of mode of display. The following section presents an overview of approaches to representation in games, while paying extra attention to the question of gender. The often-contested role of narrative is discussed next, concluding that the application of the recent cognitive definition of narrative to games resolves much of the fiery arguments between ludology and narratology. The final section focuses on the defining of the medium and offers two ways of interpreting game mechanics: Bogost’s procedural rhetorics and Rusch and Weise’s metaphorical approach.

Vít Šisler

Počítačové hry na Blízkém východě.

Procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity

Počítačové hry jsou pro velkou část mládeže na Blízkém východě nejen oblíbenou zábavou, ale i praktickým zdrojem kulturních symbolů a mýtů, které spoluutvářejí její identitu. Přestože v porovnání se Severní Amerikou a západní Evropou je míra rozšíření herních konzolí a osobních počítačů na Blízkém východě relativně nízká, rostoucí množství internetových kaváren umožňuje mladší generaci zahrát si nejnovější herní tituly a zajišťuje jim tak přístup k současné globální herní kultuře.¹⁾ Vzhledem k laxní či neexistující ochraně práv duševního vlastnictví v oblasti softwaru lze ve většině arabských či iránských měst koupit americké či evropské hry za dva až tři dolary. Tyto hry se obvykle objeví na místním trhu záhy po jejich americké či evropské premiéře, a někdy i dříve. Obzvláště v lidových (arab. *ša'bi*) čtvrtích mnoha blízkovýchodních měst bývají internetové kavárny často vybaveny zasíťovanými počítači, za nimiž až do pozdních nočních hodin sedávají místní mladíci hrající hry pro více hráčů. (V Íránu jsou tyto kavárny nazývány „gamene-ts“ a jejich existence je mnohdy trnem v oku místním náboženským autoritám.) Pro tuto rodící se blízkovýchodní herní kulturu je charakteristické nejen hraní her samotných, ale i sociální interakce a diskuse kolem nich; „kibicování“ a komentování dalších hráčů, výměna softwaru a cheatů nebo stahování nových her z P2P sítí.²⁾

Na rozdíl filmu či dalších audiovizuálních médií jsou počítačové hry interaktivní a vyžadují od konzumentů aktivní zapojení, ne jen pasivní přijímání. Obsahová analýza typické počítačové hry tudíž musí zahrnout tři navzájem propojené úrovně: audiovizuální obsah, narativní strukturu a systém pravidel, jimiž se řídí interakce hráčů se hrou.³⁾ Na všech těchto úrovních lze hráčům zprostředkovat kulturně, společensky, či dokonce politicky relevantní sdělení. Obzvláště důležitý je skrytý systém pravidel hry, protože utváří a omezuje možnosti a rozhodnutí, která může hráč během hry učinit. Ian Bogost tvrdí, že počíta-

1) Rasha A. Abdulla, *The Internet in the Arab world: Egypt and beyond*. New York: Peter Lang 2007, s. 11–14.

2) Vít Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies* 2, 2008, č. 11, s. 203–220.

3) Je nutno poznamenat, že ne každá počítačová hra obsahuje všechny tři výše uvedené úrovně — existují počítačové hry, v nichž narativní struktura zčásti nebo zcela chybí (např. TETRIS /1985/).

čové hry „znázorňují, jak fungují skutečné či imaginární systémy, a vybízejí hráče, aby vstupoval s těmito systémy do interakce a utvářel si na ně názor.“⁴⁾ Z tohoto důvodu Bogost považuje hry za persvazivní médium a tvrdí, že otevírají novou doménu přesvědčování, kterou nazývá „procedurální rétorika“, tedy umění přesvědčování prostřednictvím zobrazení a interakcí svázaných pravidly, nikoli pomocí mluveného slova, textu, obrazu či filmu.⁵⁾

Tento článek využívá Bogostova konceptu procedurální rétoriky k analýze současných blízkovýchodních počítačových her a zkoumá, jakým způsobem je v nich konstruován obraz islámu a muslimská identita. Následující text vychází z obsahové analýzy více než 80 her vyrobených v arabském světě a Íránu v letech 2005 až 2011 a z rozhovorů s deseti arabskými a íránskými herními producenty a vývojáři. Podstatná část materiálu byla nasbírána během autorova terénního výzkumu v Damašku v roce 2005, Bejrútu v roce 2006, Káhiře v roce 2007 a Teheránu v roce 2008. Mnohé hry, které byly v té době ve vývoji, byly pro účely analýzy získány později. V několika případech se analýza opírá i o hry vyvinuté blízkovýchodními vývojáři, nicméně vydané společnostmi se sídlem v USA nebo evropských zemích. Rozhovory s vývojáři byly vedeny v arabštině, perštině, případně v angličtině a ve většině případů byly rozvedeny v následné mailové komunikaci.

Hlavním cílem předložené studie je analyzovat klíčové trendy v konstrukci identity v současných blízkovýchodních hrách. Studie se zaměřuje zejména na způsoby, jakými je islám jako náboženský systém a soubor hodnot integrován do herních mechanismů, narrativní struktury a audiovizuálních obsahů zkoumaných her. Na základě obsáhlého souboru analyzovaného materiálu tato studie identifikuje tři základní trendy profilující se v současných blízkovýchodních hrách — islámské výukové hry, zaměřené na šíření učení islámu a výchovu nejmladší generace; digitální hnutí odporu, konstruující globální muslimskou identitu a nabízející identifikaci s bojem muslimských společenství v konfliktech po celém světě; a mainstreamovou produkci, využívající pro konstrukci identity populární kulturu a historické odkazy bez přímých náboženských a politických poselství. Ve svém závěru tato studie tvrdí, že ačkoliv na obsahové úrovni většina blízkovýchodních her vychází z místních sociálních, kulturních a náboženských podmínek, na úrovni struktury až na výjimky přejímá evropské a americké vzorce a osvojuje si tak procedurální rétoriku ovlivněnou globální herní kulturou.

Počítačové hry na Blízkém východě, Blízký východ v počítačových hrách

Blízkovýchodnímu trhu s počítačovými hrami doposud takřka výlučně dominovaly hry evropského, amerického a do menší míry japonského původu. Není proto překvapením, že místní náboženské a politické autority znepokojuje možný negativní vliv západních her na arabskou či íránskou mládež. Podle egyptského psychoanalytika Chalíla Fádila podporují západní hry růst násilnického chování mezi arabskou mládeží, neboť glorifikují „osa-

4) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press 2007, s. vii.

5) I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. s. ix.

mělost, narcismus a nenávisť k druhým“, které vycházejí ze západní kultury.⁶⁾ Kuvajtský imám Nabíl al-Avádi kritizuje západní počítačové hry kvůli jejich „rozkladnému vlivu na morálku“.⁷⁾ V několika blízkovýchodních zemích byly některé západní hry dokonce zakázány, většinou kvůli explicitnímu zobrazení sexuality či násilí, například hra *GRAND THEFT AUTO IV* (2004) ve Spojených arabských emirátech a Íránu.⁸⁾ Podobná kritika násilí v počítačových hrách a jejich propagace agresivity běžně zaznívá i v USA a Evropě. Západní počítačové hry jsou na Blízkém východě ovšem ještě kritizovány za zkreslování obrazu islámu a muslimů, což je i příklad hry *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE* (2007), opět zakázané ve Spojených arabských emirátech.⁹⁾

Popravdě řečeno se mnoho současných her, zejména žánru FPS (first-person shooter, akční hra z pohledu první osoby), odehrává na Blízkém východě či v anonymním, ovšem zjevně blízkovýchodním prostředí. To, jak tyto hry zobrazují Blízký východ, Araby a muslimy, již analyzovali jak blízkovýchodní, tak západní badatelé, včetně autora tohoto článku.¹⁰⁾ Obecně vzato tyto hry vykazují podobnou míru šablonovitosti a schematizace, kterou známe z jiných médií. Na základě obsahové analýzy více než dvě stě her označují za dvě dominantní podoby zobrazení takzvaný digitální orientalismus a konfliktní rámec založený na aktuálních politických a vojenských událostech.

Termín „digitální orientalismus“ se vztahuje hlavně na adventury (adventure, dobrodružná hra založená na silném příběhu) a RPG (role-playing game, hra na hrdiny) čerpající z orientální obraznosti, témat a vyprávění, například hry *PRINCE OF PERSIA* (1989), *THE MAGIC OF SCHEHERAZADE* (1987), *ARABIAN NIGHTS* (2001), *AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE* (1994), *BEYOND OASIS* (1994), *PERSIAN WARS* (2002), *PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES* (2005) a další. Ačkoli některé tyto hry vynikají svou grafikou či zápletkou a jsou pokládány za milníky ve svém žánru, například *PRINCE OF PERSIA* nebo *AL-QADIM*, většinou obsahují převážně vizuální a narativní prvky „orientalistické“ obraznosti. Jako postavy v nich typicky vystupují beduíni, kalifové či džinoví a břišní tanečnice, hráči v nich procházejí bazary, harémy a pouště a v rámci zápletky se zachraňují unesené ženy či se ukládá o život zlotřilému vezírovi. „Orient“ je tak konstruován jako exotická a ahistorická entita, nemající vztah k současné realitě. Jako referenční rámec jsou používány kvazi-historické a fantazijní příběhy, připomínající svět *Tisíce a jedné noci*. Tento způsob zobrazení překvapivě odpovídá konceptu „orientalismu“ Edwarda Saida, který analy-

6) Fatema Mernissi, *Digital Scheherazades in the Arab World*. *Current History: A Journal of Contemporary World Affairs* 106, 2006, č. 689, s. 121

7) Washington Post: Is There a Video Game War Between Islam & the West? *Game Politics*, 9. 10. 2006. Dostupné online: <<http://www.gamepolitics.com/2006/10/09/washington-post-is-there-a-video-game-war-between-islam-the-west>>, [cit. 24. 4. 2012].

8) GTA IV Banned in UAE. *Game Politics*, 5. 3. 2008. Dostupné online: <<http://www.gamepolitics.com/2008/05/03/gta-iv-banned-in-uae>>, [cit. 24. 4. 2012].

9) Government bans GTA4 video game, *The National*, 30. 4. 2008. Dostupné online: <<http://web.archive.org/web/20080506095612/http://thenational.ae/article/20080429/NATIONAL/766034880>>, [cit. 24. 4. 2012].

10) Ibrahim Marashi, *The Depiction of Arabs in Combat Video Games*. Práce prezentovaná v Beirut Institute of Media Arts, Lebanese American University. 5. – 9. 11. 2001. V. Šisler, *Digital Arabs: Representation in Video Games*, s. 203–220. Philipp Reimuth – Stefan Werning, *Pixel Pashas, Digital Djinns*. In: *ISIM Review* 18. Leiden: ISIM, 2006. s. 46–47.

zoval způsoby, jakými byl v evropské kultuře 19. a počátku 20. století typicky konstruován obraz Blízkého východu.¹¹⁾

Současnější zobrazení Arabů a muslimů lze naopak nalézt ve strategických a akčních hrách (obzvláště v již zmiňovaných FPS) založených na skutečných či fiktivních blízkovýchodních konfliktech, například WAR IN THE GULF (1993), DELTA FORCE (1998), CONFLICT: DESERT STORM (2002), FULL SPECTRUM WARRIOR (2004), KUMA\WAR (2004), CONFLICT: GLOBAL TERROR (2005) a dalších. Pravidla takových her typicky umožňují hrát pouze za americkou či koaliční armádu, zatímco nepřítelé charakterizují vizuální znaky odkazující na Araby či muslimy, například typické pokrývky hlavy, volné hábity či tmavá pleť. Nepřítel je obvykle kolektivizován a jazykově funkcionalizován jako „různé teroristické skupiny“, „radikálové“ či „povstalci“.¹²⁾ Většina těchto her vykazuje silnou kulturní předpojatost a schematicky zobrazuje Araby a muslimy jako nepřátele v narativním rámci fundamentalismu a mezinárodního terorismu.¹³⁾

Podle rozhovorů, které jsem uskutečnil během terénních výzkumů v Damašku v roce 2005, v Bejrútu v roce 2006, v Káhiře v roce 2007 a v Teheránu v roce 2008, se zdá, že takové zkreslení většině arabských a iránských hráčů příliš nevadí.¹⁴⁾ Ačkoli jsou si výše popsané schematizace často vědomi, dál hrají všechny hry dostupné na trhu a při jejich výběru se řídí herním žánrem, hratelností a kvalitou audiovizuálního zpracování. Koho nicméně výše uvedená zkreslení silně znepokojují, jsou blízkovýchodní herní vývojáři.

„Většina počítačových her na trhu je protiarabská a protiislámská,“ uvádí Radván Kásmíja, ředitel syrské firmy Afkár Media. „Arabští hráči hrají hry, které útočí na jejich kulturu, jejich přesvědčení a jejich způsob života.“¹⁵⁾ Podobné obavy vyjádřil Ústřední internetový úřad libanonského hnutí Hizballáh.¹⁶⁾

Toto znepokojení vyústilo v mnoho pokusů vytvořit počítačové hry, které by blízkovýchodní realitu odrážely s vyšší mírou historické, kulturní a náboženské citlivosti. První pokusy o apropriaci počítačových her, považovaných za „západní“ médium, byly tudíž od počátku angažované. Patrně první hrou se specificky „islámským“ obsahem byla RUMÁH AL-HIDŽÁRA (Vrhači kamení) naprogramovaná syrským studentem medicíny Mohamedem Hamzou v roce 2000. Tato technicky velmi jednoduchá hra pojednává o intifádě al-Aksá a hráč se v ní ocitá v roli Palestince bránícího mešitu al-Aksá před izraelskými vojáky. Od časů RUMÁH AL-HIDŽÁRA se blízkovýchodní herní produkce rozvinula, významně polarizovala a do tohoto specifického odvětví digitální zábavy přinesla různé koncepty a interpretace islámu a islámské kultury.

11) Edward Said, *Orientalism*. New York: Vintage Books 1979.

12) David Machin – Usama Suleiman, Arab and American Computer War Games: The Influence of a Global Technology on Discourse. *Critical Discourse Studies* 3, 2006, č. 1, s. 1–22.

13) Pro detailnější analýzu: V. Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games, s. 203–220.

14) V. Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games, s. 203–220. Vít Šisler, Digital Heroes: Identity Construction in Iranian Video Games. In: Annabelle Srebemy (ed.), *Thirty Years On: The Social and Cultural Impacts of the Iranian Revolution*. London: I. B. Tauris 2012. Dosud nevydáno.

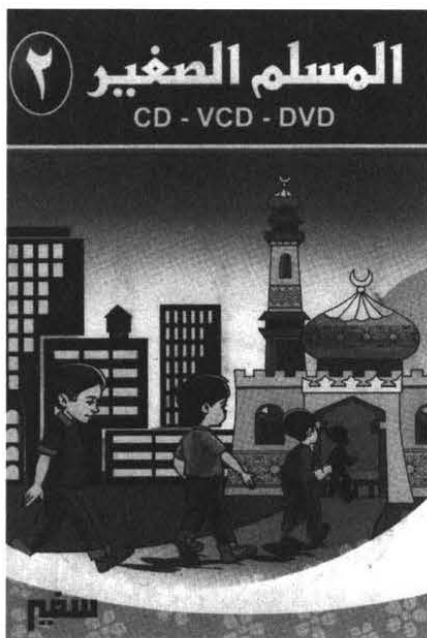
15) Rhonda Roumani, Muslims Craft Their Own Video Games. *Christian Science Monitor*. 2006. Dostupné online: <<http://www.csmonitor.com/2006/0605/p07s02-wome.html>>, [cit. 24. 4. 2012].

16) Special Force. Dostupné online: <<http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm>>, [cit. 15. 6. 2005].

Islámské výukové hry

Naším cílem je poskytovat na Islamgames.com kvalitní islámskou zábavu pro vás i pro vaše děti. Díky vysoké interaktivitě jsou počítačové hry skvělým výukovým nástrojem, jejich obsah se však bohužel v mnoha případech protiví učení islámu. Proto mají naše děti sklon přijímat sekulární hodnoty a koncepty spíše než ty islámské. Poskytováním alternativy k mainstreamovým počítačovým hrám můžeme našim dětem pomoci, aby se nenásilně naučily ztotožňovat s islámskými hodnotami, a tak se naladily na učení islámu.¹⁷⁾

Výše uvedený citát formuluje motivaci a cíle Islamgames, arabské společnosti se sídlem v USA. Ta prozatím vydala čtyři hry (ARABIC LETTER BAZAAR, MAZE OF DESTINY, UMMAH DEFENSE I a II). Ve většině z nich se děti učí o islámu prostřednictvím jednoduchých hádanek a úkolů, například poskládáním súry *al-Fátiha* („Otevíratelka knihy“)¹⁸⁾ z arabských písmen nebo naučením veršů z Koránu nazpaměť. Výše uvedený reklamní citát je pozoruhodný ze dvou důvodů: nejen, že mezi rodiči propaguje hry s islámským obsahem, ale zároveň je přesvědčuje, že počítačové hry jsou „skvělým výukovým nástrojem“. Populární názor, že počítačové hry zásadním způsobem ovlivňují znalosti, postoje a chování celé jedné generace, je značně rozšířený v médiích i v běžném povědomí, přestože dosavadní pokusy o efektivní využití her pro instruktáž a výuku vykazují ve skutečnosti do značné míry nejednoznačné výsledky.¹⁹⁾



Obr. 1. Kompilace výukových her a videí
AL-MUSLIM AL-SAGHÍR.

17) Islam Games. Dostupné online: <<http://www.islamgames.com>>, [cit. 20. 6. 2005].

18) Súra al-Fátiha („Otevíratelka knihy“) je první súrou (kapitolou) Koránu, svaté knihy islámu. Skládá se ze sedmi veršů, které jsou modlitbou za Boží přízeň a pomoc. Al-Fátiha je věřícími běžně recitována na začátku každé modlitby, bývá proto občas přirovnávána k jakési islámské obdobě křesťanského Otčenáše.

19) Traci S i t z m a n n, A Meta-Analytic Examination of the Instructional Effectiveness of Computer-Based Simulation Games. *Personnel Psychology* 64, 2011, s. 489–528.

Podobné ukázky raných islámských výukových her lze nalézt na kompilaci ISLAMIC FUN vydané již v roce 1999. Její autoři inzerují svůj produkt následujícími slovy: „Vaše dítě se bude dozvídat fakta o islámu prostřednictvím spousty báječných her plných pestrých animací a roztomilých zvukových efektů.“²⁰⁾ ISLAMIC FUN je kompilací hádanek a kvízů, jež děti učí základní principy islámu, jednotlivé sůry (kapitoly z Koránu) a hadísy (skutky a výroky Prorokovy). Do kompilace byla rovněž zařazena kontroverzní hra THE RESISTANCE, v níž hráč představuje „rolníka v jižním Libanonu, který se dal k islámskému hnutí odporu, aby svou zem a rodinu ochránil před invazí sionistů.“²¹⁾

Později se na trh dostaly sofistikovanější vzdělávací hry zaměřené na výuku islámského práva šari'a, Koránu a Sunny, například ABU ISA'S QUEST FOR KNOWLEDGE: KNOW THE SHARIAH (2006), THE ADVENTURES OF AHMED (2004), AL-MUSLIM AL-SAGHÍR (Mladý muslim, obr. 1) a další. Nicméně výukový přístup těchto her je založen hlavně na myšlenkách, které dominovaly ranému edutainmentu, tedy spojení výuky (education) a zábavy (entertainment) v osmdesátých letech, a které později vývojáři výukových her z větší části zavrhlí.²²⁾ To znamená, že pokrok ve výše uvedených hrách závisí na správných odpovědích na sekvenci otázek a hádanek a hra sama o sobě často slouží jen jako odměna pro studenta. V tomto ohledu tyto islámské vzdělávací hry do jisté míry připomínají v arabském světě oblíbené televizní pořady, v nichž děti soutěží v náboženských znalostech.



Obr. 2. Strategická hra KURAJŠ (Afkár Media, 2007).

Podstatně jiný přístup k podání islámu a islámské kultury nacházíme v počítačové hře KURAJŠ, kterou vytvořila syrská firma Afkár Media v roce 2007 (Obr. 2). KURAJŠ je hra žánru RTS (real-time strategy, strategie v reálném čase), jejímž námětem jsou předislám-

20) ISLAMIC FUN. Dostupné online: <<http://www.inminds.co.uk/islamic-fun.html>>, [cit. 5. 4. 2008].

21) Tamtéž.

22) Kurt Squire, *Game-based Learning: Present and Future State of the Field. An x-Learn Perspective Paper*. MASIE Center 2005. Dostupné online: <http://newmediaforlearning.com/research/Game-Based_Learning.pdf>, [cit. 24. 4. 2012].

ské beduínské války a první islámské výboje (*al-Futúhát al-Islámíja*). Její autor Radván Kásmíja popisuje hru takto:

Kurajš objasňuje zárné stránky arabské a islámské historie novou a nepřímou metodou. Pokouší se osvobodit rozum ve světě zábavy, již dominuje instinkt. Jednoduše se snaží proměnit zábavu v konstruktivní, nikoli destruktivní úsilí. [...] Ve hře jsme se pokusili odpovědět na mnoho otázek, například zda se muslimové podobali ostatním nájezdníkům, kteří vytáhli do světa. Čím se liší od ostatních? Jak mohli porazit dvě největší říše světa?²³⁾

Radván Kásmíja je naprosto přesvědčen o výukovém potenciálu počítačových her. Ve hře KURAJŠ, která vyšla v angličtině i arabštině, bylo jeho cílem postavit se mylným představám Západu o islámu a zároveň poučit muslimskou mládež o dějinách islámu. Podle něj mladí muslimové „již nechtou“, takže je potřeba nalézt nové způsoby, jak je oslovit. Zároveň chce obnovit „digitální důstojnost“ islámské civilizace, kterou podle něj západní média dezinterpretují a schematizují. V jeho dosti ambiciózním pojetí jsou počítačové hry „nejnovější technologií mezikulturního dialogu, zprostředkovávají různá hlediska a umožňují výměnu myšlenek“.²⁴⁾ KURAJŠ je zatím jeho nejvýraznější pokus o podobný dialog a zřetelně se liší od jeho předchozích a do jisté míry problematických her.²⁵⁾

Jak jsme uvedli výše, hra samotná si přisvojila konvence žánru RTS, etablované zejména hrou DUNE II: THE BUILDING OF A DYNASTY v roce 1992, ovšem kulturní odlišnosti lze vysledovat na všech třech úrovních relevantních z hlediska obsahové analýzy, tedy vizuální reprezentace, narace a herního systému. Ačkoli hra teoreticky umožňuje hráči hrát za čtyři různé národy — pohanské beduíny, muslimské Araby, zarathuštristické Peršany a křesťanské Byzantince — hlavní kampaně lze hrát pouze z perspektivy beduínského náčelníka Háního či muslimského generála Chálida ibn al-Valída.²⁶⁾ Tyto kampaně pokrývají některá hlavní vojenská tažení předislámské Arábie a počátků muslimského státu a jsou nazvané, v chronologickém pořadí, Věk nevědomosti (*al-Džáhilíja*), Války s odpadlíky (*ar-Ridda*), Dobyetí Persie (*Futúh bilád Fáris*) a Dobyetí Sýrie (*Futúh bilád aš-Šám*).

Vyprávění ve hře je založeno na klasické islámské historiografii, například úvodní scéna je postavena na popisu Příkopové války (*Ghazvat al-chandak*) od Mohameda ibn Isháka, převzatého z díla *Život Posla Božího* (*Sírat rasúl Alláh*).²⁷⁾ Každá mise začíná úvodním příběhem vyprávěným v klasické arabštině. Zvláště v porovnání se západními hrami vynikne neobvyklá délka a tradiční stylizace těchto úvodních sekvencí. Prostřednictvím těchto úvodů se hráč dozvídá o mnoha konceptech předislámské arabské kultury a rané islámské historie, například beduínských kodexech cti (*šaraf* a *'ird*), krevní mstě (*thar*) či

23) *Quraish User Manual*. Afkar Media 2007, s. 7.

24) Rozhovor s Radvánem Kásmíjou vedl Vít Šisler v Damašku, 2005.

25) V. Šisler, *Digital Arabs: Representation in Video Games*, s. 203–220.

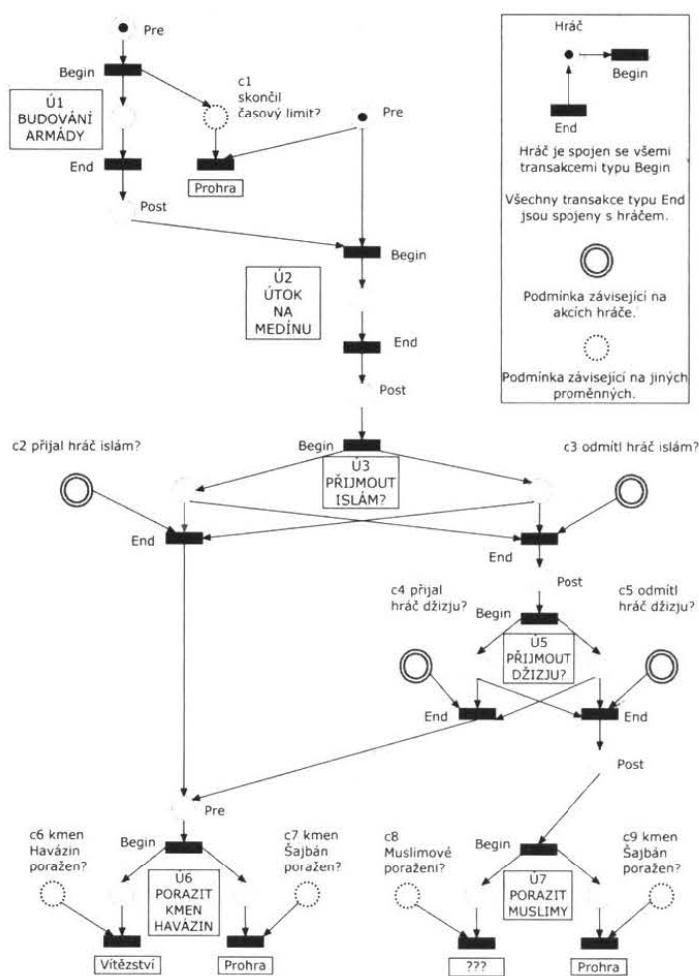
26) Chálid ibn al-Valíd (Mekka 592–642 n. l.), zvaný též Sajf Alláh (Meč boží), byl jeden z nejvýznamnějších arabských vojevůdců z doby proroka Mohameda a chalífů Abú Bakra a Umara ibn al-Chattába. Pocházel z kmene Kurajšovců, na islám přestoupil v roce 629, v letech 634 až 638 velel muslimským vojskům v Sýrii.

27) *Život Posla Božího* (*Sírat rasúl Alláh*) je tradiční muslimský životopis proroka Mohameda, který sepsal Mohamed ibn Ishák (Medína 704–Bagdád 761/770 n. l.). Dochoval se hlavně v pozdějších vydáních od Ibn Hišáma a at-Tabarího.

etickém ideálu mužnosti a statečnosti (*murúva*). Během konkrétních misí hráč zažije mnoho skutečných historických událostí, například války mezi kmeny Ghassánovců a Lachmovců, a navštíví místa jako Hirá, Ukáz nebo Medínu, jejichž topografie je podle vyjádření autorů založená na dostupných historických popisech.²⁸⁾

Stejná kulturní citlivost se projevuje na vizuální úrovni. Ačkoli hra pokrývá nejdůležitější období v dějinách islámu, prorok Mohamed a jeho společníci (*as-Sahába*), tedy nejuctívanější osoby, jejichž zobrazení by bylo v muslimském světě velmi choulostivou záležitostí, jsou přítomní pouze prostřednictvím svých skutků a výroků. Zároveň „obyčejné“ vizuální znaky jako beduínské stany, oděvy a příslušenství odpovídají své historické funkci a předpokládanému vzezření.²⁹⁾

Narativní strukturu nelineárního příběhu počítačové hry je možné popsat pomocí několika formálních metod, například konečného automatu (finite state machine, FSM) či Petriho sítě (petri nets, PN). Podle Stéphane Natkina a Liliany Vegové lze osnovy mnoha her dobře hierarchicky strukturovat na úrovně (hlavní části příběhové struktury), úkoly (tzv. *quests*, tzn. úseky hry vyznačující se jednotou cíle, překážky v jeho dosažení a metodou řešení) a transakce (atomické akce hráče). Petriho sítě jsou pak konkrétním způsobem formalizace osnovy hry, a to na libovolné z těchto tří úrovní abstrakce.



Obr. 3. Petriho sítě popisující herní systém v úrovni *al-Chijár* ze hry KURAJŠ.

28) Rozhovor s Radvánem Kásmíjou vedl Vít Šisler v Damašku, 2005.

29) Tamtéž.

Obrázek č. 3 představuje příklad analýzy jedné z úrovní hry KURAJŠ pomocí Petriho sítí. Skládá se z přechodů (aktivit, k nimž může dojít v modelovaném systému), míst (možných stavů systému) a šipek, které propojují jednotlivá místa a přechody. Pro větší přehlednost jsou v rámci příkladu zobrazeny pouze úkoly — tedy střední úroveň abstrakce —, ačkoli by bylo možné namodelovat i veškeré transakce vyžadované konkrétními úkoly.

Pro tuto metodologickou exkurzi jsme si vybrali šestou úroveň hry nazvanou Volba (*al-Chijár*), která hráče staví před morální rozhodnutí, které je ve světě digitální zábavy relativně nezvyklé. Hráč představuje náčelníka pohanského kmene Šajbán, který je spojencem kmene Kurajšovců³⁰⁾ za jejich boje s Mohamedovými muslimskými silami v Medíně. Prvním úkolem hráče (Ú1) je vybudovat armádu a pak (Ú2) se spojit s kmeny obléhajícími Medínu ve slavné Příkopové válce (*Ghazvat al-chandak*). V této historické bitvě (627 n.l.) početně slabší muslimové pod Mohamedovým velením ubránili Medínu, zčásti díky příkopu, který kolem ní vykopali na radu Peršana Salmána. Hlavní vyprávění hry sleduje historické události, takže kmen Kurajšovců se po neúspěšném útoku rozhodne stáhnout z bitvy. Hráči z kmene Šajbán je pak nabídnut islám (Ú3). Pokud přijme (Ú6), pak se kmen Šajbán spolu s muslimy pokusí společnými silami porazit útočící kmen Haváza (své předchozí spojence). Pokud odmítne, dostane další možnost (Ú5) podržet si své náboženství a odvádět muslimům tribut (*al-džizja*). Pokud přijme, hra se opět vyvíjí tak, jak jsme již zmínili výše (Ú6). Pokud odmítne přijmout islám i platit tribut, jeho úkolem (Ú7) je porazit muslimské síly v Medíně.

Z analýzy herního systému této konkrétní mise je patrné, jak tvůrci Afkár Media překonaly jak zjednodušující model edutainmentu, tak ideologickou schematizaci výše uvedených předchozích islámských vzdělávacích her. Místo aby omezili procedurální rétoriku her a jejich výukový a persvazivní aspekt na prosté vystavení hráče islámskému, a tudíž patřičnému (*sahíh*) a morálně nezávadnému (*halál*) obsahu, vytvořili prostředí, do nějž se hráč může ponořit a prozkoumávat četné strategie pro konání a rozhodování, čímž mu umožňují experimentovat se samotnou identitou jeho virtuálního já. Ačkoli se preference autorů zřetelně projevují v herním systému (hrát proti historii, tedy zvolit si za cíl porážení muslimů [Ú7] je velmi obtížné, ne-li nemožné, mimo jiné i proto, že v okolí Medíny v tomto případě vyschnou zdroje pitné vody), zavedli do islámských vzdělávacích her koncept aktivního utváření vlastní náboženské identity.

Digitální hnutí odporu a globální muslimská identita

V červenci 2007 Íránský studentský svaz veřejně představil hru AMALIJÁT-E VÍŽE (Zvláštní operace). Tato FPS vypráví fiktivní příběh íránského jaderného vědce, který byl unesen americkou zpravodajskou službou v Iráku, když vykonával pouť k hrobce imáma Husajna.

30) Kurajšovci byli arabským kmenem, který v době vzniku islámu ovládal Mekku, již v předislámské době důležité náboženské centrum Arabského poloostrova. Přestože z kmene Kurajšovců pocházel i Mohamed, jeho vystoupení jako proroka se u předáků kmene setkalo s odmítavou reakcí, zejména v obavě z možného oslabení vlivu Mekky jako náboženského a politického centra v důsledku šíření islámu. Konflikt mezi obcí prvních muslimů a mekkánskými Kurajšovci brzy přerostl v otevřenou válku. Více viz Luboš K r o p á č e k, *Duchovní cesty islámu*. Praha: Vyšehrad 2003.

Hráč tu představuje velitele jednotky zvláštního určení Bahmána Náserího, jenž dostane za úkol vědce zachránit. Autor hry AMALIJÁT-E VÍŽE, Mohamed Takí Fachriján, k tomu uvádí: „Hra je založena na kulturních a náboženských zásadách. Podporuje kulturu sebe-obětování a obranu práv.“³¹⁾ AMALIJÁT-E VÍŽE je přímou odpovědí na americkou hru jménem ASSAULT ON IRAN, kterou na trh uvedla společnost Kuma v roce 2005. ASSAULT ON IRAN patří k sérii her KUMA\WAR založených na skutečných kampaních americké armády v Iráku a Afghánistánu, šlo nicméně o první hru celé série, která předjímala další možné mezinárodní angažmá amerických sil.³²⁾

Na hru AMALIJÁT-E VÍŽE lze nahlížet jako na projev širšího fenoménu, který nazývám „digitální hnutí odporu“.³³⁾ Jde o souhrnný termín pro nemalý počet her, které v poslední době vznikly na Blízkém východě a jsou založené na skutečných konfliktech (hlavně v Palestině, Iráku a Libanonu), například arabské hry AL-KUVVA AL-CHÁSA (2002, Zvláštní jednotky), TAHT AR-RAMÁD (2002, Pod popelem), TAHT AL-HISÁR (2005, V obležení), DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL (Džanín: Cesta hrdinů) či iránskou hru MOQÁVAMAT (2008, Hnutí odporu) a další. Takřka vždy tyto hry využívají žánr FPS a, jak sami autoři přiznávají, většinou vznikly v reakci na výše uvedený stereotyp západních válečných her, v němž jsou Arabové, Íránci a muslimové obsazeni do role nepřátel. Jako takové zdůrazňují arabskou, iránskou a muslimskou identitu hlavní postavy, tedy hráčova avataru, a vyprávějí příběh konfliktu z arabské, iránské a muslimské perspektivy.



Obr. 4. Jordánská akční hra DŽANÍN:
 TARÍKAT AL-ABTÁL.

Například zápletky hry DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL (Obr. 4), kterou vytvořili Támir Madžíd Malas a Alí Ismáil v Jordánsku, je založená na proslulé bitvě o Džanín, která se odehrála v dubnu 2002 ve stejnojmenném palestinském uprchlickém táboře. Autoři ji komentují:

31) Rozhovor pro libanonskou televizi Al-Manár, 17 července 2007.

32) Vít Šisler, Videogames and Politics. In: Denisa Kera – Pavel Sedláček (eds.), *EnterMultimediale 2*. Praha: CIANT 2005, s. 38–40.

33) V. Šisler, *Digital Arabs: Representation in Video Games*, s. 203–220.

Bitva o Džanín je esencí palestinské otázky. Na jedné straně po zuby ozbrojený nepřítel podporovaný západními koloniálními silami, na straně druhé neozbrojený a izolovaný palestinský lid bojující kamením a lehkými zbraněmi ukořistěnými nepříteli nebo improvizovaně vyrobenými.³⁴⁾

Hra začíná recitací *basmaly*,³⁵⁾ po níž následuje dlouhé úvodní video o dějinách Palestiny, uprchlickém táboře Džanín a samotné bitvě o Džanín. Ve videu se střídají skutečné historické záběry s digitálně vytvořeným materiálem připomínajícím vizuální jazyk pro palestinských aktivistických videí či propagandistických filmů libanonského hnutí Hizballáh. Muslimská a palestinská identita hlavního hrdiny je zdůrazněna ve výcvikové misi zvukovými a obrazovými znaky jako zvoláním Alláhu Akbar (*at-takbír*), náboženskými zpěvy (*našíd*) v pozadí či palestinskými vlajkami a plakáty mešity al-Aksá na zdech. Vyprávění DŽANÍNU je volně založeno na skutečných událostech. Hráč se tak například stane svědkem prvotního útoku izraelských helikoptér, zúčastní se kladení nášlapných min, aby izraelským vojákům zabránil vejít do tábora, atd. Tak jako u západních her s válečnou tematikou jsou události zobrazeny velmi selektivně a konflikt je prezentován pouze z pohledu jedné, v tomto případě palestinské, strany.

Podobnou hru vydali aktivisté libanonského hnutí Hizballáh v roce 2007. FPS AL-WA'D AS-SÁDIK (Upřímný slib) je pokračováním již zmíněné hry Hizballáhu AL-KUVVA AL-CHÁSA. Nová hra je převyprávěním příběhu z války mezi izraelskou armádou a Hizballáhem v roce 2006. Herním systémem se příliš neodlišuje od schématu typického pro daný žánr, například ničení armádních nákladních vozidel, likvidace odstřelovačů nebo získání tajných dokumentů z nepřátelského vojenského tábora. Některé cíle mise však vykazují specifické ideologické prvky — hráč má například zabránit izraelským vojákům vztyčit v libanonské vesnici vlajku nebo má za úkol střílet kaťuše na izraelské osadníky. Ve hře dokonce figurují virtuální kolektivní modlitby ve scénách mezi misemi.

Ve všech těchto hrách, od íránské AMALÍJÁT-E VÍŽE až po jordánský DŽANÍN, se jen jednoduše mění polarity ve vyprávění a grafické stereotypy převzaté z výše uvedených západních akčních her. Hrdina v podobě amerického vojáka je nahrazen arabským či íránským muslimským hrdinou. Ale na rozdíl od amerických her, kde je hrdina obvykle individualizovaný, propagují islámské hry obecně vyšší závazek ke kolektivnímu duchovnímu celku. Realistická simulace skutečných konfliktů v Palestině, Libanonu a Iráku posiluje v hráči identifikaci s bojem místních muslimských komunit a posiluje představu globální muslimské identity. Ohniskem je koncept obrany muslimského národa (*ummy*)³⁶⁾ proti vnější agresi, důraz na spravedlivé a morální opodstatnění boje a glorifikace muslimských bojovníků. Schematickým zjednodušením složitých a rozmanitých konfliktů do jediné bipolární šablony dobra a zla tyto hry ve skutečnosti kopírují logiku procedurální rétoriky

34) Přebal hry DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL (n.d.).

35) Jako *basmala* je označována fráze „Ve jménu Boha Milosrdného, Slitovného“ (arab. *Bismi-lláhi r-rahmání r-rahími*). Téměř všechny súry Koránu začínají *basmalou*. Původně šlo nejspíše o dělítő mezi súrami, později se *basmala* rozšířila ve všech oblastech islámské kultury jako náležité záhlaví či počátek jakéhokoliv závažného textu, promluvy či díla, nezřídka i světského obsahu. Viz L. Kropáček, c. d., s. 29–30.

36) *Umma* je arabský termín, který se dá nejlépe přeložit jako „společenství“ nebo „národ“. V islámském kontextu je používán zejména ve významu „společenství věřících“ (*ummat al-mu'mínín*), zahrnující celý muslimský svět.

západních her více, než by jejich autoři byli ochotni přiznat; včetně kolektivizace a funkcionalizace nepřátel, vyloučení civilistů z virtuálního bojiště a legitimizace autorského hlediska pomocí velmi selektivních odkazů na skutečné události.

Kulturní identita: vznikající mainstreamová produkce?

V roce 2007 vydala americká firma BreakAway Games titul ARABIAN LORDS (SÁDAT AS-SAHRÁ', Vládcí pouště), bilingvní strategickou hru na PC, již inspiroval vzestup islámu od devátého do třináctého století. V této hře založené na konceptu budovatelské strategie se hráč ocitá v roli muslimského kupce, který má za úkol v jednotlivých městech arabského světa postupně vybudovat prosperující obchodní impérium. K tomuto účelu najímá spolupracovníky, staví budovy, obchoduje a soupeří s konkurenty. Tvůrci měli již od začátku jasno, že ARABIAN LORDS se budou prodávat zejména na Blízkém východě. Podle vývojářů bylo při tvorbě hry klíčové zajistit vhodný obsah, historickou přesnost a kulturní citlivost. Proto spolupracovali s jordánskou společností Quirkat.³⁷⁾ ARABIAN LORDS tak svědčí o vzrůstajícím zájmu západních herních vývojářů o blízkovýchodní trh. Díky klesající míře pirátství vstupují na regionální trh další velcí hráči.³⁸⁾ Kulturní a náboženskou citlivost lze v těchto případech chápat spíše jako pragmatický krok vedoucí ke snazšímu přijetí produktu než jako výsledek širší kulturní mise.

V roce 2007 byla nicméně na trh uvedena vůbec první arabská hra, která vychází z lokální kultury a zároveň snese po technologické stránce srovnání s průměrnými západními mainstreamovými hrami. Jde o akční hru ABÚ HADÍD egyptské provenience. Je založená na populární komedii BÓHA (2005) režiséra Rámího Imáma, jež vypráví příběh mladého venkovana, který přijede do Káhiry domáhat se svého dědictví. Jak film, tak hra jsou plné specificky egyptských kulturních odkazů a humoru, včetně charakteristické hovorové arabštiny Horního Egypta. Autoři hry si vědomě přivlastňují a podřývají koncepty dominující západnímu počítačovému hernímu průmyslu. Jak sami říkají:

ABÚ HADÍD je arabská trojrozměrná počítačová hra vzešlá z egyptského prostředí. Pojem „arabská hra“ znamená, že hlavní hrdina mluví arabsky a příběh se odehrává v Egyptě. Navíc to znamená, že jako zbraň má obušek, a ne brokovnici, řídí mikrobús, a ne porsche, jezdí na oslu, a ne v tanku, setkává se s feláhy,³⁹⁾ a ne s mariňáky a naráží na burany⁴⁰⁾ namísto mimozemšťanů.⁴¹⁾

Odkazy na egyptskou kulturu jsou hráči zprostředkovány na všech třech úrovních herního obsahu. Vizuální znaky realisticky kopírují mnoho detailů každodenní Káhiry, od šatů

37) *Behind the scenes*, 2007. Dostupné online: <http://www.arabianlords.com/Public/public_master.aspx?Site_Id=2&Page_Id=922&Path=66>, [cit. 5. 4. 2008].

38) Například společnost Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Viz Manoj N a i r, Interview: PlayStation Victimised by Piracy. *Gulf News*, 26.11.2003.

39) Jako feláhové jsou označováni drobní rolníci z venkovských oblastí Egypta.

40) V originále je uveden termín *sa'ídí*, tzn. obyvatel Horního Egypta, který je v egyptské kultuře terčem mnoha vtipů a stereotypů, spojených zejména s nevzdělaností a naivitou.

41) Přebal hry ABÚ HADÍD (Khayal, 2007).

a lidových kaváren po charakteristicky barevná lešení u domů. Podobné odkazy lze nalézt na úrovni herního systému; hrdina doplňuje energii po jídání vařených bobů (*fúl mīdamīs*, národní egyptské jídlo), hádá se s pouličním prodávčem butanu v lahvích (*butagázīm*) a zúčastní se ritualizovaného boje holemi. Všechny postavy ve hře mluví hovorovou egyptskou arabštinou se zřetelnými odlišnostmi, v nichž se odráží jejich společenské postavení. To je podstatný rozdíl oproti všem výše uvedeným hrám, které se drží moderní standardní arabštiny. Ta představuje dominantní způsob komunikace v náboženství a politice arabského světa, a tak lze tento lingvistický posun vnímat i jako jakousi proklamaci; záměrnou tlustou čáru mezi ABÚ HADÍDEM a předchozími výukovými, propagačními či propagandistickými islámskými a politickými hrami. Ačkoli je ABÚ HADÍD zřetelně ironický, důraz na kulturní identitu a podírání konceptu „amerického superhrdiny“ byly od počátku nedílnou součástí motivace autorů. Jak říká jeden z vývojářů Mustafa Ašur: „Jsme hrdí na to, že Abú Hadíd je stoprocentně egyptská hra, od technologie až po obsah.“⁴²⁾

ABÚ HADÍD vychází z potřeb autorů vyjádřit svou arabskou a egyptskou identitu prostřednictvím média, které pokládají za dominantně západní. Tento koncept se neomezuje na arabský svět. Pozoruhodné podobnosti lze najít například u série íránských adventur QUEST OF PERSIA, které vyvinula firma Puya Arts Software. Jak mi řekl autor série Puya Dadgar:

QUEST OF PERSIA je herní série o historických příbězích z Persie od Peršanů. Na rozdíl od her jako „PRINCE OF PERSIA“, jejichž téma je spíš arabské či indické, je QUEST OF PERSIA stoprocentně perský, od hudby a prostředí až po postavy.⁴³⁾

Všechny tyto hry svědčí o nástupu nového blízkovýchodního mainstreamového herního odvětví. Na rozdíl od svých předchůdců nejsou podle všeho politicky angažované a nezajímá je propagace islámské víry. Zároveň jsou kvalitní a technologicky na výši. Vyjádření kulturní identity je rovněž reakcí na očekávání a poptávku publika. Jak to formuloval Puya Dadgar, vedoucí týmu stojícího za QUEST OF PERSIA: „Lidé si hru hodně kupovali, protože je to íránská hra s íránským příběhem.“ Samotné hry se v Íránu podle údajů od Puyy Dadgara prodalo více než padesát tisíc kusů, což je zejména v konkurenci levných západních her úctyhodné číslo.

Závěrem: procedurální rétorika a utváření muslimské identity

Cílem tohoto článku bylo na základě obsahové analýzy vzorku více než 80 her, vyrobených na Blízkém východě v letech 2005 až 2011, prozkoumat, jakým způsobem je v těchto hrách konstruována identita hlavního hrdiny. Identifikovali jsme zde přitom tři základní trendy profilující se v současných blízkovýchodních hrách, tedy islámské výukové hry, digitální hnutí odporu a mainstreamovou produkci, vycházející z populární kultury.

42) Rozhovor pro egyptskou televizní stanici *Dream TV*, 16 prosince 2006.

43) Rozhovor s Puyou Dadgarem vedl Vít Šisler v Teheránu, listopad 2008.

Mnoho z blízkovýchodních vývojářů pokládá počítačové hry za účinný vzdělávací nástroj. Radván Kásmíja mi řekl, že pokud chce mladým Syřanům předložit islámskou historii, musí to být ve formě počítačové hry.⁴⁴⁾ Paralely s těmito názory lze nalézt i v Evropě či Spojených státech. Vysoká popularita hraní her vedla některé výzkumníky k názoru, že děti z „generace počítačových her“ na tradiční výuku nereagují kladně, a že je tudíž nutné vyvíjet vzdělávací hry.⁴⁵⁾ Ačkoli, jak bylo uvedeno výše, výsledky případových studií zabývajících se uplatněním her ve výuce jsou do jisté míry problematické a mnohé z nich poukazují na neslučitelnost výuky pomocí počítačových her a formálních vzdělávacích systémů,⁴⁶⁾ zájem tvůrců veřejného mínění, úřadů a vývojářů o persvazivní sílu počítačových her je očividný. Na Blízkém východě můžeme na tento jev nahlížet jako na pokus přeložit poselství islámu do nového znakového systému a srovnat ho s novou transglobální muslimskou rapovou hudbou, kterou Samy Alim popisuje jako „radikální formu informačního transferu a pravděpodobně jeden z nejavantgardnějších způsobů zprostředkování současného islámu“.⁴⁷⁾

Hry druhé skupiny, kterou popisují jako digitální hnutí odporu, se vyjadřují ke globálním otázkám pomyslné muslimské komunity, například k palestinskému konfliktu nebo k válce v Iráku. Interaktivita počítačových her umožňuje hráčům virtuální participaci na výše uvedených konfliktech, čímž zvyšuje emocionální investici hráčů a zdůrazňuje ideologické poselství autorů. V těchto hrách se typicky zdůrazňuje a hráčům zprostředkovává muslimská identita hrdiny, což posiluje jejich identifikaci s bojem muslimských společenství po celém světě.

Největší pozornost si ovšem zaslouží poslední jmenovaný trend, tedy vznikající mainstreamová produkce. Až donedávna neexistovala na Blízkém východě prakticky žádná neangažovaná (ať již nábožensky nebo politicky) tvorba v oblasti počítačových her. Snad nejpozoruhodnějším rysem blízkovýchodní herní kultury proto zůstává to, že angažované hry předcházely mainstreamové tvorbě. Nástup her jako ABÚ HADÍD, ARABIAN LORDS nebo QUEST OF PERSIA svědčí o tom, že sílí odvětví blízkovýchodních mainstreamových počítačových her bude spíše pokračovat v propagaci konceptů identity založených na kulturním základě, tedy využívat historické odkazy jako u ARABIAN LORDS nebo popkulturní odkazy jako v případě hry ABÚ HADÍD, než vycházet z přímočarých konceptů angažovaných islámských her, o nichž jsme pojednali výše.

Vycházejíce z Bogostova konceptu procedurální rétoriky jsme se tedy zaměřili mimo jiné i na analýzu systému pravidel a herních mechanismů zkoumaných her. V tomto ohledu se ukazuje, že ačkoliv na obsahové úrovni většina blízkovýchodních her vychází z místních sociálních, kulturních a náboženských podmínek, na strukturální úrovni až na výjimky tyto hry přejímají evropské a americké vzorce a osvojují si tak procedurální rétoriku stanovenou globální herní kulturou. Jinými slovy, přestože jsou hry jako KURAJŠ, AL-WA-'D AS-SÁDIK nebo QUEST OF PERSIA jednoznačně založeny na blízkovýchodních reáliích

44) Rozhovor s Radvánem Kásmíjou vedl Vít Šisler v Damašku, 2005.

45) Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill 2000.

46) Viz poznámky 20 a 24.

47) Samy H. Alim, A New Research Agenda : Exploring the Transglobal Hip Hop Umma. In: Miriam Cooke — Bruce B. Lawrence (eds.), *Muslims Networks : from hajj to hiphop*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press 2005, s. 264–275.

a nabízejí hráčům „autentické“ arabské, íránské či muslimské hrdiny, přejímají herní mechanismy, schémata a postupy vycházející ze západních her obdobných žánrů. Syrská hra KURAJŠ tak přejímá vzor stanovený americkou real-time strategií AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS (1999), libanonská hra AL-WA'D AS-SÁDIK vychází z americké FPS hry FAR CRY (2004) a íránská hra QUEST OF PERSIA z britsko-americké akční hry TOMB RAIDER (1996). Přestože autoři těchto her dbali na autenticitu audiovizuálních a narativních prvků, necítili potřebu opouštět zavedená procedurální schémata západních her — často do té míry, že jimi vytvářené hry do detailu kopírují strukturu misí, principy ovládání či systémy hodnocení hráče. V mnoha případech je tato apropiace, alespoň podle slov autorů, vědomá a vyjadřuje jejich snahu vyjádřit svou jedinečnou kulturní a náboženskou identitu a zároveň být součástí globální herní kultury.

Mgr. Vít Šisler, Ph.D. (1978)

Pracuje jako odborný asistent na Ústavu informačních studií a knihovnictví FF UK v Praze, kde přednáší studia nových médií. Věnuje se sociálním a kulturním aspektům počítačových her, novým médiím a informačním technologiím na Blízkém východě. (Adresa: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, Ústav informačních studií a knihovnictví, U Kříže 8, Praha)

Citované počítačové hry:

Abú Hadíd (Khayal, 2007), *Abu Isa's Quest For Knowledge: Know The Shariah* (Abu Isa Games, 2006), *Al-Kuvva al-Chása* (Solution, 2002), *Al-Muslim as-Saghír* (Safir, n.d.), *Al-Qadim: The Genie's Curse* (Cyberlore Studios, Inc., 1994), *Al-Wa'd as-Sádik* (W3DTEK, 2007), *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), *Amaliját-e Víže* (Iranian Student Union, 2007), *America's Army: Operations* (U.S. Army, 2002), *Arabian Lords / Sádat as-Sahrá'* (BreakAway Games / Quirkat, 2007), *Arabian Nights* (Silmarils, 2001), *Arabic Letter Bazaar* (Islamgames, n.d.), *Assault on Iran* (Kuma, LLC, 2005), *Beyond Oasis* (Ancient Co. Ltd., 1994), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, Inc., 2007), *Conflict: Desert Storm* (Pivotal Games Ltd., 2002), *Conflict: Global Terror* (Pivotal Games Ltd., 2005), *Delta Force* (NovaLogic, Inc., 1998), *Dune II: The Building of a Dynasty*, (Westwood Studios, Inc., 1992), *Džanín: Taríkat al-Abtál* (Támir Madžíd Malas / Alí Ismaíl, n.d.), *Far Cry* (Crytek GmbH, 2004), *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, LLC, 2004), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North Ltd., 2008), *Islamic Fun* (Innovative Minds, 1999), *Kuma\War* (Kuma, LLC, 2004), *Kurajš* (Afkár Media, 2007), *Maze of Destiny* (Islamgames, n.d.), *Moqávamat* (Tebyan, 2008), *Persian Wars* (Cryo Interactive Entertainment, 2002), *Prince of Persia* (Brøderbund Software, Inc., 1989), *Prince of Persia: The Two Thrones* (Ubisoft Divertissements Inc., 2005), *Taht al-Hisár* (Afkár Media, 2005), *Taht ar-Ramád* (Dár al-Fikr, 2002), *Tetris* (Alexej Pažitnov, 1985), *The Adventures of Ahmed* (Baraka, 2004), *The Magic of Scheherazade* (Culture Brain Inc., 1987), *Tomb Raider* (Core Design Ltd., 1996), *Ummah Defense I* (Islamgames, n.d.), *Ummah Defense II* (Islamgames, n.d.), *War in the Gulf* (Oxford Digital Enterprises Ltd., 1993).

Citované filmy:

Bóha (Booha; Rámí Imám, 2005).

SUMMARY

Digital Games in the Middle East.

Procedural Rhetoric and Its Role in the Construction of Muslim Identity

Vít Šisler

Digital games are popular mainstream media and constitute an important social activity for a substantial part of youth in the Middle East. Unlike other audiovisual media, digital games immerse consumers in action and engagement rather than inaction and passive reception. At the same time, they provide youngsters with a convenient source of cultural symbols, myths and rituals as they form their identities. The question of identity construction is thus central to digital games, since they enable a risk-free and socially acceptable way of engaging in virtual body play. This article analyzes contemporary Middle Eastern digital game production, utilizing the theoretical framework of Ian Bogost's "procedural rhetoric," and explores this media type's potential in shaping Muslim identities. It defines three main trends in the contemporary Middle Eastern digital game production, i.e. (a) Islamic edutainment, geared at young audiences and blending digital entertainment with religious instruction; (b) digital resistance, situating the player in immersive simulations of real world conflicts and strengthening his or her identification with the struggles of Muslim communities and contributing to the notion of global Muslim identity; and (c) mainstream production, promoting the concept of identity based on a cultural and historical basis. Based on a content analysis of more than 80 games and interviews with major game producers, this article argues that although contemporary Middle Eastern games vary significantly in their background, aims and design, and on a symbolic level offer multifaceted concepts of Islam and Muslim identity, on a structural level they remain "Western" and do not transcend the patterns established by the global digital game industry.

Jan Miškov

Genealogie interaktivního textu.

Remediace literatury, divadla a filmu v HEAVY RAIN

Herní studia se ve snaze vymezit pole svého výzkumného zájmu, jež by nebylo kolonizováno etablovanými vědními disciplínami, často pokoušejí zvýrazňovat unikátní vlastnosti počítačových her hledáním ostrých kontrastů s médii, která přišla již dříve. Během relativně krátké doby jsme se tak dostali do situace jakési vnitřní rozpolcenosti mezi teoriemi zkoumajícími narativní potenciál elektronické zábavy klasickými prostředky a ludologickými směry orientovanými na rozvoj specifických analytických metod. Nestojím přitom sám před zjištěním, že dichotomie naratologie a ludologie byla neplodná, jelikož zmíněné přístupy se nevylučují a mohou se doplnit. Právě pomocí takto komplementární výzkumné strategie totiž nezůstaneme slepí k dílčím aspektům zkušenosti hráčů počítačových her.

Ono rozštěpení se dnes naopak obrátilo ve sbližování dříve zdánlivě neslučitelných perspektiv. Diverzita ve způsobech a metodách výzkumu odráží různorodost počítačových her, jejichž žánry se neustále proměňují. Na tomto místě chci doplnit teze ze své diplomové práce a dále je aplikovat na zkoumaný materiál, kterým byl HEAVY RAIN, počítačová hra francouzského studia Quantic Dream, jež progresivně kombinuje několik existujících žánrů.¹⁾ Na příkladech ozřejmím formální evoluci vedoucí k „interaktivnímu dramatu“ (jak tvůrci HEAVY RAIN sami zařazují) a zasadím ho do širších spojitostí herního designu. Má případová studie zkoumá kontroverzní počítačovou hru metodou srovnání jako text čtený v kontextu jiných mediálních forem. Registruje nejen jejich odlišnosti, ale i společné rysy, odkazy a podobnosti. Na žánrových příkladech interaktivní fikce, divadla a filmu dokládám a vymezuji historické prameny, z nichž se vyvinul specifický narativní formát, který je předmětem mého zájmu a v němž lze údajně vyprávět jakýkoliv příběh. Tuto genealogii píšu na pozadí teoretických pojetí počítačových her, pro které je HEAVY RAIN atypickým hraničním příkladem, a skýtá tedy pro účely dalšího výzkumu významný explanační potenciál.

1) Jan Miškov, *Evoluce interaktivní dramatické hry* (diplomová práce). Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity 2011.

Počítačové hry jako interaktivní a imerzivní médium

Poststrukturalistické teorie 90. let, usilující o rozšíření klasických, úzce zaměřených narativních definic, postavily hráče do ústřední role v procesu užívání nové formy interaktivního textu.²⁾ V souladu s předpokladem dosud nerealizovaného narativního potenciálu počítačových her chápů HEAVY RAIN jako jeden z prvních manifestů nového typu vyprávěčského formátu. Stejně jako Janet Murray, která označuje počítačové hry za „kyber-dramata“,³⁾ přemýšlím o nových dramatických zkušenostech a rozmlžování hranic mezi příběhem a hrou.

Vycházím z teze Marshalla McLuhana, že každé nové médium překračuje hranice prožitku dosažené médii dosavadními a přispívá k další změně.⁴⁾ Rovněž Jay D. Bolter a Richard Grusin konceptem remediace poukázali na pojítka nových a starších médií — žádné nebylo stvořeno z ničeho nic, „každá nová technologie definuje sama sebe ve vztahu k dřívějším technologiím reprezentace“.⁵⁾ Fotografie kopírovala malířství, divadlo adaptuje literární drama, film se inspiroval fotografií a divadlem, televize kombinuje některé z charakteristických rysů filmu a rozhlasu. Počítačové hry též sdílí něco z výrazu starších médií, vyjadřují se podobnými prostředky. Aphra Kerr doplňuje, že „zatímco různá média mohou mít konfiguratívni efekt na naraci, určité konceptuální jádro zůstane zachováno.“ Podle autorky se estetická hloubka počítačových her nachází v komplexitě možných interakcí mezi uživatelem a mediálním textem.⁶⁾

Spřízněné termíny imerze a interakce souvisejí s proměnou úlohy diváka, jenž se nachází v centru pozornosti počítačových her — je jimi „vtažen do produkce obrazů, v jistém smyslu je posouván blíže k obrazu, a je mu tak skrze obraz, zvuk a pohyb nabídnuto ještě více fascinace a zábavy“.⁷⁾ Interakce je úzce spojena s hráčem, který má „možnost aktivně ovlivňovat a proměňovat zobrazované“, ať už se jedná o komunikované sdělení či manipulaci s médiem samotným.⁸⁾ Podle Andrewa Darleyho poskytují nová média divákovi „zprostředkovaný smysl účasti“ — simulací audiovizuálních vjemů přitahují co nejvíce jeho pozornost, dosahují zintenzivnění prožitku.⁹⁾

Hovoříme o poměru mezi „nabídkou“ odesílatele a iniciativou příjemce. James Newman říká, že hra nás „potřebuje“, že bez hráče není ničím, a to se podle něj týká i hrdinů:

- 2) Marsha Kinder, Narrative Equivocations between Movies and Games. In: Dan Harries (ed.), *The New Media Book*. London: BFI 2002, s. 119–143. Brenda Laurel, *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesley Publishing Company 1993.
- 3) Janet Murray, The Pedagogy of Cyberfiction: Teaching a Course on Reading and Writing Interactive Fiction. In: Edward Barrett – Marie Redmond (eds.), *Contextual Media. Multimedia and Interpretation*. Cambridge: MIT Press 1997, s. 129–162.
- 4) Marshall McLuhan, *Understanding Media*. London — New York: Routledge 2005.
- 5) Jay David Bolter – Richard Grusin, Immediacy, hypermediacy, remediacy. *Teorie vědy* 14, 2005, č. 2, s. 14.
- 6) Aphra Kerr, *The Business and Culture of Digital Games - Gamework/Gameplay*. London: SAGE Publications 2006, s. 22.
- 7) Přímý taktilní kontakt s médiem implikuje vyšší míru manipulace obsahu ze strany koncového uživatele, a to nezávisle na zdroji. Přitom se zkracuje vzdálenost k obrazu. František Kůst, *Estetické strategie nových médií* (diplomová práce). Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity 2003, s. 50.
- 8) Tamtéž, s. 51.
- 9) Andrew Darley, *Visual Digital Culture*. London — New York: Routledge 2000, s. 157.

„Individualita a autonomie postavy [...] se vzdává, je zahrnuta do herně-specifických technik a schopností, které hráč využívá, ba co víc, ztělesňuje uvnitř herního světa.“¹⁰⁾ Takové imerzivní digitální prostředí je umělou, počítačem vytvořenou scénou či „světem“, kam se uživatel noří jako součást simulovaného „univerza“.¹¹⁾

Dle Michaela Raye je hierarchie mediálních účinků (na angažované, aktivní publikum) procesem vedoucím od kognitivního poznání (nejobvyklejší účinek spojený s poznáváním a tvorbou názorů) k afektivní odezvě (sympatie, antipatie, postoje, pocity) a ke „konativnímu“ účinku (chování, jednání ve hře). Model ale platí jen s vyšším zapojením příjemce (vysoký zájem a pozornost plynoucí z motivace i vtažení).¹²⁾ Analogicky k Rayově hierarchickému modelu účinků předestřel Ernest Adams následující typologii imerze:

- taktická (senzomotorická) je zakoušena s taktilními úkony, které obnášejí dovednost;
- strategická (kognitivní) je intelektuálně orientovaná, spojená s mentální výzvou,
- například při výběru správného řešení;
- narativní (emocionální) nastává při hráčově emocionálním vkladu do příběhu, podobá se zkušenosti při čtení knihy nebo sledování filmu.¹³⁾

Souhrnně míra a typ imerze ovlivňují kognitivní, afektivní a behaviorální účinky.

Výše uvedená vymezení imerze a interakce nás přivedla k jasnější představě o způsobu, jakým tyto fenomény formují zkušenost během procesu užívání a interpretace počítačových her. Kromě jiného nám připravila půdu pro rozbor mediálních forem a žánrových kořenů HEAVY RAIN. Přes interaktivní fikci, divadlo a film postupně dospějeme k tomu, co činí případovou studii hodnou realizace a co naše zjištění znamenají pro budoucí formy exprese analyzovaného média.

Interaktivní fikce

S odkazem k literatuře a takzvaným herním knihám (*gamebooks*) se nejprve zaměříme na druh literárních děl, jež podávají děj nelineárním způsobem. „Hráči“ je v nich po přečtení určitého segmentu poskytnuta možnost volby, který z alternativních příběhů bude recipovat. Udává směr a souslednost fikce, v níž participuje. Naše volby mnohdy ovlivní, jakým způsobem se vyprávění uzavře (pokud kniha obsahuje více závěrů a příběhových linií). Existuje zde zpravidla několik větví či cest, po kterých se můžeme vydat, což nás zpětně motivuje k několika čtením a k různým postupům, abychom o detailech narativu

10) James Newman, The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies* 2, 2002, č. 1. Dostupné online: <<http://gamestudies.org/0102/newman/>>, [cit. 12. 3. 2012].

11) Joseph Nechvatal, *Immersive Ideals / Critical Distances*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing 2009.

12) Michael L. Ray, Marketing Communication and the Hierarchy of Effects. In: Peter Clarke (ed.), *New Models for Communication Research*. Beverly Hills: Sage 1973, s. 147–176.

13) Ernest Adams, Postmodernism and the Three Types of Immersion. *Gamasutra* 2004. Dostupné online: <http://designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm>, [cit. 12. 3. 2012].

získali celistvou představu. Znáмым příkladem jsou knihy ze série *Choose Your Own Adventure* z osmdesátých let minulého století psané v druhé osobě jednotného čísla (např.: „Na zemi leží klíč => zvedneš ho [viz odstavec #X]; odejdeš [viz odstavec #Y].“), jež se čtenáře snaží přesvědčit, že je ústředním protagonistou. Struktura takových děl se podobá hypertextům.

Formu elektronické zábavy, v níž jsou uživatelé schopni v reálném čase tvořit nebo ovlivnit dramatický děj svými zásahy (například zadáváním příkazů protagonistům či v roli režisérů jednotlivých událostí), poprvé označil jako interaktivní vyprávění její proponent a návrhář Chris Crawford. Interaktivní vyprávění nebývá nutně spojováno s počítačovými hrami, ačkoliv řada studií v této oblasti se jich přímo dotýká. Crawford říká, že „systémy interaktivního vyprávění nejsou ‚hry s příběhem‘“. ¹⁴⁾

Interaktivní vyprávění se zaměřuje na drama a dynamickou zápletku, zatímco hry z žánru interaktivní fikce (dříve nazývané „text adventures“, česky též „textové adventury“ nebo „textovky“) kladou obvykle důraz na řešení rébusů a navigaci světem s předem utvořenou představou o tom, co od nich můžeme očekávat. Obě formy se také liší ne/lineární povahou. Interaktivní fikce lze popsat jako programem simulovaná prostředí, která uživatel ovlivňuje zadáváním textových příkazů, s jejichž pomocí ovládá třeba smyšlené postavy procházející fantazijní krajinou. Tato kategorie programů patří k nejstarším typům počítačových her.

Komunikují s hráčem výhradně prostřednictvím textového rozhraní a textem reagují na jím zadávané povely. ¹⁵⁾ Zprvu se jednalo o spojení nejvýše dvou slov, páru slovesa s podstatným jménem („zvedni klíč“), později vznikla sofistikovanější rozhraní. Pojem *adventura* pochází z první textové hry tohoto typu, *ADVENTURE*, v níž hráč prozkoumával jeskynní komplex s prvky *fantasy*, kterým ho provázel vypravěč. ¹⁶⁾ Přestože následné období největší popularity mají textové adventury již dávno za sebou, díky jejich snadnému přepisu a grafické nenáročnosti se postupně objevily na mnoha platformách. Komunita autorů dodnes vytváří nová díla interaktivní fikce, zpravidla pomocí volně dostupných vývojových prostředí.

Espen Aarseth při studiu interaktivní fikce odmítá tradiční trojici autora, textu a čtenáře (odesílatele, zprávy, příjemce) a namísto toho si všímá „kybernetického propojení“ (okruhu) mezi operátorem/uživatelé, verbálním znakem a médiem. ¹⁷⁾ Strukturní analýzou textovky *ADVENTURE* dospěl k modelu složenému ze čtyř skupin komponentů: dat, výpočetních nástrojů (*engine*), rozhraní (*interface*) a uživatele. Během hraní proudí informace mezi všemi komponenty. *Engine*, nástroj jejich zpracování, je „srdcem“ hry — určuje směr dění (založený na kombinaci uživatelského vstupu, stavu herního světa i zahrnutých pravidlech) a rovněž způsob, jakým by vše mělo být uživateli reprezentováno.

14) Chris Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders 2004, s. 46–48.

15) Obvykle spoléhají na psaný vstup poté, co si hráč přečetl informace o dané scéně či situaci. Avšak převodníky z textu na řeč slouží též slepým a lidem s vadou zraku, aby mohli hrát takzvané audio-adventury.

16) Původním autorem *ADVENTURE* je Will Crowther, programátor a amatérský speleolog.

17) Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore — London: John Hopkins University Press 1997, s. 104.

Literární vědec Aarseth, který svým dílem inspiroval ludology, považuje počítačové hry (jež řadí k tzv. kybertextům) za součást specifického žánru ergodické literatury.¹⁸⁾ Prosažuje nutnost studia dimenzí kybertextu, „labyrintu herního světa“. Zároveň pochybuje, že by se ústřední terminologie klasické narativní teorie dala jednoduše uplatnit na uvedeném příkladu textové adventury. Má za to, že příběh ve hrách vůbec být nemusí, nanejvýš zápletka (*intrigue*) odkrývaná uživatelem. Ona je tím, „co“ je textem přenášeno, obsahuje události (akce, příhody) a objekty/entity (postavy, prostředí), které ovšem nejsou spojeny fixní, kauzální sekvencí klasické/moderní narace. Kybertext jako multidimenzionální dějiště uživatel v přejaté roli hlavní postavy odemyká zdoláváním prostoru.

Vrátím-li se zpět k charakteristickým rysům adventur, hráč je v nich postaven do role protagonisty v interaktivním příběhu odvíjejícím se od průzkumu okolí, shromažďování předmětů v inventáři, manipulace s nimi a řešení rébusů na základě vodítek (tzv. puzzle). Adventury bývají popisovány jako hádanky ukotvené v narativním rámci, kde hráč příběh postupně odkrývá. Přestože tyto skládačky mohou být libovolné, považuje se za známku dobrého designu, jestliže hráče nevytrhnou z vyprávění.¹⁹⁾ Zřetel kladený na příběh a jeho hrdiny umožňuje adventurám čerpat z podobně zaměřených literárních a filmových žánrů v jejich mnoha podobách. Většina adventur je — stejně jako HEAVY RAIN — navržena primárně pro jednoho hráče s cílem prověřit jeho důvtip a intelektuální kapacitu.²⁰⁾

Doposud jsme se zabývali ryze textovými adventurami, ovšem do širšího pojetí žánru interaktivní fikce spadají též graficky pokročilejší hry, jež zároveň rozšiřují způsoby interakce s fikčním světem. Na první pohled je patrné, že fyzická úskalí prostorové koordinace v nich nejsou stěžejní. Podle způsobu ovládání ukazatelem myši bývají přezdívány *point-and-click* adventury. Takové rozhraní vyhovovalo navigačním potřebám jejich návrhářů k rozmístění klíčových předmětů a vodítek v okolí avatara, s nimiž pak mohl zacházet. Úpadek popularity adventur je připisován stagnaci vývoje jejich pravidel a nelogičností při řešení bez návodu mnohdy frustrujících překážek postupu. Zkostnatělost roky neměnného principu v kombinaci s uvedením sofistikovanějších 3D her druhé poloviny devadesátých let, jež integrovaly hádanky i vyprávění, koncové uživatele nakonec odradila.²¹⁾

Od vymezení interaktivní fikce vůči systémům interaktivního vyprávění jsme se dobrali ke konkrétním příkladům uplatňujícím sdílené narativní strategie, užité i v moderní

18) Viz text Jaroslava Švelcha v tomto čísle. Espen Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press 2004, s. 45–55.

19) Marek Bronstring, *What Are Adventure Games?* *Adventure Gamers* 2002. Dostupné online: <<http://adventuregamers.com/article/id,149>>, [cit. 12. 3. 2012].

Katie Salen – Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press 2003, s. 385.

Deborah Todd, *Game Design: From Blue Sky to Green Light*. Wellesley: AK Peters 2007, s. 105.

20) HEAVY RAIN je možné hrát i ve dvou lidech, kteří se po kapitolách střídají nebo si rozdělili role jednotlivých postav. Audiovizuální prezentace pak slouží pro potěchu zvláště divákovi, jenž může interakci s textem sledovat obtížnou a komplikovanou, což mu však nebrání v tom, aby radil svému spoluhráči opodál.

21) Podrobněji o integraci simulace herního světa a jeho pravidel s příběhem skrze performanci hráče ve virtuálním prostoru fikce viz disertační práci Clary Fernandez, která je snad jediným takto souvislým textem o adventurách. Clara Fernandez Vara, *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* (disertační práce). Georgia Institute of Technology 2009.

počítačové hře HEAVY RAIN. Nyní se od literárních předloh vydáme ke způsobům jejich dramatizace, a to nejen na divadelním jevišti, abychom zvýraznili pojítka s interaktivním procesem konfigurace počítačových her.

Interaktivní drama

V souvislosti s předchozím oddílem si nejdříve dovolím zmínku o textovým vstupem ovládané hře FAÇADE (2005). Tento pokus o realizaci systému interaktivního vyprávění je považován za jednu z prvních praktických ukázek narativních strategií a principů založených na zpracování přirozeného jazyka a na skriptech ovládaných umělou inteligencí, které usměrňují děj ve hře. Kombinuje aspekty interaktivního vyprávění s dramatem. Staví nás do role blízkého přítele partnerské dvojice, která hráčovu postavu pozve na návštěvu. Během ní mezi Grace a Tripem dojde k roztržce. Hráč může svými zásahy konflikt vyhrotit, přispět k jejich usmíření, nebo být vykázán z bytu. S párem aktivně komunikuje psaním vět, jimiž průběžně mění téma hovoru. Protagonisté hry přitom realisticky reagují na kontext konverzace. FAÇADE se odehrává ve vizualizovaném trojrozměrném prostoru, ježmuž dodávají na autentičnosti přirozená interakce s virtuálními postavami a dabing. Průběh generovaného rozhovoru se ukládá do textového souboru ve formě scénáře posléze přístupného k nahlédnutí. Hra je zajímavá zvláště emergentní simulací mezilidských interakcí. Jen vzácně se stane, že by byly scénáře zcela totožné, i když pokrývají obecná témata umění, manželství a lhostejnosti. Otevřená struktura FAÇADE vybízí k experimentu a opakování (*re-play*), jelikož textové rozhraní dokáže rozpoznat a adekvátně zareagovat na velké množství situovaných vkladů nevypočitatelného hráče. Vyústění dramatu reflektuje náladu, libovůli i předchozí jednání postav.

Existují též případy nastudovaných divadelních her, které skýtají několik možných průběhů. Režiséři a herci v nich nechávají publikum vybrat si, který výklad dostane přednost. Často se jedná o společnou volbu rozuzlení příběhu jako v *Noci 16. ledna*, soudním dramatu Ayn Randové z roku 1934, kde diváci v roli poroty mohou rozhodnout o vině či nevině obžalovaného. *The Boomerang Kid* Chrise Econna pro změnu umožňuje publiku před začátkem představení zvolit, jak se hlavní hrdina v různých situacích během hry zachová, což vede až k padesáti možným příběhovým variacím.

Interaktivní divadlo diváky angažuje — pomyslně boří jakousi zeď mezi jimi a jevištěm coby ohraničeným hřištěm, respektive „magickým kruhem“.²²⁾ Z pasivních, nanejvýš tleskajících pozorovatelů se stávají participanti divadelní hry; návštěvníci jsou vyzváni, aby vstoupili na jeviště (např. drží rekvizity, dostanou roli, rozhodují o příběhu, odpovídají na otázky, konverzují s umělci). Speciálním případem je improvizální divadlo, v němž herci přijímají návrhy publika týkající se zápletky, umístění, obsahu a směru vystoupení, načež v dialogích spontánně improvizují.

HEAVY RAIN se snaží kombinovat vypůjčené umělecké postupy s unikátními aspekty počítačových her. Rodí se hybridní žánr příznačný pro současnou konvergenci kulturních

22) Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul 1949.

forem, jehož obrysy francouzští vývojáři předestřeli již ve své předchozí hře FAHRENHEIT. Z hlediska ovládání vztahují „interaktivní drama“ k loutkoherectví a jeho narativní kód k divadelní hře i k literárnímu dramatu. Ostatně takzvaná klasická narativní struktura filmu silně čerpala z literárního přístupu k naraci, což vedlo k rozvinutí specificky filmových vypravěčských konvencí (hledisko, kompozice záběrů, inscenace, charakterizace, osvětlení ad.).²³⁾

Přínosný je pro nás moment přijetí aktivní role členy publika. Nabízí se tu paralela s tím, jak se hráči počítačových her vžívají do role virtuálních postav, tzv. avatarů. Další způsob, jímž se nás herní návrháři snaží „pohltnout“, spočívá ve ztotožnění se s hrdinou jakožto aktérem příběhu. Interaktivní text coby „zprostředkovatel“ reality může přímo konstruovat zkušenost a nabývání identity. Vlastnosti našeho alter-ega do jisté míry určují, jestli a jak se s ní/m identifikujeme.²⁴⁾

Pakliže je interakce prodloužením smyslů, je avatar naší reprezentací ve virtuálním světě, manifestuje naše úmysly, záměry, postoje a vůli k činu.²⁵⁾ Pátráme po styčných bodech v charakteru navržené postavy. Doplněním cíleně vynechaných povahových rysů a vlastním jednáním (performancí) dochází k projekci sebe sama do narativního proudu.²⁶⁾ Taková identita není zcela pravá — je omezená možnostmi přizpůsobení avatara (k obrazu svému), experimentováním či (záměrně) zůstává nepřiznaná.²⁷⁾ Podle teorie persvaze si daná osoba přeje být více podobná přitažlivému, atraktivnímu zdroji, kterému důvěřuje.²⁸⁾

Efektivita přesvědčovacího aktu vnoření obecně spoléhá na dobrovolné potlačení nedůvěry publika vůči fikčnímu světu a jím komunikovaného sdělení. Tvůrci i příjemci je tedy vyvíjen značný tlak na kvalitu audiovizuálního zpracování her, což má původ ve snaze vyhnout se špatnému dojmu z umělého prostředí. Sebemenší detail může zničit pečlivě budovanou iluzi „živoucího“ místa, a tím zastavit potlačovanou nedůvěru vůči virtuální interpretaci reality.²⁹⁾

23) Podrobněji viz David Bordwell — Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění 2011. Pam Cook (ed.), *The Cinema Book*. London: BFI 1985.

24) Být aktérem ve hře se podle Newmana neodvívá ani tak od reprezentace, jako spíš od našeho pojetí kapacity, tj. sady charakteristik a schopností postavy coby vehikula řízeného a ztělesněného hráčem. Jenkins se domnívá, že postavy jsou jen „o trochu víc než kurzor mediující hráčův vztah k příběhu světa.“ Autorům se modely spojení založeného na identifikaci s nějakou entitou v univerzu hry jeví jako zjednodušené. Jinak řečeno podstatnější je, co avatar umí, než jak vypadá. Takto můžeme analyzovat zejména simulace, ovšem pro hry jako HEAVY RAIN, postavené na rozhodnutích v kontextu interaktivního vyprávění, jsou vztahy charakterizovaných hrdinů, jejich situace a individualita pro naše volby zásadní. Důležité je, co od nich čekáme. J. Newman, c. d. Mary Fuller — Henry Jenkins, *Nintendo* And New World Travel Writing: A Dialogue*. In: Steve Jones (ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication And Community*. Thousand Oaks: Sage Publications 1995, s. 61.

25) Lawrence Lessig, *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books 2000.

26) Projevuje se různými příznaky, například „rozmlouváním“ s postavami na obrazovce.

27) Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press 1997.

28) Model chápe komunikaci jako akt přesvědčování, jehož cílem je formovat stávající postoje, mínění a chování, respektive způsobit postojovou změnu u objektů, na které daná komunikace cílí. Carl I. Hovland — Irving L. Janis — Harold H. Kelley, *Communication and Persuasion*. New Haven: Yale University Press 1953.

„Fotorealistická“ grafika, věrné ztvárnění postav (gesta, pohyby těla, mimika, dabing), jejich vzhled a jiné postupy (například prostorové zvuky z terénu) si kladou za cíl vytvořit přesvědčivý klam a posílit účinek komunikátu. Jak naznačuje Denis McQuail, „vyprávění se snaží posilovat dojem své reálnosti dovoláváním se logiky, normality a předvídatelnosti lidského chování. [...] Mediální realismus závisí na určitém předstírání, že zobrazovaný obsah je ‚jako ze života‘.“²⁹ Realističnost fikce podpirá víra, že by se popisované mohlo přihodit nebo se snad i přihodilo, k čemuž používá reálného prostředí a sociálního zázemí, získává pravděpodobnost díky uvěřitelné logice děje. Alice Hallová zdůrazňuje šest dílčích aspektů realismu z hlediska různých žánrů: uvěřitelnost, přesvědčivost, typičnost, faktičnost, emoční účast a narativní důslednost.³¹ Bolter s Grusinem pak otázku realističnosti rozvádí na vztahu her ke stávajícím médiím: „Fotorealismus definuje realitu jako to, co je na fotografii, a interaktivní film definuje realitu jako to, co je ve filmu.“³²

Úroveň animace postav vzrůstá a díky progresivní technologii *motion capture* dosahuje už teď dosti podrobných, autentických projevů chování uvnitř virtuálních světů. Pro účely konfigurativního formátu HEAVY RAIN se natáčení účastnily nepřetržitě desítky herců několik měsíců. Komplexním snímáním projevů celého těla, včetně jejich tváře i hlasu, vznikly tisíce unikátních animací a zvukových stop. Pascal Langdale,³³ představitel Ethana Marse v HEAVY RAIN, takto líčí své zkušenosti:

V divadle nemáte záběry zblízka a nejspíše se od herců nacházíte v určité vzdálenosti; často tak posuzujete projev celého těla, a proto se domnívám, že [divadlo] má právě s tímto způsobem zachycení hereckého výkonu společného více než film. Potlačení vaší nedůvěry zčásti závisí na tělesné věrnosti.

Divadelní herci zvyklí na to, že svou postavu vedou z jedné scény do druhé, ovšem často pociťují problém s adaptací na technické podmínky produkce filmu i her, kdy se jen zřídka točí v návaznosti na předchozí záběry, což narušuje jejich vnímání kontinuity děje. Ke zmíněné přirozenosti projevu v rámci prostorového vyprávění se Langdale vyjadřuje s vírou, že „je to kvalita hereckých výkonů, jež poskytne pojítka udržující pozorovatele/hráče pohlacené zážitkem“,³⁴ a na adresu HEAVY RAIN dodává, že jeho „technické nedostatky jsou více promíjeny těmi, kdo mají citovou vazbu k vyprávění, což znamená, že herecké výkony, zápletky a ‚věrnost‘ budou s větší pravděpodobností kriticky prověřeny.“

29) Samuel T. Coleridge (1817). Annalisa De Petra, The Suspension of Disbelief in Videogames: Effects of Localization. *Slideshare* 2010. Dostupné online: <<http://www.slideshare.net/annalisa82/the-suspension-of-disbelief-in-videogames-2-3677735>>, [cit. 18. 5. 2012].

30) Denis McQuail, Úvod do teorie masové komunikace. Praha: Portál 2009, s. 401.

31) Alice Hall, Reading Realism: Audiences' Evaluations of the Reality of Media Texts. *Journal of Communication* 53, 2003, č. 4, s. 624–641.

32) Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 2000, s. 99.

33) Pascal Langdale, Acting Your Way Over the Uncanny Valley. *Motives in Movement* 2010. Dostupné online: <<http://www.motivesinmovement.com/blog/2010/04/acting-your-way-over-the-uncanny-valley/>>, [cit. 12. 3. 2012].

34) Hry z pohledu třetí osoby umožňují avatara sledovat v akci. Na úkor imerze pomáhají vytvořit silnější identifikaci s postavou než při ovládání her viděných „vlastními očima“. J. Newman, c. d.



Obr. 1. Intimita jako nástroj identifikace s postavou.

Podle něj je to právě herec, který může překonat nedůvěru publika vůči „podivné“ humanoidní entitě, jež se nám začala snad až příliš podobat.³⁵⁾

Jednotlivé vrstvy recepce počítačových her, ať už se jedná o naraci, interakci nebo audiovizuální prezentaci, jsou vzájemně propojenými prostředky k dosažení imerze hráče a jeho identifikace s postavou. Jejich odkrýváním odhalíme, jak tvůrci s hráčem komunikují. Pojícím prvkem je tu komplexní, simultánní zkušenost z kognitivní, afektivní a smyslové stimulace. Když je návrh interaktivního vyprávění úspěšný, divák, uživatel a hráč (zpravidla v jedné osobě) má dojem, že zakouší příběh.

Hra *HEAVY RAIN* je stylizována à la film noir a ve svých vyprávěcích postupech čerpá z odkazu Alfreda Hitchcocka i z mainstreamového katalogu Hollywoodu. Temný psycho-thriller se točí kolem pátrání po sériovém únosci malých chlapců, jenž své oběti nechá utonout v dešťové vodě a jejich těla pohodí kdesi v pustině předměstí, s orchidejí na hrudníku a origami v dlani. Je tudíž detektivkou pro dospělé. Nezděráhá se silných slov, zobrazuje krev, násilí, nahotu i sex. Činí tak ve snaze vyvolat morální dilemata a přimět hráče k introspekci.

K ilustraci fyzického ztotožnění v *HEAVY RAIN* použiji scénu z nočního klubu *Blue Lagoon*, kam se žurnalistka Madison Paige na vlastní pěst vydává, aby zjistila více o jeho provozovateli napojeném na hledaného vraha. Majitel podniku ji pod nátlakem donutí ke striptýzu. Hráč, a tím myslím kohokoliv, je konfrontován se znepokojivou situací, v níž se musí rozhodnout, jak daleko svlékání nechá zajít. Intimní obnažení se stává prostředkem sblížení s Madison (podobně jako když jindy během hry jde na záchod nebo se sprchuje v soukromém prostředí svého bytu). Potýkáme se zde s několika rozporuplnými pocity, ať už je to sklíčenost a snaha o zachování důstojnosti naší postavy, nebo naopak voyeurská slast ze sledování jejího nahého těla.³⁶⁾ Kdo je tady vlastně voyeur? Tuto otázku klademe sami sobě, zatímco nás hra svlékáním podněcuje ke zvážení vlastních mravů. Narážím jednak na rozpor stereotypní reprezentace ovládané, sledované ženy (muž se zbraní v ruce

35) Srovnej Masahiro Mori, *The Uncanny Valley*. Anglický překlad In: Karl F. MacDorman – Takashi Minato, *Android Science* 2005. Dostupné online: <<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>>, [cit. 12. 3. 2012].

36) Laura Mulvey, *Vizuální slast a narativní film*. In: Libora Oates – Indruchová, *Dívčí válka s ideologií*. Praha: SLON 1999, s. 115–131.

hrdinku ponižuje, avšak hráč/ka usměrní vývoj dramatické situace, v níž se novinářka ocitla) a na schopnost HEAVY RAIN obrátit a posunout genderové role — jejich záměnou, respektive porušením ustavených hranic provokuje k úvaze, jaké to je, být v kůži Madison (Obr. 1).

Christopher Williams³⁷⁾ k otázce zpytování svědomí dodává:

Přidání vrstev vyprávění a objektivnějších, dramatických kvalit skriptovaného a kontrolovaného jednání do této směsi může přinést soustředěnější výpověď o sexualitě, než jakou jsme ve hrách doposud vídali, a může posunout toto participační umění takovými směry, v jejichž průzkumu je neinteraktivní tvorba omezena. Neboť možná budeme muset přehodnotit, kým jsme, zatímco hrajeme roli někoho jiného. Hry mají potenciál vzbudit empatii vůči postavám spíše než sympatii, již mohou evokovat filmy či knihy sledováním druhého, jak trpí nebo prožívá rozkoš.

HEAVY RAIN je třeba hrát, abychom se o sobě něco dozvěděli.

Interaktivní film

Úvodem úseku věnovaného jednomu z formálních předchůdců HEAVY RAIN je namístě poukázat také na participační zkušenost návštěvníků kina. Kinoautomat autora Radúze Činčery uvedený na světové výstavě EXPO '67 v Montrealu bývá spojován s českou novou vlnou coby revoluční projekt, neboť zde promítaný ČLOVĚK A JEHO DŮM byl zřejmě prvním interaktivním filmem.³⁸⁾ Diváci mohli v devíti klíčových okamžicích rozhodnout, jak se dění na plátně bude vyvíjet dál. Vždy o přestávkách je k hlasování pomocí barevných tlačítek zabudovaných do sedadel v kině vyzval moderátor, přičemž na výběr měli ze dvou scén. Přestože se film setkal s univerzálně kladným ohlasem, bližším zkoumáním odhalíme, že alternativy se v následných volbách sbíhají, místo aby se větvaly exponenciálně (ve skutečnosti byly souběžně promítány jen dvě verze filmu se stejným koncem, jež se s volbou publika střídaly). Dílo lze interpretovat jako satiru demokracie a determinismu při určování vlastního osudu. Na rozdíl od improvizčního divadla již natočený materiál, byť v několika variacích, není možné změnit. Omezenou možnost volby a iluzi interakce najdeme i v počítačových hrách. U HEAVY RAIN se však jedná o konfigurační proces probíhající v reálném čase s různými výsledky.

Prvním (v USA) komerčně úspěšným interaktivním filmem s akčními herními prvky byl DRAGON'S LAIR (1983).³⁹⁾ Ještě před ním v Japonsku vznikla střílečka ASTRON BELT (1982), v níž rozhraní samotné hry a vesmírné stíhací lodě překrývaly video na pozadí. Interaktivní film s sebou pro některé hráče, teoretiky a vývojáře stále nese negativní konota-

37) Christopher G. Williams, The Gleam of Electric Sex: What Video Games Might (or Might Not) Teach Us About Sex. *PopMatters* 2009. Dostupné online: <<http://www.popmatters.com/pm/post/112658-the-gleam-of-electric-sex-what-video-games-might-or-might-not-teach-/>>, [cit. 12. 3. 2012].

38) O Kinoautomatu. Dostupné online: <<http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>>, [cit. 22. 5. 2012].

39) Hráč volil ze čtyř směrů postupu — šlo tedy o test paměti „správného“ pořadí. Užíval i meč, aby hrdina nástrahy přežil.

ce⁴⁰⁾ vycházející ze zažité představy, že tento subžánr umožňuje minimální formu smysplnné interakce s médiem a redukuje zážitek na pasivní sledování předtočených (herci obsazených, respektive animovaných či počítačem modelovaných) scén, potažmo volbu z omezeného množství předdefinovaných narativních smyček a linií (odchýlení se od „správné“ cesty obvykle znamená „game over“). Takový druh interaktivního vyprávění se zaměřuje na dramatické a dynamické situace, často imituje pohyb hráčem ovládaných postav.⁴¹⁾ Význačným zástupcem žánru je THE X-FILES GAME kombinující adventuru s interaktivním filmem, který vychází ze slavné televizní série, jejíž estetiku hra napodobuje a obsahuje na šest hodin obrazového materiálu.⁴²⁾ Hráč v ní může ovlivňovat postoje a reakce postav na základě jejich odpovědí a jednání. I tento titul byl ovšem přijat se smíšenými reakcemi kvůli přehnaným ambicím a nelogičností designu a žánr krátce poté zanikl.⁴³⁾

Obtíže s překladem filmu či románu do hry vedly ke skepticismu některých akademiků i širší hráčské obce vůči potenciálu počítačových her vyprávět.⁴⁴⁾ Interaktivní pasáže bývají ve hrách odděleny od stříhových sekvencí, jež uplatněním filmových postupů ustavují a posouvají děj — tento styl vyprávění moderních her zavedl titul BEGA'S BATTLE, kde byly „stříleci“ části proloženy mezivstupy v podobě krátkých videí. Estetika těchto vstupů (zvláště pokud grafika her samotných nedosahovala srovnatelné úrovně detailu či animace) mnohdy vytváří takzvanou ludo-narativní disonanci,⁴⁵⁾ a to když logika jednání, vzhled a prostředí postav v stříhových scénách jsou nekonzistentní s tím, co zakoušíme při hře samotné.

Počítačové hry jsou ovšem zpravidla vysoce strukturované a segmentované zážitky. Herní sekvence jsou většinou rámovány a přerušovány jednak filmovými sekvencemi, ale i obrazovkami s mapou, obdržným skóre či měřeným časem a různými menu. Tyto přechody udávají rytmus hry, mohou nám poskytnout představu o postupu a objasnit, jak jednotlivé úrovně světa zapadají do sebe. Stříhové scény podle svých obhájců poskytují prostor pro oddech a vývoj charakteru ovládané postavy. Tím náš vztah k hrdinovi upevňují a završují emocionální vklad hráče budovaný při hře (vypětí z interakce se přelévá do formy narace). Nechceme si pouze hrát, ale též předstírat, „videosekvence nejsou jen předehrou, ale také objektem touhy, rétoricky strukturovanou iluzí“.⁴⁶⁾

40) Blíže kupříkladu viz například Chris Crawford, *Chris Crawford on Game Design*. Berkeley: New Riders 2003.

41) Tamtéž, s. 81–87. Mezi další příklady interaktivních filmů patří komiksově stylizovaný CLIFF HANGER (1983) a SPACE ACE (1984). Ve spojení s adventurními prvky vznikly tituly jako VOYEUR (1993), PHANTASMAGORIA (1995), BAD DAY ON THE MIDWAY (1995), THE DARK EYE (1995), STAR TREK: KLINGON (1996), STAR TREK: BORG (1996), RIPPER (1996), BLACK DAHLIA (1998) ad. Akční hry žánru zastupuje například STAR WARS: REBEL ASSAULT (1993) či BRAINDEAD 13 (1995).

42) Předměty z inventáře v určitých situacích umožňovaly omezenou interakci s danou videosekvencí.

43) Jason VandenBergh, *Postmortem: HyperBole Studios' The X-Files*. Gamasutra 1999. Dostupné online: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3404/postmortem_hyperbole_studios_the_.php>, [cit. 18. 5. 2012].

44) Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*. *Game Studies* 1, 2001, č. 1. Dostupné online: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>, [cit. 21. 5. 2012].

Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. MA thesis, Dept. of Digital Aesthetics and Communication. Copenhagen: IT University of Copenhagen 1999.

45) Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in BioShock. Click Nothing* 2007. Dostupné online: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>, [cit. 18. 5. 2012].

46) Rune Klever, *In Defence of Cutscenes*. In: Frans Mäyrä, *Proceedings of Computer and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press 2002, s. 197.

Ani HEAVY RAIN se debatě o úloze filmových prostřihů nevyhnul. „Režisér“ takové hry, která hráče vystavuje četným videosekvencím, se podle některých kritiků minul povoláním, když neví, co ji dělá tím, čím je. Zakladatel studia Quantic Dream David Cage se přesto brání tomu, aby byl označován za „frustrovaného“ filmového režiséra.⁴⁷⁾ Distancuje se i od pojmu počítačová hra a své dílo pokládá za interaktivní drama.

Nepřekvapí nás, že ve hře je zastoupena řada audiovizuálních tradic a historických ozvěn narativních elementů televize i filmu. Wolf si všímá archetypů, pohybů kamery, střihu ad.⁴⁸⁾ Bolter a Grusin se domnívají, že počítačové hry remediovaly hypermediální formu televize i bezprostřednější formu filmu.⁴⁹⁾

Jiní autoři se zaměřují na odlišnosti počítačových her od hegemonních forem a analyzují jimi prezentovaný „alternativní mód diskursu“.⁵⁰⁾ Herní teoretik Ian Bogost odlišuje HEAVY RAIN od interaktivního filmu, když konstatuje, že „film znamená střih“, čili techniku montáže zdánlivě nesouvislých obrazů skrze juxtapozici. Hry tuto kvalitu postrádají, neboť „kontinuita akce je pro interaktivní médium nezbytná“. Většina trojdimenzionálních her svěruje hráči plnou kontrolu kamery — je to on, nikoliv režisér, kdo určuje předmět svého zájmu i místo, odkud jej pozoruje. Lze namítnout, že v HEAVY RAIN funkci filmových přechodů zastává několik fixních záběrů scény, které hráč přepíná. I to Bogost zpochybňuje: „Ve většině případů střídání kamery koresponduje pouze se změnami lokace, ne se změnami ve způsobu, jak počítačové hry mediují hráčův vztah k prostoru, k akci či k tématickému ladění.“⁵¹⁾

HEAVY RAIN si osvojuje postup filmového střihu tím, že nechá hráče určovat, jak se scény odehrají (tzv. Quick Time Events, viz další kapitolu), emoce však evokuje jeho absencí, což „hráče povzbuzuje k odhalování, objevování a vyvolání několika rozvážně vynalézavých momentů.“ Podle Bogosta spočívá zásadní odlišující rys HEAVY RAIN, potažmo her jako takových, právě v odmítnutí střihu ve prospěch prodlužování — hra situaci doplňuje, rozšiřuje a rozvádí, spíše než by ji zestručňovala.⁵²⁾

Bogostův postřeh dobarvuje rannější příspěvek Markku Eskelinena, který si všímá, že „dominantní je dočasná vazba mezi časem uživatele a časem události, nikoliv ta vyprávě-

47) Například METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (2008) obsahuje desítky minut dlouhé střihové scény. Japonský režisér Hideo Kojima titul nestřídmě uzavírá na ploše celovečerního snímku. Není tajemstvím, že kdysi toužil studovat filmovou školu, uplatnil se ale v herním průmyslu a dnes je znám jako jeden z nevlivnějších designérů. V interaktivních animacích používá fúzi filmového jazyka se zásahy hráče. Tuto techniku použil již dříve ve své *point-and-click* adventuře POLICENAUTS (1994), která obsahuje přestřelky se světelnou pistolí (ve verzi pro *Sega Saturn*) a byla prominentním vývojářem označena jako „*interactive cinema*“ přímo na obalu hry.

48) To když záběr vyplňují průvodní jevy doslovně zprostředkované kamerou, jako třeba odlesk objektivu. Mark J. P. Wolf, *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press 2001.

49) J. D. Bolter – R. Grusin, *Imediace, hypermediace, remediace*, s. 34.

50) Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (eds.), *The Videogame Theory Reader*. London and New York: Routledge 2003, s. 221–235.

Ted Friedman, *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality*. In: Steve Jones (ed.), *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage 1995, s. 73–89.

51) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Picnic Spoils the Rain*. *Gamasutra* 2010. Dostupné online: <http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive_games_the_picnic_.php>, [cit. 12. 3. 2012].

52) Tamtéž.

cí mezi příběhovým časem a časem diskursu⁵³⁾ Existuje tedy posun mezi časoprostorem hráče a plynutím fikce, jíž se účastní. Postavy ve hře jsou funkční, jsou prostředkem cíle, jenž Eskelinen nazývá kombinatorickým, a tak operují jinak než postavy tradiční narace. Hraní je převážně konfiguratívni činnost — oproti statictější a interpretativnější roli publika předchozích mediálních forem je hráč dynamický a ergodický.

Jak v *HEAVY RAIN*, tak ve filmu podporuje kontinuální tok iluzi realismu. František Kůst kontinuitu u filmu popisuje jako „vyprávění, které prezentuje — tedy kopíruje — uvažování o lidské existenci jako o lineárním vývoji procházejícím skrze řadu jedinečných událostí“⁵⁴⁾ Nejspíš proto režisér Cage považuje první průchod hrou za jím zamýšlené sdělení. Příběh *HEAVY RAIN* se nepřerušovaně odvíjí v reakci na volbu hráče, nevyžaduje načítání uložené pozice, neboť nezachází s konceptem *game over* jako s trestem za hráčovo selhání. Jakýkoliv závěr, k němuž participant vlastním jednáním dospěje, je tím „pravým“. Opakované hraní a náhodný výběr kapitol jsou už jen pouhou sérií poskládaných smýček, které nutně boří realistickou iluzi.

Hra *HEAVY RAIN* se sice vyvíjela v kontextu stávajících žánrových konvencí, nezřídka se od nich ale radikálně odklání. Oscilace mezi vyprávěním a hrou je konfliktem agendy vypravěče a hráče, vytváří trvalý paradox — zároveň se svobodou jednání požadujeme, aby dávalo smysl v univerzu fikce, chceme zdání pádné agendy v mytickém světě, jež prozkoumáváme a měníme. Právě oboustranný projekt předstírání tyto pohnutky svazuje, jejich fúzí vzniká kombinované potěšení z ergodické operace a symbolického svádění. Interakce se v *HEAVY RAIN* prostupuje s narací. Je to neustálý zápas o harmonii mezi ludickou výzvou a všeobjímajícím rámcem vyprávění. S poodhalenými styčnými plochami jednotlivých mediálních forem se nyní pozorně obrátíme k předmětu našeho zájmu.

HEAVY RAIN

Výše jsme vysledovali původ hry *HEAVY RAIN* v hrách žánru *adventure* a interaktivním filmu. David Cage k tomu, jak se jeho hra vůči jiným žánrům vymezuje, říká, že „vyprávění je zde esencí zážitku, nikoliv pozlátkem. Hraní a narace jsou zcela propojeny.“ Obhajuje tvrzení, že nejde o extenzi *adventury*, jelikož „se nezakládá na hádankách a inventářích, ale na kontextových akcích, rozhodnutích a morálních volbách.“ Aktéra nezastaví neřešitelný *puzzle*, přesto je záhada důležitým motivem k pokračování. Cage vnímá *HEAVY RAIN* jako emocionální pouť, usiluje o „zapojení hráče tak, aby mu na postavách a jejich osudech záleželo. [...] Jde o nový typ zážitku vycházejícího z jiného paradigmatu.“⁵⁵⁾ Režisér touží prokázat, že lze vyprávět napínavý, poutavý příběh skrze interakci, nikoli střihové sekvence.

Namísto repetitivních kontrolních vzorců reaguje hráč na situaci v čase a prostoru, například v blízkosti předmětu či NPC (*non-playable character*) je mu, za konkrétních okol-

53) Markku Eskelinen, Towards Computer Game Studies? In: N. Wardrip-Fruin – P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press 2004, s. 37.

54) František Kůst, c. d., s. 47.

55) Christopher Reynolds, Interview: David Cage. *Nowgamer* 2009. Dostupné online: <<http://www.nowgamer.com/news/48/interview-david-cage>>, [cit. 12. 3. 2012].



Obr. 2. V roli Madison krouživými pohyby analogové páčky ovladače obvazujeme zraněnému Ethanovi ránu.

ností, nabídnuta jedna i více možností reakce. Význam precizního ovládání vzrůstá s komplexitou vytvářených her — pro HEAVY RAIN byl navržen kontextový jazyk uplatňující omezený počet zadání, jimiž ovladač konzole PlayStation 3 disponuje. K interakci s objekty a postavami slouží stisk, respektive podržení zvýrazněného tlačítka (i několika naráz). Páčkami (občas jemně a pomalu) opisujeme trasu naznačených pohybů. Gyroskopická gesta jsou užívána k zatřesení, hození, kopnutí, tedy obecně k nějakému impulsu. Vnořené dále podporují vibrace *DualShocku*. Trojí obtížnost ovládání zpřístupňuje HEAVY RAIN i lidem hrami nedotčeným. Kinetické rozhraní se pokouší emulovat pohyby postav tak, aby se hráč cítil podobně jako hrdinové z obrazovky (Obr. 2). Těžší výzvy, třeba šplhání po zabláceném svahu, zapletou naše ruce do nepřírozené polohy, jako by odrážely úsilí, jež musí avatar vynaložit. Riskantní design přispívá ke vzniku fyzické identifikace mezi tím, co děláme na ovladači a co zakouší charakter ve hře.

Potěšení ze hry je tak v principu spíše kinetické než vizuální.⁵⁶⁾ Tým Quantic Dream ve vyprávění používá i takzvaných QTE (*Quick Time Events*) nebo PARs (*Physical Action Reactions*, jak jsou studiem přezdívány). Kvůli jednotné terminologii se přidržím varianty, s níž přišel režisér kultovní hry SHENMUE Yu Suzuki.⁵⁷⁾ QTE se obvykle projevují jako výzva k hráčské akci (např. stisknutí tlačítka) během sledování stříhové sekvence. Může tak vzbudit dojem posílené participace, jelikož udržuje pozornost diváka, který musí být kvůli potenciálním výzvám ve střehu. Mechaniku přesto mnozí považují za berlu designérů, jež poskytuje minimální vklad a omezenou kontrolu ve výběru určitých akcí posouvajících děj.⁵⁸⁾ Její implementace v HEAVY RAIN zažité obavy do jisté míry rozptyluje.

56) S podporou pohybového ovladače *PlayStation Move* získává interakce s HEAVY RAIN ještě gestičtější ráz.

57) QTE se jako herní mechanika objevily i ve FAHRENHEIT (2005) a v GOD OF WAR (2005). Dále například ve hrách YAKUZA (2005), DIE HARD ARCADE (1996), STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (2008), MADWORLD (2009), FINAL FANTASY XIII-2 (2012), ASURA'S WRATH (2012) ad.

58) Carlin A u, Developer's Block: Quick Time Events. *TruePCGaming* 2012. Dostupné online: <<http://truepcgaming.com/2012/02/09/developers-block-quick-time-events/>>, [cit. 8. 6. 2012].

Michelle Baldwin, Quick Time Events: A Gaming Menace. *Pioneer Project* 2010. Dostupné online: <<http://www.pioneerproject.net/articles/quick-time-events-a-gaming-menace.php>>, [cit. 8. 6. 2012].

Akční sekvence vyžadují vystižení správného okamžiku provedením určitého úkonu ovladačem. Ten je signalizován „ikonou“ v trojrozměrném prostoru herního světa (viz níže). Tvůrci pro tyto ikony, úkony i jejich vztah k pohybům postav ve hře vytvořili komplexní gramatiku, aby se „slova“ interaktivního jazyka při hraní souvisle vztahovala k dění na obrazovce. HEAVY RAIN hráči odnímá část kontroly přítomné v konvenčních počítačových hrách tím, že nestojí na systematických herních mechanikách či ovládacím schématu — potenciální akce jsou vázány na konkrétní situaci. Cage tvrdí, že optikou elastického rozhraní „lze vyprávět jakýkoliv příběh, neboť je zcela kontextové“.⁵⁹⁾

Příběhová kostra HEAVY RAIN je v podstatě vytyčena a variuje až ve svém rozuzlení. Hráč prostřednictvím dialogových stromů a pobídek kontextového rozhraní skutečně může ovlivnit, jak se daná scéna odehraje a kterou linii narativu si vyzkouší, ovšem povětšinou s totožným výsledkem, jelikož se tyto větve jako šroubovice cyklicky sbíhají. Jen některé ze zhruba šesti desítek pružných, tvárných kapitol odkazují na ty předešlé, řada rozhodnutí se projeví teprve na závěr. Přitom není možné projít všechny varianty najednou, čímž HEAVY RAIN svádí k opakování a zahýbání různými směry na křižovatkách vybraného jednání.

Příběh se rozkrývá z různých pohledů (což občas podtrhuje výrazový prostředek dělení obrazu). Hráč vede čtyři postavy — novinářku Madison Paige, profilovacího experta FBI Normana Jaydena, soukromého detektiva Scotta Shelbyho a zdevastovaného otce, architekta Ethana Marse — které autor rozsáhlého scénáře⁶⁰⁾ staví před morální dilemata a obtížné volby. Hráč si s nimi v rozpětí mantinelů daných scén pohrává a udává směr jejich rozvoje. Mechanika dialogových stromů odhaluje „lidskou“ povahu naprogramované osobnosti a vývojářům dovoluje navrhnout interaktivní konverzace s NPC, aniž by se pouštěli do nástrah počítačem zpracovaného přirozeného jazyka v oblasti umělé inteligence (srovnej s FAÇADE). Krom toho můžeme po většinu hry vyvolat myšlenky reflektující aktuální duševní stav protagonistů a na jejich základě poučeně zareagovat — pomáhají nám odhalit motivy postav a poskytují vodítka k jednání (Obr. 3).⁶¹⁾

Tvůrci běžně spoléhají na logický úsudek hráče, nabízejí mu určitý rozsah možností, které by „vnímavý“ člověk mohl očekávat. Následky voleb jsou zpravidla předvídatelné, patrné ihned nebo v navazujících scénách. Dokonce i se smrtí postav hra zachází jako s eventualitou narace. Na rozdíl od interaktivních filmů zde neexistuje „špatná“ smyčka vedoucí ke zkáze. V zájmu koherentního, fluidního zážitku není nutné nahrát uloženou pozici, adaptivní příběh plynule pokračuje. Klidně se může stát, že vrah zůstane nepotrestán.

Ben Kuchera, Quick Time Events: Tap „A“ if You're Tired of Them. *Ars Technica* 2008. Dostupné online: <<http://arstechnica.com/gaming/2008/09/quick-time-events-tap-a-if-youre-tired-of-them/>>, [cit. 8. 6. 2012]. Srov. Mikel Reparaz, The TOP 7... Least-irritating Quick Time Events. *Gamesradar* 2010. Dostupné online: <<http://www.gamesradar.com/the-top-7-least-irritating-quick-time-events/>>, [cit. 8. 6. 2012].

59) Johnny Minkley, Demo and DLC for Heavy Rain. *Eurogamer* 2008. Dostupné online: <<http://www.eurogamer.net/articles/demo-and-dlc-for-heavy-rain>>, [cit. 12. 3. 2012].

60) Finální verze má 2 000 stran, včetně Cageových poznámek a odkazů byla až třikrát delší. Tom Bramwell, Heavy Rain's Vital Statistics. *Eurogamer* 2008. Dostupné online: <<http://www.eurogamer.net/articles/heavy-rains-vital-statistics-blog-entry>>, [cit. 12. 3. 2012].

61) Obdobný systém mentálních ozvěn francouzský tým implementoval již ve zmíněné hře FAHRENHEIT, kde místy skutečně záleželo na psychické rovnováze postavy, jež determinovala úspěch od neúspěchu či fatální otázky života a smrti. Jelikož struktura scénáře HEAVY RAIN s úmrtím počítá, ustoupil tento zajímavý prvek do pozadí jako průvodní jev snahy zakomponovat *interface* do vizuálu hry co nejméně okatým způsobem.



Obr. 3. Můžeme kdykoliv nahlédnout, co se v dané situaci avatarům honí hlavou.

To, co během instalace začíná prostým návodem jak složit vlastní origami, se rozevírá jako kniha o čtvrt hodinových kapitolách, do níž se hráč postupně ponoří a s jejímiž charaktery se sžívá. Úplná imerze je teoreticky podmíněna tím, aby smysly (zrak, sluch, hmat, čich, chuť) vnímaly digitální prostředí jako fyzicky opravdové. Totiž jakmile s ošálením sensorického aparátu dosáhneme uspokojivého přesvědčení o „skutečnosti“, uživatel musí být schopen intuitivně a bez obtíží interagovat se světem. K tomu může přispět kinetické ovládání, jež se rozšířilo po uvedení konzole Nintendo Wii a zařízení jako Microsoft Kinect. HEAVY RAIN ovšem kontrolu přes kinetické napodobování požadovaných úkonů umožňuje i na běžném ovladači herní konzole. Zprostředkovaný vztah k virtuálnímu světu, mediovaný ovládacím rozhraním, tedy taktilní kontrola hmatem a gyroskopické snímání polohy ovladače, jsou naší „prodlouženou rukou“ ve hře, v níž za nás promlouvají naše činy.⁶²⁾

Interakci s HEAVY RAIN lze přirovnat k dialogu mezi autorem textu a „čtenářem“, který na něj reaguje a hovoří s ním prostřednictvím kontrolního rozhraní, čímž doplňuje „scházející“ významové mezery.⁶³⁾ Znaky potenciálních úkonů jsou vlastně indexy, jež poukazují na to, že s objekty v herním světě je možné interagovat. Indikují disponibilní součásti herního světa, místa potenciálního rozhovoru.⁶⁴⁾ Tyto „loutkoherecké pokyny“ mají vlastní gramatiku, kde adekvátnost a pohotovost reakce závisí na jejich správném dekódování, protože se mu hráč musí naučit. Vizuální reprezentace pobídek k symbolickým akcím

62) Interakci přes ovladač (na materiální úrovni) můžeme chápat jako extenzi těla, podobně jako například hokejku. Blíže Jan Miškov, c. d., s. 33–34.

63) Srovnej pojetí informační nasycenosti a stimulace smyslů u takzvaných chladných médií in M. McLuhan, c. d.

64) Viz Charles Sanders Peirce, What is a Sign? *Philosophy Archive* 1894. Dostupné online: <<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/us/peirce1.htm>>, [cit. 18. 5. 2012].

(QTE) byly integrovány přímo do 3D prostředí a jsou animovány souběžně s asociovaným objektem či postavou — na obrazovce se stávají prvkem přenášeného významu.

Jako příklad komunikace prostřednictvím znakového jazyka ovládacího rozhraní *HEAVY RAIN* se nabízí znepokojivá scéna, v níž Scott Shelby přijíždí vyslechnout paní Bowlesovou, matku samoživitelku, jejíž manžel záhadně zmizel po smrti syna Jeremyho. Shelby se zadním vchodem dostává dovnitř zdánlivě opuštěného domu, odkud se ale ozývá hlasitý dětský pláč. Po vstupu do obývacího pokoje index s bílou šipkou směřující dolů na koberec nabádá k přečtení pohozeného dopisu, ve kterém stojí: „Je toho na mě příliš, více už nesnesu, postarejte se o mé dítě.“ Společně se soukromým detektivem začneme rychle prohledávat dům, načež v ložnici objevíme zamčené dveře. Další znaky indikují škubnutí ovladačem, čímž do dveří dvakrát vrazíme a napotřetí je vylomíme. Ve vaně koupelny leží zoufalá žena s podřezanými žilami, téměř na pokraji smrti. Nejdříve třeseme *joypadem*, abychom se ji pokusili probrat, pak ji stiskem několika zobrazených tlačítek najednou vytáhneme z vany, přeneseme k posteli a pohybem páčky dolů položíme. Ve skříňce nad umyvadlem najdeme základní potřeby první pomoci. Přiložíme obklad na ránu a stiskem indikovaného tlačítka R1 přitlačíme. Během toho mačkáním X („Stay!“) na ženu mluvíme, ať zůstane při vědomí. Krouživými pohyby analogové páčky následně obvazujeme krvácející ruku, naznačeným pohybem nahoru a zatočením nalepíme náplast. Zdá se, že z nejhoršího je venku, ovšem zoufalá matka se bojí o své dítě. Shelby navrhone, že se o Emily postará. Když se sklání nad kočárkem, aby mimino vytáhl, zjišťuje, že má ruce stále potřísněné krví a musí se jít umýt. Ze závanu usoudí, v čem tkví aktuální problém — dítě potřebuje přebalit! Pohybem nahoru a zatočením sundává plenu, stisknutím R1 zvedá Emily a současným pohybem páčky do strany a zase zpět plenu vyměňuje (Obr. 4). Poté tlačítko pouštíme, abychom dítě opatrně položili, a stiskem trojice indikovaných znaků přebalování dokončíme. Jenomže děcko má očividný hlad. V kuchyni najdeme mléko a dáme ho zahřát. Chvilí čekáme, než ho můžeme vytáhnout. S dítětem v náručí držíme páčku, respektive láhev mléka vzhůru, dokud vše nevypije. Posléze opakovaným zmáčknutím kolečka poplácáme nakrmenou Emily po zádech, dokud si neodbrkne. Nakonec zažíváme, jaké to je, když houpavými pohyby analogové páčky chováme dítě v náručí, aby se zklidnilo a usnulo.



Obr. 4. Souběžné držení několika tlačítek při přebalování pleny navozuje avatarem vyvinuté úsilí.

Uvedený příklad doplňuje úvahy o znakovém jazyku HEAVY RAIN jako o specifickém komunikačním kódu, jenž za hráčova přispění v rámci dynamického interaktivního procesu strukturuje a konstruuje určité, pro příjemce relevantní, významy. Tvůrci s recipiensem komunikují současně na několika úrovních tak, že mu obousměrná komplementární výměna přes ovládací *interface* dává smysl v časoprostoru dramatické narace. Dynamika kybernetické zpětné vazby tady operuje s nestabilní textualitou. Rozvolněný interpretační vztah uživatele, textu a média nazývám sémiotickou hrou. Následujeme proměnlivé souřadnice významu na úrovních odesílatele, kanálu i respondenta se stálým zřetelem k jeho kontrole a manipulaci.⁶⁵⁾ Představme si *interface* jako prsten, který kontinuálně přejíždí přes roztrěpaná vlákna intencí na stranách komunikačních aktérů, přičemž je objímá a spojuje v ohnisku oboustranné konverzace sémiotické hry s vlastními pravidly a mechanismy konfigurace.

Interakční rámec poskytuje souvislou odezvu, díky níž je hráč implikován i zapojen do konstrukce a kompozice zkušenosti. Zapleten ve smyčce na úrovni participace „z první ruky“ (odtud význam ovládnutí) zakouší, udržuje a dekoduje vícero protichůdných prezentací sebe sama.⁶⁶⁾ Vztah osoby a role ve hře odpovídá interaktivnímu systému — rámci — v němž je úloha vykonávána. Erving Goffman analyzuje primární rámec jako interpretační schéma, jež převádí to, co by jinak bylo nesmyslným aspektem určité scény, do něčeho smysluplného. Umožňuje uživatelům lokalizovat, identifikovat, chápat a označovat nekonečné množství konkrétních příhod definovaných v jeho mezích.⁶⁷⁾ K popisu sebevražedné scény jsem využil znakového jazyka ovládacího rozhraní, aby nám pomohl situaci rozumět. Performance hry sestává z úkonů („figur“), které mají symbolický význam a něco vyjadřují — jsou omezeny vhodností v daném kontextu, jež je definována pravidly hry. Naše schopnost zapojit se do hry, „správně“ volit „slova“ a vyjadřovat myšlenku má následky pro vývoj narace. Způsob, jakým je role zahrána, zahrnuje vyjádření osobní identity — já je dramatickým důsledkem, který vzniká při představení.

HEAVY RAIN poskytuje smluvený rámec pro afektivní sebe-odezvu (expresi silných emocí jako v divadelní inscenaci) a improvizaci v případě nečekaných událostí. Rozruší nás, když se octneme v situaci, s níž neumíme zacházet.⁶⁸⁾ Aktér nemá plnou kontrolu nad emočním vyjádřením a často tak dochází k nezáměrným sebe-odhalením (introspekce u morálních dilemat). Čím větší je prostor pro odchylku subjektivního od objektivního, tím méně je jedinec ujištěn o správnosti svých analýz o světě a druhých lidech. „Virtuální“

65) Rune Klevjer o počítačových hrách píše s odkazem k symbolické akci: „Poněvadž jsou symbolickými činy nesoucími pre-konfigurované rétorické významy, události v počítačové hře nejsou událostmi jako žádné jiné ve světě. Akce, které během hry provádím, jsou součástí symbolického činu někoho jiného, neboť mají rovněž význam uvnitř přednastaveného fikčního světa. Nemusím tomu věnovat pozornost (zanepřázdněním hraním), ovšem mé vlastní jednání ke mně promlouvá hlasem, který není můj.“ Autor, tj. rétorický hlas lihoucí se z textu, promlouvá jako jednotící ohnisko čtenářovy interpretace. Klevjer dále popisuje činy provedené hráčem jako reprezentační události — nabývají významu uvnitř celku virtuálního světa v okamžiku své aktualizace (například s volbou nějaké odpovědi): „Coby ergodické akce jsou zároveň skutečnými událostmi ustavujícími významy, které si abstrakcí můžeme představit nezávisle na konkrétním fikčním univerzu, v němž se odehrávají.“ R. Klevjer, c. d., s. 196 a s. 199.

66) J. Newman, c. d.

67) Erving Goffman, *Frame Analysis*. Boston: Northeastern University Press 1986.

68) Jan Miškov, c. d., s. 46–49.

zkušenost podle mého umožňuje lépe uchopit status aktivity v reálném světě a posílit schopnost definovat, co se vlastně děje.

Tvůrci hráče vystavují mnoha palčivým otázkám. Oproti pasivně konzumovaným médiím jej díky identifikaci s postavou a vnoření poměrně důrazně nutí k zamýšlení. Je-li publikum ochotno takové podmínky akceptovat pro zábavu, příběh, grafiku či ze zvědavosti, učí ze svých pokusů i omylů. Vlastní zkušenost je nepřenosná — přestože jsou hry snad příliš bezpečné, skrze citové zaujetí, interakci a rizika následků můžeme získat konkrétní vjem přinejmenším v jeho obrysech, jakkoliv zprostředkovaně HEAVY RAIN různé emoce evokuje.

Kdo tahá za nitky?

Vyvstává otázka participace hráče, který je designéry vpasován do předem definovaných dramatických situací. Ačkoliv na určování obsahu a podoby interakce má typicky větší vliv vývojářské studio než loutkáři u ovladačů, není snadné jednoznačně rozhodnout, kdo drží nadvládu nad produkcí významu v interaktivním textu s komplexní gramatickou strukturou.

Podle Sapir-Whorfovy hypotézy je subjektivní obraz fyzické a sociální reality dán gramatickým charakterem řeči, kterou užíváme. Dovolím si menší modifikaci teorie, když říkám, že virtuální svět je vybudován na jazykových pravidlech hry. Vidíme, slyšíme a zakoušíme virtuální realitu v závislosti na jazykových konvencích, které nás predisponují k určitým interpretacím.⁶⁹⁾ HEAVY RAIN se hráči jeví jako permanentní tok vjemů (tj. znaků), jež musí následně organizovat prostřednictvím jazykového systému ovládání. Existuje implicitní dohoda mezi tvůrci a uživateli o tom, jak „realitu“ organizovat do zástupných konceptů, jimž připisujeme de facto povinně víceméně shodné významy.⁷⁰⁾

Prostředky kontroly vycházejí z možnosti ovládnout strukturu a kód, který ji určuje. Moc je pak schopnost radikálně restrukturovat běh věcí. David Cage, režisér a scenárista, má regulační dohled nad stanovením mantinelů hřiště, omezuje výběr a se zamýšleným účinkem události dramatizuje, čímž usměrňuje hráče podřízené pravidlům. Scény využívající QTE prostě instruuji uživatele, co má udělat, aby „uspěl“ — nezdar indikuje zčervenání znaku. Někdy lze nabýt dojmu, že se hra tváří velkoryseji, než ve skutečnosti je, zvláště když různé chování vede ke stejnému výsledku. S opakovaným hraním padá iluze volby a HEAVY RAIN ztrácí část svého kouzla. Škála možností výběru je limitovaná — není v silách tvůrců, aby brali v potaz každou dějovou variantu či intenci nevyzpytatelného publika. Realizované příběhové linie pak spíše než o možnostech narativního formátu vypovídají o kvalitě scénáře.

Definování konkrétních situací a vztahů mezi postavami vyplývá rovněž z režijních, uměleckých nebo dramaturgických záměrů usilujících o satisfakci publika a jeho poža-

69) Edward Sapir, *The Status of Linguistics as a Science?* In: David G. Mandelbaum (ed.), *Culture, Language and Personality*. Berkeley: University of California Press 1958.

70) Benjamin Lee Whorf, *Science and Linguistics*. In: John B. Carroll (ed.), *Language, Thought & Reality*. Cambridge, MA: MIT Press 1956, s. 213–214.

dvaků vůči smysluplnému vyprávění s dostatečným „tahem na branku“. Tvůrci se soustředí na to, co je na jejich dílech jedinečné a zvláštní, zatímco publikum přemýšlí o obsahu především na základě zažitých šablon, „nálepek“ a uspokojení, které zažilo nebo očekávalo.

Relativní pozornost věnovaná konkrétním tématům přitom ovlivňuje význam, jaký jim publikum přikládá. HEAVY RAIN nás dostává do situací, které bychom normálně neřešili, jsme nuceni přemýšlet o nastolených otázkách a zaujmout postoj odvozený z toho, co si do hry přineseme odjinud. Prvotní impuls však přichází z nitra, jelikož za svá rozhodnutí ve hře odpovídáme především sami sobě. „Výčitky“ svědomí pak mohou ovlivnit jednání tam, kde si nejsme jistí svou pozicí (ochranná motivace).

Ani nastolování témat, skriptování scén a tlak persvazivních komunikačních strategií si nedokáží zcela podvolit mysl participanta určujícího jednotlivé varianty, dějové linie, jejich kombinaci, pořadí a způsob chování v dané situaci i ve vztahu ke všem předešlým/následným scénám (tj. souvislý, kontinuální zážitek). Příběh se může uzavřít souběhem několika vyústění,⁷¹⁾ ale cesta, již jsme si k danému rozuzlení zvolili, je pro každého jedince individuální. HEAVY RAIN umožňuje do značné míry produkovat vlastní významy v reakci na kontext událostí. Hráč se může promítnout do stylu hry, vypráví „svůj“ příběh, a tak žádná hra není úplně stejná. Mezi autory a čtenáři interaktivního textu existuje jakási „smlouva“ spojená s interpretační volností a produkcí významu.

HEAVY RAIN představuje uzavřený systém sémiotické hry, v jehož rozpětí a limitech si s významy pohráváme, kde uspokojení plyne z činnosti samotné. Interaktivita se organicky prolíná s narací, jejich hranice se rozostřují. Svými činy vyjadřujeme postoj protagonistů, společně pátráme po únosci a přitom jsme konfrontováni s osobními tématy, jež apelují na naši morálku. Tady se nerozlišují dobrá a špatná rozhodnutí, nýbrž směry, jak člověka navést k tomu, aby pociťoval to, co pociťují hrdinové, a kde konfiguruje příběh, jako by se ho účastnil, což mu ve výsledku může přinést saturovanější zkušenost.

Jde o pronikavé divadlo, při němž rychle volíme různé cesty a konsekvence takových rozhodnutí si až s překvapivou intenzitou odnášíme s sebou. HEAVY RAIN tím přesvědčivě rozptyluje některé mýty spojované s interaktivním filmem. I když stále má své zastánce a odpůrce mezi proponenty narativního potenciálu počítačových her a těmi, kdo přisuzují největší váhu herním mechanikám a pravidlům (jako třeba Bogost), nazval bych ji zdařilým kompromisem, který se oba tábory snaží svést na společnou cestu.⁷²⁾

Ponecháme-li stranou konkrétní narativní obsah, zůstane nám univerzální ovládací rozhraní s přidanou kinetickou hodnotou, jehož prostřednictvím je možné vyprávět jakýkoliv příběh. Nepodléhejme však ihned bezbřehému nadšení, protože, jak režisér Cage přiznává, tam, kde nenašel soulad mezi ideou příběhu, ovládacím schématem a pravidly,

71) Lze odemknout bezmála dvacet různých epilogů, pro každou postavu i několik najednou.

72) Také herní designér a vizionář Peter M o l y n e u x HEAVY RAIN vyzdvihl: „Doporučuji komukoliv, kdo chce spatřit první záblesky budoucnosti videoher, aby si ji šel koupit. Nemám pochyb o tom, že hry jako *Heavy Rain* — hry, jež disponují novou jakostí ve způsobu podání prožitků, patrně stvořeny se zřetelem na kinematografii a *motion capture* — mohou skutečně ukázat cestu vpřed k nové formě zábavy, která rozvíjí příběh, volby a následky.“ James R a n s o m - W i l e y, Molyneux says Heavy Rain Offers the „First Glimpses of the Future“ of Games. *Joystiq* 2010. Dostupné online: <<http://www.joystiq.com/2010/03/16/molyneux-says-heavy-rain-offers-first-glimpses-of-the-future/>>, [cit. 12. 3. 2012].

byl nucen scénu odstranit. Ne každé vyprávění lze formátu HEAVY RAIN přizpůsobit. Uvědomělý designér zohledňuje poutavost a zábavnost hry pro své publikum, čemuž se struktura děje a kompozice scén podřizuje.

Je tedy HEAVY RAIN avantgardním předvojem hybridního typu her s vlastními výrazovými prostředky, nebo jen pompézním výkřikem do tmy? Čas ukáže, zda-li se skutečně zrodil vlivný trend, ale již nyní můžeme zaznamenat, že HEAVY RAIN inspirovala další vývojáře.⁷³⁾ Noví autoři mohou novými nápady interaktivní drama kreativně kultivovat. Rezervy a slepá místa „sešitého“ scénosledu tady jsou. Bogost v kritickém hodnocení navrhuje tím, že hra se přibližuje kinosálům „přidáním interakce nižšího řádu a mírně větvených rozhodnutí k tématické a narativní struktuře tradiční filmařiny.“ Odmítnutím střihu podle něj ještě zcela nevyužila onen doplňující potenciál počítačových her. Splývající úloha hráče a pasažéra hektické jízdy podporuje obavy z dvojrozměrné herní zkušenosti, jejíž modalita se nezbavila poněkud sterilního charakteru interaktivních filmů, v nichž dominuje příběh nad hratelností.

Interaktivní drama se díky míře a typu imerze, jež tradiční média postrádají, profiluje jako legitimní platforma tvůrčího vyjádření. Remediuje výraz předchozích kulturních forem a skýtá prostor k experimentům. Etická spoluúčast zostruje realistický dojem. Mění se pojetí autorství textu s tím, jak jeho konfigurace přesouvá spoluodpovědnost do rukou hráče, spolutvůrce významu. Dynamický proces interaktivního vyprávění tímto může přinést pronikavou zkušenost, intenzivní působení a snad i posílenou odezvu.

Mgr. Jan Miškov (1985)

Autor je doktorandem na Fakultě sociálních studií Masarykovy univerzity. Teoreticky se zabývá mediálními účinky a komunikačními modely digitálních her. Vedle edukativního potenciálu ho fascinuje jejich vizuální kultura a ozvěny předchozích médií. Produkováním pořadu SAVE° pro univerzitní televizi se prakticky zajímá o herní žurnalistiku. Tato relace s odstupem sleduje socio-kulturní význam a působnost her jako takových.

Citované hry

Adventure (William Crowther – Don Woods 1976, PDP-10), *Asura's Wrath* (CyberConnect2, 2012, PS3), *Bad Day on the Midway* (inSCAPE, 1995, PC), *BioShock* (Ken Levine, Irrational Games, 2007, X360), *Black Dahlia* (Take-Two Interactive, 1998, PC), *Braindead 13* (ReadySoft, 1995, 3DO), *Cliff Hanger* (Stern, 1983, Arcade), *Člověk a jeho dům* (Radúz Činčera, 1967, Kinoautomat), *Die Hard Arcade* (AM1, Sega Technical Institute, 1996, Arcade), *Dragon's Lair* (Don Bluth, Advanced Microcomputer Systems, 1983, Arcade), *Façade* (Michael Mateas – Andrew Stern, 2005, PC), *Fahrenheit* (David Cage, Quantic Dream, 2005, PS2), *Final Fantasy XIII-2* (Motomu Toriyama, Square-Enix, tri-Ace, 2012, PS3), *God of War* (David Jaffe, SCE Santa Monica Studio, 2005, PS2), *Heavy Rain* (David Cage, Quantic Dream, 2010, PS3), *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011, X360), *MadWorld* (Platinum Games, 2009, Wii), *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008, PS3), *Phan-*

73) Brian Ashcraft, Square Enix Wants More Games Like Heavy Rain. *Kotaku* 2010. Dostupné online: <<http://kotaku.com/5547972/square-enix-wants-more-games-like-heavy-rain>>, [cit. 8. 6. 2012].

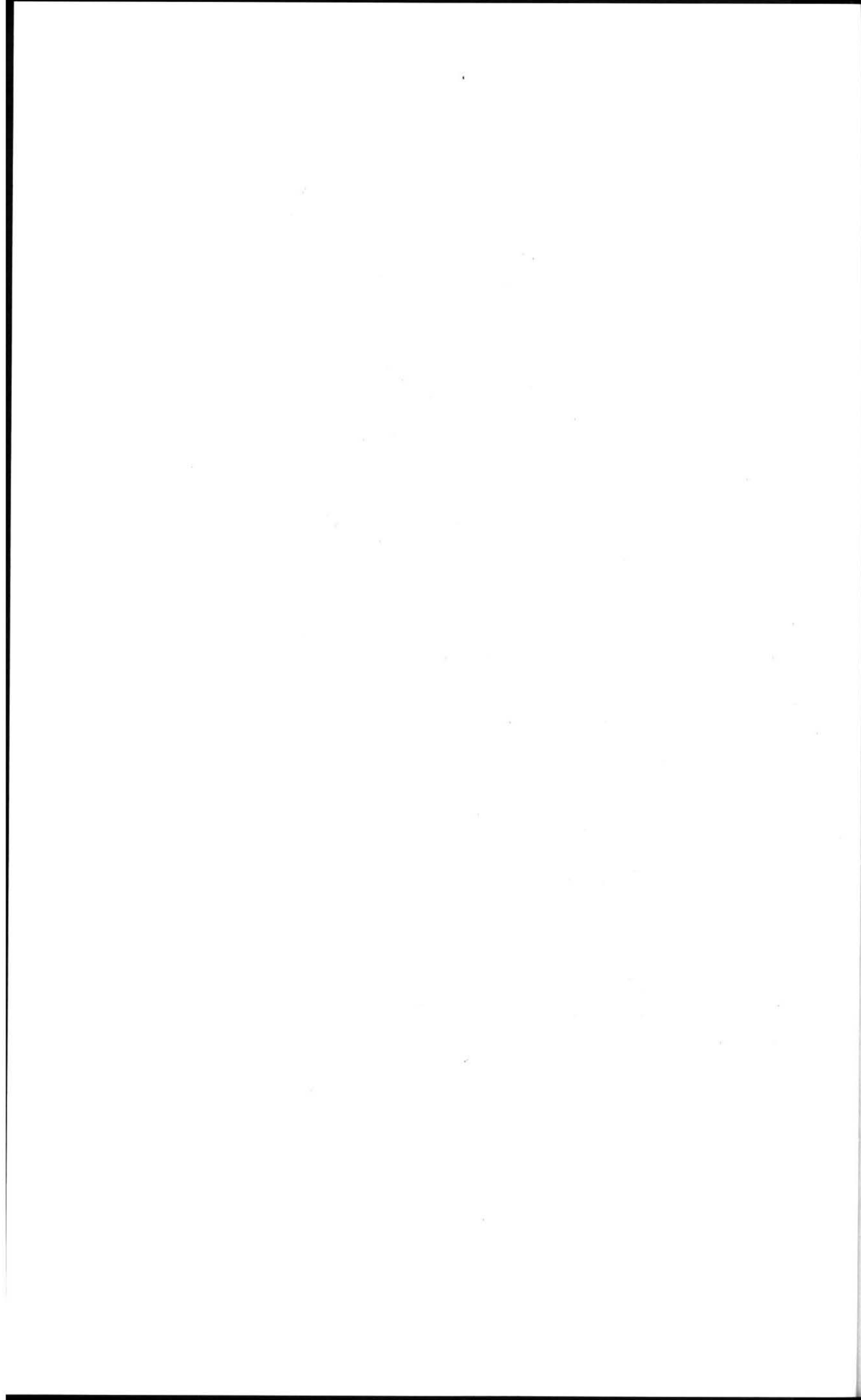
tasmagoria (Sierra On-Line, Kronos Digital Entertainment, 1995, PC), *Policenauts* (Hideo Kojima, Konami 1994, NEC PC-9821), *Ripper* (Take-Two Interactive, 1996, PC), *Shenmue* (Yu Suzuki, Sega AM/2, 1999, Dreamcast), *Slaves to Armok: God of Blood Chapter II: Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006, PC), *Space Ace* (Advanced Microcomputer Systems, 1984, Arcade), *Star Trek: Borg* (Hilary Bader – James L. Conway, 1996, PC), *Star Trek: Klingon* (Hilary Bader – James L. Conway, 1996, PC), *Star Wars: Rebel Assault* (LucasArts, 1993, PC), *Star Wars: The Force Unleashed* (LucasArts, Krome Studios, 2008, X360), *The X-Files Game* (HyperBole Studios, 1998, PlayStation), *The Dark Eye* (inSCAPE, 1995). (inSCAPE, 1995, PC), *Voyeur* (Philips POV Entertainment Group, 1993, CD-i), *Yakuza* (Amusement Vision, 2005, PS2).

SUMMARY

A Genealogy of Interactive Text.*The Remediation of Literature, Theater and Film in HEAVY RAIN*

Jan Miškov

This article envisages digital games as an interactive form of storytelling. It analyzes the communication strategies of the game HEAVY RAIN, which I consider a progressive engagement of several medial forms and genres, in terms of meaning, intention and effect. It construes a branched way of narration and the related choices and moral dilemmas or their consequences. The motion aspects of the contextual control interface and the effects of virtual representation to immersion of the player and his/her empathy with the character are illustrated by specific situations. I am interested in what terms are communication studies reporting effects of more passive media and how these theories are transformed when applied to interactive text. I ask myself questions related to the handling and the control of the meaning at the level of sender, channel and recipient, and respectively what this unstable, semiotic relationship implies for interpretive possibilities of the audience.



Jaroslav Švelch

Bílá místa na mapě herního designu

Rozhovor s Jakubem Dvorským a Jaroslavem Kolářem

V tomto čísle *Iluminace* se několik akademiků vyslovuje k vyjadřovacím schopnostem herního média. Všichni při tom tiše předpokládají, že herní vývojáři do svých děl úmyslně či neúmyslně vkládají nějaká sdělení a že mají podíl na tom, jakým směrem se hry vyvíjejí. Vít Šisler s nimi sice ve svém článku dokonce hovoří, ale v jeho případě jde o vývojáře z arabských zemí a Íránu. Herní designéři ovšem žijí mezi námi a často si při své práci kladou tytéž otázky, jež trápí herní studia.

Nahlédnutí do jejich pracovních postupů, myšlení a životních zkušeností přinášíme v rozhovoru s významnými českými herními designéry, kteří se shodou okolností znají ze středoškolských let, která prožili v Brně.

Jakub Dvorský (1978) coby designér debutoval v roce 1997 se hrou *ASMODEUS*, která kombinovala prvky RPG a adventury a v tehdejších domácích poměrech vynikala zpracovanou 3D grafikou. O šest let později uzavřel studium animace na UMPRUM hrou *SAMOROST*, která navazovala na tradici adventure her a zároveň byla výtvarně originální — vložila kreslené postavičky do surrealistické verze české krajiny. Jeho hra *MACHINARIUM* z roku 2009 získala cenu za vynikající vizuální zpracování na Independent Game Festivalu a cenu za nejlepší nezávislou hru roku od serveru Gamasutra. Navrhoval loutky pro film Jana Svěráka *KUKY SE VRACÍ*. V době rozhovoru se staral o propagaci *BOTANICULY*, první hry týmu Amanita Design, jež není jeho autorským projektem.

Jaroslav Kolář (1977) vytvořil design, grafiku a animace k první celostátně distribuované grafické hře pro PC — *TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA* (1994) — a od té doby pracoval v herním průmyslu zejména jako herní designér a producent. Jako spoluzakladatel firmy Pterodon pracoval v následující dekádě na hrách jako *FLYING HEROES* a *VIETCONG*. Po přesunu do studia Illusion Softworks (jež se později stalo součástí nadnárodní firmy 2K Games) se začal soustředit především na management, poté se však vrátil zpět k hernímu designu. Koordinoval designérské práce na *MAFII II*, dosud nejnákladnějším českém herním projektu. Často přednáší na vývojářských i akademických herních konferencích, zejména na téma vyprávění v počítačových hrách.

Jak vás napadlo navrhovat hry? Byli jste sami náruživými hráči?

Jakub Dvorský: Oba jsme na hrách vyrostli. Já jsem měl osmibitové Atari a od začátku mě bavilo, že to médium je interaktivní. Proto mě to lákalo víc než třeba animované filmy. I když jsem animaci na UMPRUM studoval, taky ji mám rád, a kdyby neexistovaly hry, tak bych ji dělal.

Na UMPRUM ses otevřeně vyjadřoval, že bys chtěl dělat hry? Jakého ses dočkal přijetí?

Jakub Dvorský: Jednu hru jsem tam přinesl hotovou, a jako diplomku jsem dělal SAMOROSTA. Nikdo mi v tom nebránil, ale moc pochopení to taky nevzbuzovalo. Ta situace se ale od té doby změnila — teď už je to respektovanější médium a herní animaci dělá na UMPRUM víc lidí.

Jaroslave, ty ses od lokálních adventur dostal až do nadnárodní vývojářské firmy 2K Games...

Jaroslav Kolář: Začalo to tím, že mi můj tatínek, který pracoval ve zbrojovce, nechtěl koupit osmibitový počítač, a tak jsem o všech těch skvělých „gameskách“ jenom slyšel. Na PC XT, které jsem dostal, tehdy skoro žádné hry nebyly, a tak jsem si je začal vyrábět. Bavilo mě víc než to hraní samotné. Taky mi hry připadaly zajímavější než ostatní média. Postupem času začaly moje věci vycházet a mohl jsem se tím živit. Dostal jsem se do komerční sféry, která mě pohltila natolik, že jsem z ní chtěl utéct, ale nakonec jsem si to rozmyslel. Podle mě se to vyvíjí k lepšímu; i velká studia se začínají zaměřovat na kvalitu obsahu.

Jak byste popsali svou práci a kolik z ní zabírá práce kreativní?

Jakub Dvorský: Začal jsem jako animátor, ale v průběhu let jsem si na to našel lidi, kteří to umějí líp než já. Dřív jsem dělal jenom kreativní práci, ale posledních pár měsíců jsem se k ní dostal jen na dovolené. Řídím studio, starám se o distribuci a marketing. Prošel jsem si tím, zjistil jsem, jak to funguje, ale teď už máme ve studiu člověka, který to bude dělat za mě. Teď se chci věnovat jenom hernímu designu.

Jaroslav Kolář: Já jsem na tom opačně. Po dlouhém období porad a plánování, kdy jsem lidi organizoval, jsem se před rokem vrátil ke kreativní práci, která zabírá pětadevadesát procent mého času. Dělán si designy, píšu dialogy, stavím si schematické 3D levely. Ve zbylých 5 % prezentuju výsledky své práce vedení studia.

První herní designéři byli zároveň programátory. Programujete nebo programovali jste i vy?

Jaroslav Kolář: K programování a skriptování jsem taky trochu přičichl. Herní designér by všem těm věcem měl přinejmenším rozumět.

Jakub Dvorský: První hry jsem si i programoval, ale to byly úplně primitivní věci. Speciálně v malých studiích platí, že každý člověk toho musí zvládat víc. Nezávislí vývojáři jsou často renesanční osoby — dělají grafiku, programují, skládají hudbu, animují, píšou příběh a sami si dělají marketing. Mají díky tomu větší nadhled. To je v rozporu s trendem čím dál větší specializace, který vládne ve velkých firmách. Lidi je někdy opouštějí, protože se cítí jako malé kolečko ve velké fabrice.

K čemu byste tuto funkci herního designéra přirovnali v jazyce kinematografie?

Jakub Dvorský: Já vlastně plním funkci producenta, režiséra a scenáristy. A to u všech her kromě BOTANICULY, kterou dělal Jaromír Plachý.

Jaroslav Kolář: Designér je zodpovědný za velkou část obsahu, ale specifická a nejdůležitější je pro něj práce na interaktivní složce, kterou jiná média nemají. Musí vymyslet, jaké budou ve hře mechaniky, jak bude interagovat s uživatelem, jaké tam budou překážky. Ve větších studiích už pak mají zvláštní designéry se specializací na herní mechanismy, navrhování prostředí, scénář, animaci nebo režii filmových scén.

Jakub Dvorský: V současné době ale začínají vznikat i v komerční sféře autorské hry, podobně jako existují autorské filmy. Stojí za nimi jeden člověk, který má sice spoustu důležitých spolupracovníků, ale určuje, jak ta hra bude vypadat, takže mluví do všeho — do herního designu, do příběhů, do grafiky, do hudby. U většiny velkých titulů často takový člověk chybí a myslím si, že to je chyba. Spousta z nich vypadá strašně podobně, protože je vedou manažeři. Ti si najmou skvělé profesionály, kteří odvedou svou práci, ale stejně vzniká taková šedá věc, dokonale zpracovaná, ale bez nějakého šmrncu. Ten by měl podle mě dodat ten autor. Pro mě takhle funguje hra BIOSHOCK od Irrational Games.¹⁾ Má příběh, který není hloupý, je zasazena do světa, kde všechno dohromady funguje, a dokonce ani z hlediska herního designu to není jen slabomyslná střílečka. Je to promyšlené, a přesto to je komerční hra. Na rozdíl od CRYISIS — to vnímám jako vrchol nudy.

Jaroslav Kolář: Šéf studia Irrational Ken Levine je ovšem zároveň scenárista, takže i na nejvyšší instanci hlídá tvůrčí věci. Crytek, který stojí za CRYISIS, je oproti tomu primárně technologická firma, která vytváří vynikající zobrazovací engine, ale s vývojem samotné hry si neví rady. Mají grafiky, kteří vědí, že se to má lesknout a že to má být detailní, ale tím to končí. Vidím tu analogii s filmem — na počátku stáli tvůrci kamer, lidé, kteří experimentovali s fotkou a vymýšleli nástroje. Jejich filmy nebyly žádná umělecká díla. Až pak přišli ti další, kteří těch nástrojů využili a byli schopni něco říct.

Jakou míru tvůrčí svobody při vývoji her pociťujete?

Jakub Dvorský: Naše věci jsou autorské. BOTANICULA je první hra, jejímž autorem nejsem já, ale Jaromír Plachý. Jen jsem ho občas popíchl, jestli by něco nechtěl přimyslet nebo předělat. Svobodu máme absolutní. To ovšem někdy může vést ke stagnaci. Limity jsou někdy přínosné.

Jaroslav Kolář: V komerční sféře je tvůrčí svoboda limitovaná neviditelnou rukou trhu. Tím nechci říct, že tam tvůrčí svoboda neexistuje. Tvůrce velkých titulů ale musí neustále překonávat překážky. Někdy je to frustrující, někdy zábavné. Příliš času, energie a nákladů zabírají úkoly zajišťující, aby hra byla technicky konkurenceschopná — aby splňovala kritéria, jimiž se v očích recenzentů porovnává kvalita. Obsah je zatím ještě méně důležitý.

1) V době vydání hry ovšem studio vystupovalo pod názvem 2K Boston.

Po hrách se obvykle požaduje, aby lidi bavily — ať už to znamená cokoli. Připadá vám to omezující?

Jakub Dvorský: Hra by měla být zábavná, stejně jako film nebo knížka, jinak ji přestanu číst. Ale ta zábavnost se může projevovat v široké škále věcí. Nemusíme za každou cenu dostávat nějaké body a odměny. Může spočívat v objevování, v nedořečenosti, provokaci, v tom, že tam něco tušíme a snažíme se to odhalit.

Jaroslav Kolář: Zábavnost neznamená, že to musí být legrace. Zábavné může být téma, výtvarná stránka nebo překvapivá forma. Hráče musíme nějak upoutat. Problematická mi ovšem přijde současná obsese tím, že ve hře musí být nějaké překážky, nějaká „výzva“. Zvláště velká studia se ve svých hrách snaží budovat atmosféru a vyprávět příběh, ale pak na scénu naběhne armáda panáčků, které je třeba vystřílet, a touhle takzvanou herní sekvencí se to všechno pohrbí.

Jakub Dvorský: To jsou ty zaběhnuté osnovy, které určují, jak se mají hry dělat. V době, kdy je médium tak mladé, je ale pošetilé se na ně spoléhat. Z dlouhodobého hlediska tudy cesta nevede.

Jaroslav Kolář: Podle mě to souvisí s vývojem narativity ve hrách. V osmdesátých letech vyprávěly hlavně adventure, ve kterých hráč řešil různé problémy, ale každé to řešení bylo unikátní a dopředu připravené vývojářem. Jak vzrůstaly náklady na technické a grafické zpracování, začalo být neúnosné tvořit pro každou minutu hry unikátní mechaniky. Jiné žánry, jako třeba střílečky, dosáhly velkého pokroku v jednom daném mechanismu. Pak se tyhle mechanismy začaly šířit a s nimi i představa, že hry by měly být postavené na systematickém užití několika z nich, jako je střílení. Teď se nacházíme v bodě, kdy se hry na jednu stranu snaží něco sdělovat, ale zároveň jsou svázané jednoduchými mechanikami. Hra, ve které panáček běhá s pistolkou a střílí, dokáže navodit výbornou atmosféru v kontextu válečného dramatu, ale pokud se chceme posunout kamkoli jinam, pak je ten mechanismus naprosto nedostatečný.

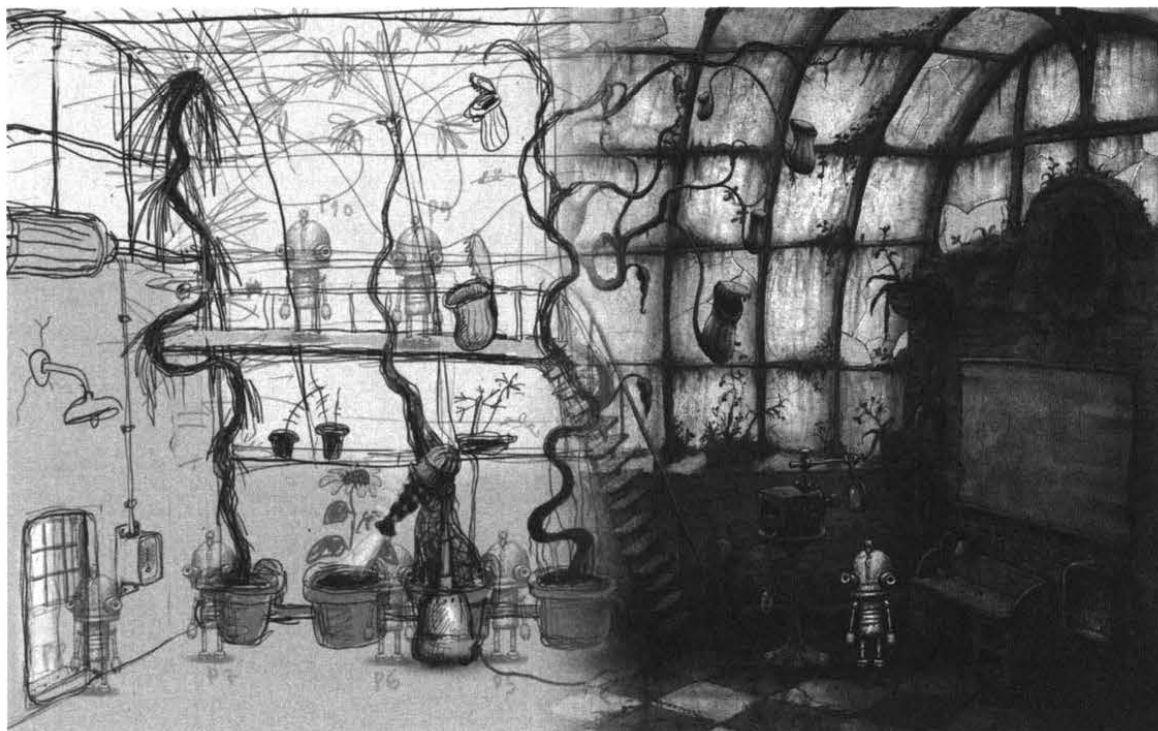
Adventure na konci devadesátých let ztratily na oblibě a dnes už je velká studia nevyrábějí vůbec. Proč jste si v Amanita Design vybrali právě tenhle žánr?

Jakub Dvorský: Já jsem na nich začínal a zároveň mi dávaly prostor dělat něco výtvarného se zajímavým světem. Pro mě je to tedy ideální žánr. Líbí se mi, když hráč může dělat různé věci — když nejsem svázaný jednou mechanikou. Někde se použije předmět, jinde se musí něco vypěstovat, vkládáme do her další minihry. Snažíme se ale přizpůsobit si ten žánr k obrazu svému. V adventurech devadesátých let mě třeba nebavily ty nekonečné dialogy. Proto nepoužíváme žádné texty. Zároveň se odkláníme od té herní „výzvy“. Chceme, aby si lidi hráli se světem, ne aby si lámali hlavu s řešením nějakých hlavolamů.

Je pro vás coby designéry obtížné vybalancovat interaktivní a neinteraktivní části hry?

Jakub Dvorský: Občas chceme posunout vyprávění a sdělit animací něco, co nemůžeme sdělit hrou. Hráč to chvilku snese, ale snažíme se ty animace dělat krátké, aby nevypadl ze své pozice.

Jaroslav Kolář: Myslím, že nezáleží ani tak na délce, ale na tom, aby hráč nepocítil, že chce vstupovat do akce, a je mu to zakázáno. U některých titulů se stává, že filmová sekvence je pro hráče atraktivní a chtěl by to dělat sám.



Skica a dokončená grafika jedné z místností ve hře MACHINARIUM. Archiv J. Dvorského.

Jakub Dvorský: Zajímavě o tom ve své přednášce mluvil Richard Lemarchand, hlavní designér akční hry UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION. Ten se inspiroval indie hrou GRAVEYARD a uvědomil si, že hráči chtějí neustále interagovat se vším, co ve hře vidí. Hlavní hrdina Drake, který většinou po někom střílí, v jednu chvíli vejde do tibetské osady plné mírumilovných vesničanů. První věc, kterou hráč vyzkouší, je po nich vystřelit. Ne protože by lidi byli zlí, ale protože se zdá, že to je jediná možnost, jak se světem interagovat. Vyřešili to tedy tak, že tím samým tlačítkem, které se jinak používá pro střelbu, si s nimi potřesete rukou. A hráči jsou nadšení.

Jaroslav Kolář: Pro mě je v tomhle ohledu inspirací stará hra ANOTHER WORLD z roku 1991. Ta se skládá z několika částí a každá z nich má trochu jiný rytmus a jiné ovládání. Na konci už se hlavní hrdina plazí, strašně pomalu. Poslední scéna má nádhernou atmosféru — hráč se cítí úplně bezmocný, ale přitom ještě může vyhrát.

ANOTHER WORLD navíc odstranil interface a snažil se přinést filmový zážitek. Je tohle cesta pro herní vývojáře?

Jakub Dvorský: Je to jedna z cest, i když podle mě nepříliš významná. HEAVY RAIN není špatný. Ale není to moje parketa ani to podle mě není nějaký významný předěl. UNCHARTED je krásný příklad povedeného interaktivního akčního filmu. Příběh je předem daný, ale přesto hráč cítí moc nad vývojem situace.

Jaroslav Kolář: HEAVY RAIN se mechanikami neliší od adventur devadesátých let, jen používá filmovou řeč. Někdy to pomáhá, jindy to je na obtíž. Co se týče UNCHARTED, prvotní nadšení z toho, že akční mechaniky se dají skloubit s filmovými sekvencemi ve stylu Indiana Jonese, už podle mě vyprchalo. Ve třetím dílu už mi to spojení připadalo násilné.



Kresba ze storyboardau Libora Baláka pro filmovou sekvenci ze hry VIETCONG 2. Archiv J. Koláře.

Jakub Dvorský: Ta hra byla jinak skvěle přijatá, ale souhlasím s tebou v tom, že tudy asi cesta nevede. Na hrách je ale zajímavé to, že nikdo neví, kudy ta cesta vede. Na mapě her je spousta bílých míst. Je tu místo pro příběhové, ale i experimentální věci, hry, které zpracovávají vážná politická a sociální témata.

Jaroslav Kolář: V herním designu jsme na mapě světa v roce 1330.

Hodnota se často hledá ve hrách na vážná témata. Ale jsou pro médium důležité i jednoduché a elegantní herní nápady jako TETRIS?

Jakub Dvorský: Určitě. Když někdo přijde s novým herním principem, žánrem nebo geniálním puzzle, rozhodně to je umělecké dílo a má to sílu. Přesně takové věci probourávají nějakou hranici a může na ně navázat celá řada dalších.

Jaroslav Kolář: Problém je v tom slově „hra“. Říkáme tak malým hrám jako TETRIS i titulům, které spíš vyprávějí příběh nebo zprostředkovávají zážitek. Ty dvě věci jsou dost odlišné — každá z nich má svou uměleckou formu a princip a nedají se měřit stejným mětrem.

Jak důležitá je pro vás imerze — to, aby se hráč ponořil do herního světa?

Jakub Dvorský: Je zásadní. Nezávisí ale jen na grafice. Někaká míra abstrakce a nedorečenosti je vždycky žádoucí. Proto je mi médium knihy bližší než film — zážitek nakonec stejně vzniká až v hlavě.

Jaroslav Kolář: Hráče dokáže vtáhnout cokoli, co funguje. Spíš mu ten zážitek nesmí nic kazit. Třeba ty zbytečně složité akční sekvence. Jako by vám někdo říkal: „Dokud nepřeskáčeš tyhle bedny, tak se nic nestane!“ Hra navíc působí na všechny smysly současně. Takže pokud má fotorealistickou grafiku, ale je statická, působí nakonec daleko méně věrohodně než méně detailní herní svět, kde se všechno hýbe a funguje. Čím je hra fotorealističtější, tím větší má hráč požadavky na to, aby realistická byla i interakce.

Jakub Dvorský: Může vám připadat frustrující, že svět, který je k nakousnutí, je ve skutečnosti jenom kulisa. Proto tak dobře funguje MINECRAFT. Tam si můžete postavit, co chcete, třeba obřího Mickeyho Mouse.

Můžou hry nalákat ještě další segmenty publika?

Jakub Dvorský: Kromě Wii a Kinectu se to podařilo i facebookovým hrám, ale to jsou takové manipulativní návykové věci — abych to řekl slušně. FARMVILLE je obdoba výherních automatů.

Jaroslav Kolář: Osmdesát procent z nich je opravdu špatných. Velkou roli ve změnách složení publika hraje ovládání — touchscreeny určitě přilákaly spoustu lidí, kteří už by se třeba nenaučili hrát na gamepadu. Pro naši generaci je ještě rozdíl, jestli hýbeme páčkou nebo jezdíme myší. Ale pro dnešní mladou generaci už je to všechno samozřejmé. Je bude zajímat spíš to, co hra nabízí.

Jakub Dvorský: Mám radost z toho, že se naše hry líbí dětem. Když jsem je dělal, nikdy jsem při tom na ně nemyslel, ale teď sleduju, že to na ně funguje. Publikum je podle mě obrovské. Teď jde o to, nabídnout mu něco smysluplnějšího. Na iPhone je hromada her, ale většina jsou kopie ANGRY BIRDS.

Je český kontext pro herní vývojáře něčím zvláštní?

Jakub Dvorský: Járu znám sice dlouho, ale jinak se s českými vývojáři seznamuju teprve poslední dobou, zatímco s mnoha lidmi v zahraničí jsem v intenzivním kontaktu. Já se tedy cítím spíš členem nějaké globální komunity. Zároveň jsme ale animátoři a navazujeme na tradici českého animovaného filmu, na Trnku, Škvankmajera a Pojara, ať už dobře, nebo špatně. Nesnažíme se o to záměrně. Prostě jsme v tom vyrostli a je nám to blízké.

Jaroslav Kolář: Cítím výhodu v tom, že jsem byl u toho, když tady herní průmysl vznikl. Ale jinak v herním průmyslu záleží na konkrétních lidech a konkrétních situacích, ne na zemi vzniku. 2K Czech je mezinárodní studio, kde stabilně pracuje přes osmdesát vývojářů. Většina členů týmu jsou Češi, ale pod vedením francouzských manažerů tu pracují i jiné národnosti. Celé studio je součástí velkého amerického vydavatelství... Hry jsou zatím tak mladé, že se nedá říct, že by někde byla nějaká líheň talentů.

Jakub Dvorský: Jako student animace přesto vnímám, že tu specifika jsou. Máme vytříbený vkus a estetické citění — o vynikající výtvarníky a hudební skladatele tu nikdy nebyla nouze, zato dobrého scenáristu aby pohledal. To už se ale dostáváme k filmu a tam je ta nouze vidět víc.

Zmínili jste, že tvůrci her by měli být schopni něco sdělit. Co byste chtěli sdělovat vy?

Jakub Dvorský: To nemusí být sdělení, které se dá vyjádřit jednou větou — nějaké poselství jako „mějte se rádi“, „neválečete“ nebo nějaké podobné klišé.

Jaroslav Kolář: Přínos hry vidím v tom, že hráč si může tu věc sám prožít. Je nucen dělat rozhodnutí, je nucen dostat se do situace protagonisty. Chci, aby hráči prožili něco zajímavého, co je přiměje dívat se na věci jinak.

Jakub Dvorský: Hráči se často vyčítá, že nemohou mít tak silný emocionální dopad jako třeba film, kde se dá pracovat s tempem a střihem. Nedávno jsem ale měl velký emocionální zážitek u hry JOURNEY. Člověk v ní osaměle putuje pouští a najednou se tam zni-

čehonic objeví jiná postava. Ovládá ji hráč někde na druhém konci světa, kterého nám ta hra přidělila. Nemůžete si s ní povídat, takže kolem ní kroužíte a nonverbálně komunikujete. Byl jsem z toho nesvůj, skoro jsem se styděl. To nebylo setkání s normálním člověkem — bylo to něco úplně nového, co film zprostředkovat nemůže. Takových neprobádaných možností je ve hrách spousta a teprve teď se to začíná nafukávat. Nemusí to být pořád dokola běhání a skákání.

Jana Rogoff

O nálezu v NFA, Michailu Cechanovském a filmové hrobařině

Rozhovor s Nikolajem Izvolovem a Sergejem Kaptěrevem

Nikolaj Izvolov (1962) je filmový teoretik a historik. V roce 1985 vystudoval filmovou vědu na scénářistické fakultě Všeruského Státního Institutu Kinematografie (VGIK¹⁾). V letech 1991–2001 pracoval v moskevském Filmovém muzeu a působil jako prorektor pro vědeckou a tvůrčí práci ve VGIKu. Od počátku 90. let přednáší na katedrách režie a scénářistiky. Od roku 1997 je vedoucím oddělení dějin a teorie v moskevském Ústavu filmového umění (NIIK²). Zabývá se dějinami raného filmového zvuku, předně technologií grafického zvuku.³ Je autorem knihy *Fenomen Kino. Istorija i teorija* (2005). Spolu s Natašou Drůbkovou rozpracoval koncept akademické filmové edice Hyperkino, v níž dosud vyšlo deset ruských a sovětských filmů z období 1918–1943. Vystupoval ve filmech *ILUZE A ZVUKY* (1996), *MICHAIL CECHANOVSKIJ: DYNAMICKÁ GRAFIKA* (1993), *POSLEDNÍ BOLŠEVIK* (1993) aj.

Sergej Kaptěrev (1957) absolvoval v roce 1980 Moskevský institut cizích jazyků, následujících deset let pracoval pro zpravodajskou agenturu Novosti a zároveň na Moskevské státní univerzitě na katedře psychologie. V roce 1995 se odstěhoval do Spojených států a začal studovat filmovou vědu na New York University. Roku 2005 zde obhájil svou doktorskou práci na téma „poststalinistický film a ruská intelligence, 1953–1960“.⁴ Od roku 2007 pracuje jako badatel v Ústavu filmového umění (NIIK) v Moskvě. Specializuje se na stylistickou, intelektuální a politickou interakci mezi americkou a sovětskou kinematografií. K jeho dalším badatelským zájmům patří filmová propaganda, sovětská politika ve sféře filmu, filmy pozdního období stalinismu a období tání, filmy Michaila Kalatozova, ruské

1) VGIK — Všerossijskij Gosudarstvennyj Universitet Kinematografii.

2) Naučno-issledovatel'skij institut kinoiskusstva.

3) Technologie vyvinutá v roce 1929, která prostřednictvím grafického zápisu zvukových vln přímo na filmový pás umožňovala výrobu syntetických polyfonních soundtracků.

4) Dizertace byla publikována v angličtině: Sergei Kaptěrev, *Post-Stalinist Cinema and the Russian Intelligentsia, 1953–1960: Strategies of Self-Representation, De-Stalinization, and the National Cultural Tradition*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Mueller 2008.

a sovětské filmy o Dálném východu. Je členem společnosti Čemodan Films, sídlící v Torontu, která se podílela na produkci filmů *THE PROVINCE OF LOST FILM* a *THE PHOTOGRAPHER* (obojí 2008).

Rozhovor vznikl u příležitosti festivalu goEast 2012 a v navazující e-mailové korespondenci.

— — —

Na jaře 2010 jste navštívili Národní filmový archiv v Praze (NFA) a objevili řadu pozoruhodných filmů, které byly v Rusku považovány za ztracené. Jedním z nich je krátký film HAPAK (1931) Michaila Cechanovského, který byl právě uveden na festivalu goEast ve Wiesbadenu, v rámci symposia věnovaného studiu Lenfilm. HAPAK zde byl promítnut jako senzace letošního festivalu — poprvé po jeho zmizení na bezmála osmdesát let.

Kopie uložená v NFA byla bez titulků, bez jména autora, dokonce bez data uvedení do distribuce, jen pod českým názvem HAPAK — LIDOVÝ TANEC. Jak jste dospěli k atribuci filmu Michailu Cechanovskému?

Nikolaj Izvolov: Historie hledání tohoto filmu započala v roce 1987, kdy mě, jako doktoranda na katedře filmové vědy VGIKu a spolupracovníka tehdy vznikajícího Filmového muzea, pověřili, abych pro budoucí muzeum sestavil program dokumentárních filmů. Trávil jsem mnoho času v archivu dokumentárních filmů v Krasnogorsku (Rossijskij gosudarstvennyj archiv kinofotodokumentov — RGAKFD) a kolegové mě požádali, abych ověřil, jestli tam nejsou uloženy i filmy, o kterých se předpokládalo, že se nedochovaly. Filmoví historici pracovali v tomto archivu zřídka, většinou se orientovali na sbírky Gosfilmofondu. Jednou mě ředitel Filmového muzea Naum Klejman poprosil, abych se podíval, zda se nedochovaly nějaké filmy ze slavného Medvědkina „filmového vlaku“. Výsledkem bylo, že se našlo několik snímků vyrobených ve „filmovém vlaku“ včetně raného filmu Aleksandra Medvědkina, na který zapomněl dokonce i sám autor! Tento nález měl potom velký vliv na vznik filmu Chrise Markera *POSLEDNÍ BOLŠEVİK*, věnovaného Medvědkinovi.

Podobně se mě jednou zeptala filmová teoretička a historička Neja Zorká, zda by se v Krasnogorském archivu nenašel film Michaila Cechanovského *PACIFIK 231*, ve své době významný experimentální snímek, který tehdy už několik desítek let nikdo neviděl.

Tento film se také našel ve sbírkách RGAKFD. Na moji žádost jej zkopírovali na triacetátový film a poté začali promítat veřejnosti. Článek, který jsem napsal o *PACIFIKU 231*, vyšel v řížském časopise *Kino* (č. 5, 1990).

Tehdy jsem se zaměřil ještě na další z Cechanovského experimentálních filmů — *HAPAK* (1931, alternativní název *PLJAS*, česky *Veselice*). Informace o něm jsem shromažďoval mnoho let. V tisku nevyšlo prakticky nic. Útržkovité údaje obsahoval katalog *Sovětský hraný film* a kartotéky studia Lenfilm (*HAPAK* vyrobilo leningradské studio Sovkino, předchůdce Lenfilmu) a VGIKu. Syžet filmu však nebyl znám — pouze to, že v něm byl natočen ukrajinský lidový tanec hapak v podání tanečního souboru Marijinského divadla (v té době se jmenovalo Státní akademické divadlo opery a baletu), v doprovodu orchestru tohoto divadla pod vedením Nikolaje Rabinoviče.

Se znalostí teoretických stanovisek Cečanovského z té doby a po zhlédnutí PACIFIKU se dalo předpokládat, že tanec bude ve filmu sloužit jako osnova pro hudebně-montážní experimenty, ve kterých je každý článek struktury montáže synchronizován s hudbou a pohyby tanečníků. Právě taková je i struktura PACIFIKU, kde hudba, pohyb jednotlivých částí lokomotivy a pohyby členů orchestru a hudebních nástrojů tvoří neobyčejně složitou vizuálně-hudební polyfonii. A měli jsme ještě jednu důležitou informaci: kameramanem tohoto filmu byl Andrej Moskvín, zaslouženě považovaný za jednoho z nejlepších kameramanů sovětského filmu. Jeho specifickou poetiku světla si nelze splést s prací nikoho jiného.

Když jsme s kolegou z Ústavu filmového umění Sergejem Kaptěrevem (který je stejně jako já entuziastou v pátrání po ruských a sovětských filmech v zahraničních archivech a který krátce před tím dokončil práci na atribuci dvou částí⁵⁾ raného filmu Michaila Kalatozova JEJICH KRÁLOVSTVÍ, jenž byl také považován za ztracený) navštívili Národní filmový archiv v Praze, kam nás laskavě pozval jeho ředitel Vladimír Opěla, a když jsme v katalogu uviděli neidentifikovaný film pod názvem HAPAK, ihned nás pojala předtucha, že by se mohlo jednat právě o film Cečanovského.

Zbývalo už jen málo — najít přesvědčivé důkazy. Spolupráce s pražským archivem byla vynikající (zde bych ještě jednou rád poděkoval panu Opělovi a vyjádřil také hluboký dík za všestrannou pomoc a přátelskou podporu panu Tomáši Hálovi), dokonce kvůli nám přivezli i nitrátovou kopii, abychom film mohli zhlédnout na velkoplošném plátně (nutno říci, že v Krasnogorském archivu jsem PACIFIK uviděl na velkém plátně až po jeho zkopírování na triacetátový film).

Jakmile jsme se Sergejem uslyšeli charakteristický zvuk filmů z počátku třicátých let a uviděli, jak se na plátně roztančili tanečníci Marijinského divadla, v tempu, které se postupně zrychluje a komplikuje, až dosahuje doslova apoteózy, jakmile jsme uviděli specifický vzorec filmové montáže, Moskvínovu změkčující optiku s lehce rozmazaným zadním plánem, veškeré naše pochyby odpadly. Žádný jiný film, kde by se sešlo tolik stylistických argumentů, existovat nemohl. Byl to jednoznačně dlouho očekávaný a tolik let hledaný HAPAK.

Je vám známa historie uložení kopie v NFA? Vzhledem ke své experimentálně-umělecké povaze HAPAK pravděpodobně nebyl promítán v mnoha zemích za hranicemi SSSR, máte nějakou hypotézu, jak došlo k jeho uložení v NFA a k jeho ztracení ve vlasti?

Nikolaj Izvolov: Přesné informace o tom, co se dělo s HAPAKEM po jeho dokončení, nemáme. V té době se experimentální zvukové filmy zpravidla sdružovaly do takzvaných „Souborných experimentálních programů“, které byly uvedeny celkem čtyři. Součástí jednoho takového programu byl i PACIFIK 231. Víme, že byl promítnut ve Francii a možná ještě někde jinde. O HAPAKU se nic podobného neví. Dokonce ani v katalogu *Sovětský hraný film* publikovaném v Gosfilmofondu nenajdeme než kusé a dost možná nepřesné údaje.

Se Sergejem jsme zjistili, že ve sbírce NFA je několik sovětských dokumentárních filmů — takzvaných „kulturních filmů“ (rus. kul'turfilm), mezi které mohl být zařazen i HAPAK, vzhledem k jeho etnografickému rozměru — z konce dvacátých a počátku třicátých

5) Nalezeny v Gosfilmofondu.

let, převážně vyrobených v Leningradě. Mezi nimi jsme konečně našli i vynikající film klasika dokumentárního filmu Vladimira Jerofejeva *AFGHÁNISTÁN*, který byl dlouhá léta považován za navždy ztracený a jež teď čeká druhá premiéra (doufejme, že se ji podaří uspořádat velmi brzy, například v rámci Jerofejevovy retrospektivy).

Je možné, že čeští distributoři — jak nám sdělili čeští kolegové, zejména firma Weteb-film Václava Binovce, která se ve dvacátých a třicátých letech zabývala distribucí sovětské filmové produkce — měli úzké kontakty přímo s leningradským studiem. Filmy byly adaptovány pro kinoprojekci, na což ukazují někdy české, jindy německé titulky. V SSSR se souborné programy po skončení distribuční lhůty nemohly archivovat jako celé filmy, protože se skládaly z několika krátkometrážních filmů. „Rozpadly se“, a proto se jich část dochovala a část bohužel zanikla.

Co podle vás způsobilo, že i v českém archivu zůstal film tak dlouho neidentifikovaný?

Nikolaj Izvolov: Příčinu bych viděl v jeho zařazení mezi dokumentární filmy, mimo filmy hrané.

Experimentální filmy je velmi těžké zařadit a *HAPAK* byl nejspíše do Československa prodán v balíčku takzvaných „kulturfilmů“.

To, že se tento film dochoval právě v českém archivu, že přesto na osmdesát let zmizel světu z očí a že byl Vámi v loňském roce znovu objeven, odráží mnohé z dějin česko-ruských kulturních vztahů. Co tato fakta vypovídají o fungování a spolupráci mezi ruskými a českými filmovými archivy v předválečném období, v období totality, dnes?

Nikolaj Izvolov: Nejsme se Sergejem zaměstnanci archivů, a proto tyto věci můžeme jen stěží přesněji objasnit. Pražský NFA byl jedním z nejstarších partnerů Gosfilmofondu. I dříve se v něm nacházely ruské filmy. Například právě z českého archivu pocházela kdysi kopie filmu Jakova Protazanova *Z PRIMADONY ŽEBRAČKOU* (1916), zajímavá tím, že se v ní dochovalo původní kolorování, a titulky byly v češtině. Spolupráce mezi těmito archivy má dlouhou tradici, která pokračovala i za komunismu a jistě bude pokračovat i do budoucna. Co se týká vztahů českého archivu s RGAKFD, mezi nimi nedošlo k navázání spolupráce, protože archiv v Krasnogorsku spadal pod jiné ministerstvo než Gosfilmofond a nikdy se nestal členem Mezinárodní federace filmových archivů FIAF. Doufáme však, že v současnosti není problém tyto odborné a přátelské kontakty vytvořit. A pokud bude něco záviset na nás, budeme tomu všemožně napomáhat.

Kopie nalezená v NFA má 9 minut. Jedná se podle vás o plnou verzi filmu?

Nikolaj Izvolov: Ano, domníváme se, že se film dochoval prakticky celý, snad s výjimkou úvodních titulků. Je dokonce delší než chronometráž *PACIFIKU*. Experimentální filmy podle všeho nemohly přesahovat délku jednoho standardního kotouče (obvykle 8–9minutová projekce), protože na výrobu experimentálního filmu bylo zřejmě jinak obtížné stanovit nějaký standardní rozpočet.

HAPAK je abstraktní dílo, které není snadno popsitelné z hlediska obsahu. Jaká jsou podle vás jeho hlavní témata?

Nikolaj Izvolov: Je to tanec, viděný tak, jak jej nemůže uvidět divák sedící v sále. Di-

vák se nachází jakoby uvnitř tohoto tance, nahlíží jej shora, zachycuje nečekané detaily, které překvapivým způsobem korespondují s hudbou, rytmicky i emocionálně. Na tu dobu, kdy se zvukový film spojoval především s mluveným slovem, dialogem, musel tento typ filmu působit na diváka skutečně závratným dojmem.

Co je na tomto filmu pozoruhodného z pohledu filmového historika?

Nikolaj Izvolov: Tento film i osobnost jeho tvůrce nepochybně ovlivnily vývoj zvukového filmu, kupodivu především filmu animovaného, spíše než dokumentárního nebo hraného. Cechanovskij se na příkladu PACIFIKU a HAPAKU (a také zvukové verze ještě jednoho svého ztraceného skvostu — POŠTY z roku 1930) snažil utvrdit ve svých teoretických úvahách o samotné podstatě filmu. Animaci považoval za mnohem důležitější filmovou formu, než (jeho slovy) „naturfotografické kino“, protože jeho základní jednotka je daleko menší, jinak řečeno, „jednotlivý snímek“ je menší než „záběr“ (rus. „kadrík“ měšče „kadr“) a vlastní proces montáže nezačíná až při slepování kusů filmového pásu, ale v okamžiku, kdy se začíná kreslit další políčko. Díky tomu může být i propojení obrazu s hudbou (nebo v širším smyslu — se zvukem) mnohem přesnější a smysluplnější než u jiných filmových forem. Současnému divákovi, zvyklému na videoklipy, to může připadat samozřejmé. Cechanovskij však teoreticky rozpracoval a prakticky realizoval podobný model více než padesát let před jeho rozšířením. Bezpochyby tím předběhl svoji dobu, měl však zároveň velký vliv i na své současníky.

V roce 1931 si Cechanovskij zapsal do svého deníku: „POŠTA, PACIFIK a HAPAK byly mými ješitnými pokusy stát se ruským René Clairem — budu si za třicet let myslet, že to byl nedostižný sen?“⁶⁾ Tyto tři filmy patří v kontextu Cechanovského díla k sobě, už proto, že to jsou konceptuálně velmi otevřené experimenty s propojením zvuku a obrazu. K čemu byste se přiklonili dnes, z odstupu osmdesáti let — „ruský René Clair“, a nebo „nedostižný sen“?

Nikolaj Izvolov: Těžko můžeme komentovat vnitřní pnutí Cechanovského. Proces tvorby je vždy velmi intimní, k němu badatel nemá přístup. Srovnání s René Clairem je nasnadě. Zatímco Cechanovskij rozvíjel své ideje a natáčel filmy (v roce 1930 se zabýval ozvučením POŠTY, ke které mimochodem dotočil zvukový scénář Daniela Charmse, věhlasného básníka ze skupiny OBERIU, v roce 1931 natočil PACIFIK a HAPAK), zatímco se chystal ohromit svět svými dosud nevídanými postupy, objevil se film Reného Claira POD STŘECHAMI PAŘÍŽE, který měl velký ohlas. Cechanovskij neusiloval o slávu, jakou měl René Clair, ale bylo mu jasné, že teď už se v nejlepším případě stane jeho epigonem, což bylo nespravedlivé. Tím bych si vysvětloval jeho ponuré úvahy.

Při práci nad filmy PACIFIK a HAPAK zkoumal Cechanovskij možnosti vizualizace hudebního materiálu prostřednictvím filmového obrazu, jednalo se tedy o převrácení toho, co dnes vnímáme jako tradiční hierarchii zvuku a obrazu. Je vůbec možné HAPAK žánrově zařadit? Navazuje nějakým způsobem na tradici ruských filmových písní, žánr populární v předrevoluční kinematografii? Předjímá videoklip?

6) Aleksandr Děrjabin, Světlana Kim (eds.), Dychanije voli. Dněvníki Michaila Cechanovskogo. Kino-vedčeskije zapiski 55, 2001, s. 257.

Nikolaj Izvolov: Zdá se mi, že hovořit o žánrové příslušnosti Cechanovského filmů není to pravé. Na tradici „filmové písně“ v předrevoluční kinematografii určitě nenavazuje, protože ve „filmové písní“ se používal jen syžet písně a jednotlivé sloky v podobě meztitulků. Hudba v ní neměla zvláštní emocionální význam, protože synchronizace zvuku a obrazu nebyla možná. Předchůdci videoklipu by bylo možné PACIFIK a HAPAK nazvat, ale je to pro ně příliš úzké označení. Současný videoklip zpravidla nevyžaduje přesnou synchronizaci hudby s vizuálními obrazy. Vizuální obraz ve videoklipu žije podle svých vlastních, zcela nehudebních zákonů.

U Cechanovského vidíme něco docela jiného. Volí postup, který vyžaduje, aby hudba, vizuální objekt a jeho pohyb byly v naprostém souladu. Právě proto si vybral symfonickou poému o lokomotivě Arthura Honeggera, kde industriální hudba je výsledkem pohybu stroje (lokomotivy), a pohyb samotné lokomotivy zároveň pohánějí pohyby hudebníků a hudebních nástrojů, produkujících takové zvuky, jaké by měly být produkovány pohybem lokomotivy.

Právě proto si vybírá kolektivní tanec hapak a dekonstruuje pohyby tanečníků, které přirozeně odpovídají hudbě, prostřednictvím pohybu kamery a montáže, aby je posléze opět sjednotil v originální zvukově-vizuálně-pohybové syntéze. Cechanovskij neměl žádné žánrové následníky. Jeho filmy nelze srovnávat ani například s filmy Oskara Fischingera. Neměl žádné předchůdce ani pokračovatele.

Jaká byla recepce filmu v Rusku na počátku třicátých let? Ohlasy v tisku? Distribuce v zahraničí?

Nikolaj Izvolov: Ohlasy současníků byly převážně pochvalné. Například Aleksandr Andrijeviskij ve své knize *Konstrukce zvukového filmu*⁷⁾ užívá ve vztahu k PACIFIKU výraz „inscenovaná hudba“. Obtíže související s distribucí nestandardních experimentálních filmů pravděpodobně zabránily tomu, aby filmy uviděla širší veřejnost. Nejspíš je nakonec promítaly jen odbornému publiku na studiových projekcích, možná na konferencích.

Uvedení HAPAKU ve Wiesbadenu bylo ohlášeno jako „světová premiéra“. Byl film po svém znovuobjevení promítnut v Rusku? Plánuje se jeho premiéra na domácí půdě?

Nikolaj Izvolov: Ano, byla to skutečně světová premiéra. Film se ještě na žádném festivalu nepromítal. Jeho projekce v Rusku zatím není naplánovaná. Projekce na festivalu goEast ve Wiesbadenu byla prvním veřejným uvedením tohoto filmu. Dá se předpokládat, že tak početné publikum film neměl ani ve své době, v roce 1931 v Sovětském svazu.

Neuvažujete o vydání Cechanovského filmů ve vaší komentované DVD edici Hyperkino⁸⁾?

Nikolaj Izvolov: Vydat Cechanovského krátké filmy s komentářem by bylo velmi zajímavé, ale tenhle nápad bohužel naráží na spoustu technických obtíží. DVD obsahující ně-

7) Aleksandr Andrijeviskij, *Postrojenije tonfilma*. Moskva: Gosudarstvennoje izdatel'stvo chudožestvennoj literatury 1931.

8) Hyperkino — akademická filmová edice, která aplikuje hypermediální principy komentáře na lineární médium filmu. Anotace k filmům vydávaným v edici Hyperkino jsou srovnatelné s poznámkami pod čarou a komentáři v kritických vydáních textů, pouze s tím rozdílem, že tyto komentáře mají různé mediální formy (textové, zvukové, obrazové). Podrobněji viz <hyperkino.org>.

kolik krátkých filmů se vydávají velmi málokdy. Když chcete vydat jeden film, stačí vyjednat autorská práva s jedním majitelem, kdyby se uvažovalo o vydání deseti krátkých filmů, bude třeba deset různých smluv. S krátkometrážními filmy je to problematické.

Teď se nám ovšem nabízejí jiné možnosti. DVD jako médium dožívá, ale objevují se zařízení typu iPadu a iPodu, na kterých se dají už na relativně velké obrazovce sledovat filmy. Na nich by se dalo pracovat i s texty. Myslím si, že by bylo možné vyvinout program, který by umožnil přenést princip Hyperkina z disku řekněme na iPad, proč ne? Jen je potřeba, aby se našel někdo, kdo takový program vymyslí, a někdo, kdo do něj investuje.

Nemyslím, že by mělo smysl vydávat souborné dílo Cechanovského s komentáři, to by bylo přehnané, ale k výběru několika filmů, které se mně jako teoretikovi zdají nejzajímavější, bych rád připravil komentář. Kdyby se podařilo najít zvukovou verzi POŠTY, s radostí bych připravil komentované vydání PACIFIKU, HAPAKU a ozvučené POŠTY. Ještě bych připojil POHÁDKU O POPOVI A JEHO ČELEDÍNU BALDOVI, což byl jeho poslední experimentální film.

Sergej Kaptěrev: Téměř všechny Cechanovského filmy až do POHÁDKY O HLOUPÉM MYŠÁKOVÍ (1940) jsou dnes už dostupné v public domain, včetně jeho poválečných animovaných filmů, vyráběných technikou Éclair, které jsou neméně pozoruhodné. U těch už je potřeba počítat se smlouvami o autorských právech. Vydat je s doprovodným textem je samozřejmě podnětný záměr, protože u Cechanovského se jedná o velmi různé materiály — kreslený, animovaný, hraný film. Najít za tím vším jakýsi jednotící princip by bylo rozhodně zajímavé.

Petr Bagrov psal o souvislosti Cechanovského filmové tvorby s jeho původní profesí knižního ilustrátora. Něco podobného pozorujeme například u režiséra a spisovatele Pavla Klušanceva, kterého Cechanovskij neměl rád. Mohlo by se o tom uvažovat jako o leningradsko-petrohradské tradici. Dokonce včera, jestli jste si všimla, ve filmu VINTIK ŠPINTIK (1927) je taková zvláštní pohádková továrna a když z ní postavičky vyjdou do města, krajina se velmi podobá ilustracím Mstislava Dobužinského, který maloval především zákoutí Petrohradu. Z jeho ilustrací první ruské revoluce v roce 1905 je vliv vysokého umění na animovaný film zcela očividný. To je samozřejmě fascinující materiál.

Kromě toho, konkrétně u Cechanovského by bylo zajímavé vědět více o jeho hudebním vkusu. Já například vůbec nevím, k čemu v tomto směru tíhnul. Zdá se mi, že je svým založením velmi akademický, přitahuje jej vysoká kultura. Dokonce i Honegger je sice na jednu stranu jeho současníkem, na druhou stranu však komponuje ve zcela tradičních formách, pro symfonický orchestr. A Cechanovského PACIFIK je především o orchestru, nehledě na úvod, který filmu na většinu jeho kopií předchází.

Kdyby se měly jeho filmy vydat, bylo by potřeba vymyslet a) koncepci, b) vybrat nějaké vhodné výročí a c) vyřešit určité technické problémy. Potom by bylo asi trochu problematické, kdybychom skutečně vydali řekněme jen jeho experimentální filmy natočené do roku 1941. Mohlo by to vypadat, že jeho pozdější díla už nás nezajímají, což tak vůbec není. DIVOKÉ LABUTĚ (1962) jsou úplně jiný formát, bezmála dlouhometrážní animovaný film, nebo KVÍTKO SEDMIKVÍTKO (1947), ve kterém je Moskva vyobrazená děsivě, jako nějaký gulag. To jsou vynikající díla.

Byla by to neuvěřitelně zajímavá práce, ale realisticky... Možná, že nám k tomu pomůže česká vláda. I když Cechanovskij je asi původem Polák.

Nikolaj Izvolov: Tím si nejsem jistý.

A příjmení Cechanovskij není ruské?

Sergej Kaptěrev: Příjmení by mohlo být polské nebo židovské.

Nikolaj Izvolov: V Bělorusku myslím existuje město Cechanov, ale to jsou jen naše dohady.⁹⁾

Kdy podle vás obživil zájem o Cechanovského tvorbu, je to záležitost posledních pěti až deseti let?

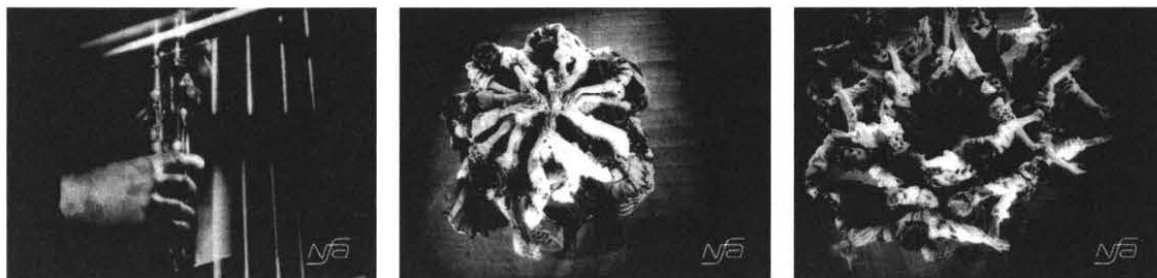
Sergej Kaptěrev: Já se domnívám, že obecně raný zvuk je velmi důležitou oblastí. O tom se psalo například už v časopise *Studie z dějin sovětského filmu* (Очерки истории советского кино) v padesátých letech, ale nikdo tomu tehdy nevěnoval pozornost, všichni se zabývali němým filmem. Teprve díky filmům, jako bylo *PŘEDMĚSTÍ* (1933) v první řadě, ve kterém byl nesmírně bohatý zvuk, a *SYMFONIE DONBASSU* (1931), i když to je divácky o něco složitější, ale přesto z hlediska hudebního a zvukového vrcholné dílo, se postupně toto téma dostalo do širšího povědomí. Cechanovskij je tu jeden z mnoha, kteří pracovali s raným zvukem. Ale že by přímo o jeho tvorbu byl nějaký mimořádný zájem, bych asi neřekl. S ním je to složitější. Je to multimediální autor, který pracuje v rámci filmu, ale je obtížné jej zařadit do nějaké jedné oblasti. Jeho dlouhometrážní filmy byly podrobeny drtivé kritice, dokonce i od jeho přátel a kolegů. Hlavní příčina zájmu o něj jako o experimentátora je jeho práce s raným zvukem. V tomto smyslu byl jedním ze sovětských vizionářů z okruhu Jevgenije Šolpo, Arsenije Avraamova, Vladimira Děševova, to byli všechno géniové.

Jaký je váš vztah k filmové archeologii?

Nikolaj Izvolov: Celý život říkám, že naše profese je směs detektivní činnosti a archeologie. Pamatuju si, že ještě můj profesor Jureněv mi říkal: „Koljo, přestaňte s tou hrobařinou“. Mělo se za to, že filmový historik se má především účastnit jakéhosi živého procesu. Ale tyhle ztracené filmy navracené do historie, třebaže se zpožděním, začínají formovat naše vnímání. V momentě, kdy najdeme tyto takzvané ztracené filmy, začínají znovu působit v kultuře. Když se v osmdesátém roce našel *PACIFIK*, promítal se nejdřív v Domě filmu, potom ve Filmovém muzeu, potom se objevily jeho kopie, videozáznamy, a tak se postupně šířil. Začal znovu žít. A teď ke mně přijede studentka ze západu a říká: „ano, ano, *PACIFIK*, jistěže ho znám“. Cha cha, „jistěže ho znám!“, někdo ale musel obětovat svůj čas na to, aby se studenti o tom filmu dozvěděli. Je to práce natolik těžká, s natolik nepředvídatelnými výsledky, že ji v zásadě ani nikdo nemůže zaplatit. Proto se mění spíše v takový koníček. Ne, „koníček“ není to správné slovo, protože zavání diletantstvím. Je to část naší práce, která se odehrává spíše mimo plán. Vnitřní potřeba člověka. Nejspíš se to podobá tomu, co jsme viděli u *SHERLOCKA HOLMESE*.¹⁰⁾ Ten řešil detektivní

9) Město Ciechanów se nachází v severo-střední části Polska, většina jeho početného židovského obyvatelstva byla vyhlazena nacisty v roce 1942.

10) Zde N. Izvolov odkazuje na film Igora Maslennikova *DOBRODRUŽSTVÍ SHERLOCKA HOLMESE A DOKTORA WATSONA: 20. STOLETÍ ZAČÍNÁ* z roku 1981, promítaný v rámci festivalového Symposia o Lenfilmu.



Snímky z filmu HAPAK (1931). Foto NFA.

případ ne proto, aby vydělal peníze, ale proto, že ten případ potřeboval vyřešit. A přesně takhle případy řešíme i my. Existují jisté historické hádanky a my trávíme čas tím, že je řešíme. Pokud přitom nacházíme nějaké artefakty ve formě filmů, vracíme je do kultury a ony znovu začínají žít.

A jak se stavíte k samotnému termínu „filmová archeologie“?

Sergej Kaptěrev: O archeologii se dá mluvit tím spíš, že často nacházíme pouhé fragmenty filmů. Jak pravil náš kolega Paolo Cherchi Usai, „nedíváme se na filmy, ale na jejich kopie“. A zjistit, jak vypadal film, je také jedním z úkolů, nebo alespoň v jakých existoval verzích. Proto nyní filmoví historici hledají i fragmenty, které mohou být velmi cenné. Mohou to být fragmenty filmu, který je znám jen jako legenda, ale i takový fragment nám může utvořit představu o filmovém stylu, obzvlášť v případech, kdy známe režisérova jiná díla. Ale archeologií to nazývám spíš nerad. Archeology se teď nazývají i lidé, kteří hledají například ztracené obrazy...

Nikolaj Izvolov: Samotný termín archeologie se mi, stejně jako Sergejovi, moc nelíbí. Nepřestávám však opakovat, že naše práce je takový zvláštní hybrid napůl cesty mezi profesemi detektiva a archeologa. Činíme závěry a potom je prověřujeme v archivech a někdy se potvrdí.

Nedávno, musím se pochlubit, bylo to minulý týden, jsem najednou rozpoznal fragment filmu, který se hledá už dvacet pět let, dokumentární film, který v roce 1919 natočil Lev Kulešov, klasik Sovětského filmu, v té době začínající režisér. Byl to jeho první film natočený na frontě na Uralu. Jmenoval se URAL. Sám Kulešov píše ve svých memoárech, že negativ filmu byl prodán do Ameriky. Od té doby ho nikdo neviděl. Ale najednou mi došlo, že byl namontován do kroniky o občanské válce Dzigy Vertova, kde je ho dlouhý kus, čtyři nebo pět minut. Identifikoval jsem jej, protože se mi propojily určité informace, které mám v hlavě dvacet let, a najednou do sebe zapadly. Ale na to byla potřeba spousta času. Bylo potřeba přečíst ohromné množství knih, pamatovat si jakési útržky, které má člověk na paměti při prohlížení tisíců krabic s filmy, jediné tak může dojít ke kontaktu.

Anebo k němu taky dojít nemusí. Pátrat po literárních obrazech je také velmi obtížné, protože text bývá zpravidla na jiném místě než film. Náš projekt Hyperkino byl mimochodem zaměřen především na propojení textu s obrazem, to bylo jeho cílem, protože jediné tak lze dosáhnout toho, aby měl vzdělávací a badatelský význam a zároveň přispíval k novým nálezům. Připojujeme totiž k filmu velké množství doprovodného materiálu, fotografie, memoáry, montážní listiny, cenzurní posudky, všechno to, z čeho se skládá aura filmu. Pro toho, kdo se zabývá filmem, je tato doprovodná dokumentace nezbytná. Ušetří

tím mnoho času. My jsme jejím shromažďováním strávili celé roky. V této podobě je vše okamžitě k dispozici.

Archivy dosud skrývají ohromné množství záhad. Je to zajímavé. Pokaždé pocítuji lehký příliv adrenalinu, jako na lovu. Vyžaduje to trpělivost a výdrž, ale zato to někdy vede k naprosto fenomenálním výsledkům.

Na závěr ještě několik obecnějších otázek k současné ruské filmové historiografii. Jak vnímáte proměny oboru v posledních letech? S jakými problémy se dnes potýká? Jak se změnilo institucionální zázemí filmové vědy v Rusku?

Sergej Kaptěrev: Filmová historiografie v současném Rusku se už více než dvacet let vyznačuje úsilím o provedení revize té svojí verze, která vznikla za Sovětského svazu. Koncem osmdesátých a počátkem devadesátých let byla tato revize po mnoha stránkách velmi emocionální a extrémní, objektivitu často přehlušovala nová politická skutečnost. Dnes je proces revize víceméně stabilizovaný, přestože se ještě stále objevují žurnalistické útoky na minulost, které paradoxně pokračují v jimi tolik kritizované sovětské metodologii a stojí v cestě badatelské práci. Jednou z hlavních nadějí současných filmových historiků v Rusku je, že žurnalismus a věda se konečně začnou striktně oddělovat.

Druhý problém spočívá v roztržitém badatelské činnosti v Rusku. Obecně lze říci, že se v centru málo ví o talentovaných badatelích z provincie, a ti zase nemají dostatek možností, jak efektivně vyložit svá hlediska na celonárodní úrovni. Institucionálně tato situace pramení z nedostatku vědeckých konferencí a jiných příležitostí k oficiální i neoficiální výměně názorů. Tuto možnost reálné i potenciální výměny názorů (také se zahraničními kolegy) poskytuje například časopis *Kinovedčeskije zapiski* a každoroční festival Gosfilmofondu „Bělyje stolby“. Další taková důležitá platforma by mohla vzniknout ve formě internetového časopisu věnovaného filmové vědě, o jehož založení se dnes aktivně diskutuje.

V Moskvě jsou dnes tři centra filmové vědy — Ústav filmového umění (NIIK), Ústav kulturologie a Ústav teorie umění. Mezi nimi funguje dobrá spolupráce (konkrétně v květnu tohoto roku uspořádal Ústav filmového umění společně s Ústavem kulturologie konferenci o filmové reflexi událostí protinapoleonské kampaně v roce 1812), ale často se bádání v těchto institucích ubírá různými směry, což má vliv i na úroveň a formu kontaktů mezi nimi. Existuje plodná spolupráce mezi filmovědeckou obcí v Moskvě a v Petrohradě, často na neformální, a tudíž nejproduktivnější úrovni nezatížené administrativními překážkami. V první řadě bych chtěl jmenovat Filmové a televizní oddělení Ruského ústavu dějin umění a časopis *Seans*.

Jak probíhá mezinárodní spolupráce a internacionalizace ruské filmové historiografie, zvláště ve vztahu k výzkumu filmové historie v dalších postsocialistických zemích?

Sergej Kaptěrev: Odborná spolupráce se zeměmi SNS (Společenství nezávislých států) je slabá. Příčinu vidím hlavně v politice a v krizi institucí založených za Sovětského svazu. Evoluční princip činný v postsovětském období se na ně prakticky nevztahoval a absence odpovídajícího financování v oblasti humanitních věd dokonala jejich zkázu. Nicméně se i v této oblasti leccos daří. Jako příklad mohu uvést současnou ukrajinsko-ruskou spolu-

práci na složitém, ale velmi přínosném projektu zaměřeném na vydání Dovženkových deníků.

Vztahy se zahraničními filmovými historiky jsou aktivní, ale nesystematizované. Tady hraje opět významnou roli osobní faktor. Postsocialistické země pro nás představují velmi důležitý potenciální objekt výzkumu, ale naše vazby za socialismu prakticky zanikly.

Domníváme se však, že v této oblasti probíhá určitá aktivizace styků. Například naše opakovaná setkání s českými kolegy, s kolegy z Německa a v menší míře z Polska. Zahraniční granty jsou jedním ze zdrojů financování badatelské činnosti v Rusku, který ovšem, alespoň v současnosti, nehraje nijak klíčovou roli.

Jak to dnes vypadá s přístupností ruských filmových archivů a nakolik jsou jejich klíčové sbírky zpracovány?

Nikolaj Izvolov: Ruské archivy související s filmem, jako například Gosfilmofond, Ruský archiv filmových a fotografických dokumentů, Ruský archiv literatury a umění a studovna ruského filmu ve VGIKu, jsou filmovým vědcům plně dostupné. To, co někdy brání v aktivnějším bádání, je financování výzkumu (týká se to například prostředků na kopírování filmů a dokumentů potřebných k práci), ale samotné archivy se snaží badatelům tyto zásadní překážky pomoci překonat. Filmoví vědci také pracují v archivech politických dokumentů. Největší obtíže vznikají se zpracováním archivu bývalého KGB a prezidentského archivu, ale předpokládáme, že je to částečně chyba samotných badatelů, kteří často nedostatečně aktivně komunikují s vedením archivu. Lepší přístup do těchto archivů by bezpochyby filmovým historikům umožnil získat cenné informace, které by upřesnily nebo dokonce změnily mnoho zažitých historických pravd.

Řekl bych, že stupeň zpracovanosti archivních dat v Rusku je obecně vysoký, někdy dokonce velmi vysoký. Projevuje se tu sovětská zkušenost (v tomto případě pozitivní — profesionalismus klíčových pracovníků za starého režimu), v kombinaci s postsovětskou snahou o zvýšení přístupnosti informací, například prostřednictvím komputelizace dat (ukázkovým příkladem je internetový přístup k datům ze sbírek Archivu filmových a fotografických dokumentů nebo zpracování dat ze sbírek Mežrabpomu v Ruském archivu sociálně-politické historie) a určitým oživením zájmu o činnost archivů ze strany státních orgánů. Toto oživení samozřejmě nestačí, ale považujeme je za velmi slibné.

Citované filmy:

Afghánistán (Afghanistan; Vladimir Jerofejev, 1929), *Divoké labutě* (Dikije lebedi; Michail Cechanovskij, 1962), *Dobrodružství Sherlocka Holmese a doktora Watsona: 20. století začíná* (Priključenija Šerloka Cholmsa i doktora Watsona: Dvacatý věk načínajetsja; Igor Maslennikov, 1981), *Hapak* (Gopak; Michail Cechanovskij, 1931), *Iluze a zvuky* (Iljuzii i zvuki; Ljudmila Chmelnickaja, Ilja Lajner, 1996), *Jejich království* (Ich carstvo; Michail Kalatozov, 1928), *Kvítko Sedmikvítko* (Cvetik Semicvetik; Michail Cechanovskij, 1947), *Michail Cechanovskij: dynamická grafika* (Michail Cechanovskij: dinamičeskaja grafika; Sergej Serjogin, 1993), *Pacifik 231* (Pasifik 231; Michail Cechanovskij, 1931), *Pod střechami Paříže* (Sous les toits de Paris; René Clair, 1930), *Pohádka o hloupém myšákovi* (Skazka o glupom myšonke; Michail Cechanovskij, 1940), *Pohádka o popovi a jeho čeledínu Baldovi* (Skaz-

ka o Pope i rabotnike Balde; Michail Cechanovskij, 1936), *Poslední bolševik* (Le Tombeau d'Alexandre; Chris Marker, 1993), *Pošta* (Počta; Michail Cechanovskij, 1930), *Předměstí* (Okrajina; Boris Barnet, 1933), *Symfonie Donbassu* (Symfonija Donbassa / Entuziasmus; Dziga Vertov, 1931), *The Photographer* (Alexander Gershtein, Thomas Lahusen, Tracy McDonald, 2008), *The Province of Lost Film* (Alexander Gershtein, Thomas Lahusen, Tracy McDonald, Aleksandr Nikitin, 2008), *Ural* (Lev Kulešov, 1919), *Vintik Špintik* (Vladislav Tvardovskij, 1927), *Z primadony žebračkou* (Niščaja; Jakov Protazanov, 1916).

Manifesty nezávislých herních vývojářů

Rubrika Edice doplní spektrum pohledů na počítačové hry jako médium o názory nezávislých avantgardních¹⁾ vývojářů. Mnoho (ne-li většina) herních designérů věří, že potenciál média je nevyužit a hledá nové cesty tvůrčího vyjádření, o čemž ostatně svědčí i rozhovor s českými herními designéry na jiném místě této tohoto čísla *Illuminace*.²⁾ Málokterí z nich ovšem své myšlenky formulují tak radikálně, abychom jejich prohlášení mohli prohlásit za manifesty. Dva následující texty formě manifestu odpovídají. Oba se vyslovují i k dlouhotrvající debatě o statusu počítačových her coby umělecké formy.

Roger Ebert, jeden z nejvýznamnějších současných filmových kritiků, ve svém článku z roku 2005 prohlásil, že počítačové hry nemohou být umění.³⁾ Argumentoval mimo jiné tím, že hry po recipientovi vyžadují volbu, což je rozporu s principem svrchovaného autora, díky němuž vznikají umělecká díla v médiích literatury a filmu. O dva roky později sice Ebert svůj výrok zmírnil a napsal, že hry nemohou být pouze „vysokým“ uměním, přesto však rozpoutal mnohdy vyhozenou a dosud neuzavřenou diskusi o uměleckém a expresivním potenciálu her. Přispěl do ní i americký herní designér Jason Rohrer, autor „uměleckých“ nezávislých her jako

PASSAGE (2007) nebo SLEEP IS DEATH (2010). Rohrer je dodnes jedním z nejuznávanějších nezávislých designérů a jeho článek z června 2008 lze považovat za programové prohlášení specifického směru herního designu, který směřuje k maximálnímu využití herních mechanik a odpoutání se od lineárních narativních médií. Od vydání tohoto článku se o záměrné umělecké vyjadřování herními mechanikami pokoušela řada dalších vývojářů.

Druhý text je zkráceným přepisem prezentace belgického vývojářského studia Tale of Tales na sympoziu Art History of Games, jež proběhlo v únoru 2010 v Atlantě a na němž se sešli akademici zabývající se hrami s některými významnými, zejména nezávislými, herními designéry. Při překladu jsme z přepisu kromě ilustračních obrázků vypustili i pasáž představující dosavadní tvorbu Tale of Tales. Toto studio, jehož jádro tvoří partnerská dvojice Auriea Harvey a Michaël Samyn, se ve svých provokativních (ne)hrách snaží eliminovat zažitá konvence herního designu a často interakci omezují na nezbytné minimum. Namísto důrazu na herní mechaniky směřují spíše ke zkoumání prostoru interpretačních podnětů. Jejich raný titul GRAVEYARD (2008) například hráče postavil do role stařenky,

- 1) Avantgardními v tomto textu rozumíme ty herní designéry, kteří explicitně formulují nový umělecký program v rámci média počítačových her a sami se jej svou tvorbou snaží naplňovat.
- 2) Dalším prominentním vývojářem, jenž kritizuje stav média i herního průmyslu a hledá něj východiska, je Jenova Chen, spoludesignér „uměleckých“ her FLOWER (2009) a JOURNEY (2012). Viz Ed Smith, A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games. Dostupné online: <http://gamasutra.com/view/feature/170547/a_personal_journey_jenova_chens_.php?page=1>, [cit. 15. 5. 2012].
- 3) Roger Ebert, Why Did the Chicken Cross the Genders?. Dostupné online: <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>>, [cit. 15. 5. 2012].

která si vyšla na procházku na hřbitov. Jejich nejvýznamnějším titulem je psychologický horor *THE PATH* (2009) inspirovaný pohádkou o Červené karkulce, který však namísto akce nabízí meditativní zážitek s nejasnými pravidly. Cíle, jež si Tale of Tales kladou v závěru textu, byly splněny jen zčásti. Tematické fórum i blog skutečně založili, ale k zadávání zakázek dalším vývojářům nedošlo, a tak iniciativa pro „nehry“ zůstala především jejich osobním projektem.

Oba texty poskytují vhled do toho, jak avantgardní herní designéři vnímají limity, možnosti a definiční rysy média, a v mnohém tak zrcadlí akademické debaty o počítačových hrách. Jejich autoři poukazují na to, že současné hry jsou po většinou banální a zahleděné do sebe. To je však třeba vnímat v rámci rétorické strategie těchto prohlášení. Zmínění designéři neztracují (komerční) hry en bloc — na jiném místě například Aureia Harvey vyzdvihuje druhý a třetí díl hororové série *SILENT HILL*⁴⁾ a sama se jimi ve své tvorbě inspiruje.

Jaroslav Švelch

4) Aureia Harvey, *Auriea's Top 9 Games of the Decade*. Dostupné online: <<http://tale-of-tales.com/blog/2009/12/31/aurieas-top-9-games-of-the-decade/>>, [cit. 15. 5. 2012].

Herní design jako umění¹⁾

„Cokoli může být umění. Dokonce i plechovka Campbellovy polévky.“

Tak pravil Roger Ebert, světoznámý filmový recenzent a neblaze proslulý odpůrce počítačových her, v červenci 2007.²⁾ Vzápětí však dodal, že počítačové hry nikdy nebudou „vysokým uměním“.

Ebert se svého stanoviska, že „hry nemůžou být umění“, už dva a půl roku pevně drží a statečně při tom čelí bouři reakcí od vášnivých fanoušků her. Herní komunita mezitím tento spor přesunula do svých řad — najednou už jsme se nehádali jen s Ebertem, ale donekonečna jsme debatovali i mezi sebou.

Mnozí Ebertovi oponenti pro svou obranu her bezděčně používali část Ebertova argumentu: Cokoli může být umění, tudíž i hry jsou umění. Konec diskuse.

Tito zastánci her své stanovisko samozřejmě neformulují tak hrubě — namísto toho poukazují na to, že některé produkty naší kultury nejsou pro život nezbytné. Jestliže to lidi dělají, ale nedá se to jíst, zahrát se tím ani si na to sednout, tak to je umění. Na základě tohoto argumentu se podle některých stalo uměním i sportovní lasování.

Takový „test nezbytnosti“ je sice pěkným intelektuálním cvičením, ale nakonec debatu o hrách odvádí od jejího jádra. Budme k sobě upřímní — někde hluboko, pod nánosem roz-

hořčení, všichni chápeme, jak ke svému názoru Ebert došel. Nebo snad ne? Ani trochu?

Nebojme se to říct: Hry obecně vzato nestojí za nic. Většina z nich je repetitivní a povrchní. Většina z nich nám ujídá drahocenný čas, aniž by nám za to dala něco víc než planou zábavu. Těch opravdu dobrých her, těch, které bychom se odhodlali se zamhouřenýma očima Ebertovi přeložit jako příklady umění, je jen pár — možná jedna za celou generaci konzolí. Stěží bychom tedy hry nazvali plně uměleckým médiem. Jistě, hry projdou oním testem nezbytnosti, ale to nestačí k tomu, abychom je hrdě postavili vedle obrazu od Kandinského.

Ebert má pravdu, alespoň prozatím. Místo odmítání jeho výroků bychom se měli naplno vrhnout do projektu, který jeho argumenty vyvrátí. Musíme mu ukázat hru tak uměleckou, že si z ní sedne na zadek. To je úkol nás herních designérů na následující desetiletí — a tímto jej vyhlášu.

Ale budeme-li trvat na tom, že „cokoli je umění“ nebo házet flintu do žita, kdykoli po nás někdo bude chtít jeho definici, je vůbec možné cestu k takové hře nastoupit? Vzhledem k tomu, že musíme přesvědčit jenom Eberta, vypůjčíme si jeho definici „vysokého umění“. Nevyjádřil se sice v tomto ohledu tak stručně a jasně, jak bychom si představovali, ale pár drobků nám hodil. Tak například, umění nás podle něj činí

1) Původně publikováno: Jason Roher, The Game Design of Art. Dostupné online: <http://www.esca-pistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art>, 24. 6. 2008, [cit. 15. 5. 2012]. Poznámky pod čarou doplnil editor.

2) Roger Ebert, Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Dostupné online: <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001>>, [cit. 15. 5. 2012].

„kulturnějšími, civilizovanějšími a empatičtějšími“. Kromě toho díky němu budeme „sofistikovanější, přemýšlivější, pronikavější, vtipnější, empatičtější, inteligentnější, filozofičtější (a tak dál).“

Tyhle vzcné seznamy neuspokojí každého, ale dá se u nich začít. Kolik z existujících her dokáže něco alespoň vzdáleně podobného? Moc jich nebude. Náš cíl je jasný, máme otevřené pole a můžeme začít pracovat.

Teprve teď se tedy dostáváme k ústřední otázce: Jak vytvořit hru, která jeden z těch bohulibých požadavků splní? Jak se můžeme pomocí her umělecky vyjadřovat?

Když už jsme tu bitvu přesunuli na Ebertův dvorek, můžeme začít u filmu. Film je dozajista schopný vysokého uměleckého vyjádření a argument, že „filmy nemohou být umění“ je už šedesát let mrtvý. Hry se s filmy v poslední době často srovnávají, zvláště v debatě o hrách jako umění. Ebert nechvalně proslul svými negativními příklady, ale i z pozitivních přirovnání plyne, že hry se asymptoticky blíží filmům. Máme tedy věřit tomu, že jednoho dne budou hry samozřejmým expresivním médiem moderní kultury stejně jako filmy — a že filmy možná dokonce nahradí.

Ale pokud budeme o umělecké vyjádření usilovat tím, že budeme dělat hry, jež se budou čím dál víc podobat filmu, a nikoli hrám, jen tím posilujeme názor, že filmy mají větší umělecký potenciál než hry. Namísto toho bychom měli porovnat hry a filmy, identifikovat zásadní rozdíly mezi nimi a pak s hrami mířit od filmu co nejdál. Musíme přestat napodobovat film a začít čerpat z jedinečných expresivních možností svého média.

Film má k dispozici širokou paletu nástrojů — v podstatě spojuje všechna média, jež přišla před ním. Filmař může svou vizi realizovat pomocí úhlů a pohybu kamery, střihu, světla, barvy, zvuku, hudby, scénáře, herectví, výpravy, kostýmů, animace a tak dále. Ty nejlepší z nejlepších filmů, zvláště ty „vysoce umělecké“, všech těchto nástrojů užívají způsobem, který rezonuje s tím, co se snaží vyjádřit.

Herní vývojář má k dispozici kompletní sadu filmařských nástrojů; odhlédneme-li od technických omezení, herní médium je nadřazenou

množinou filmu. Jinými slovy, hra umí udělat cokoli, co umí film. Hry však mají jeden další rys, který je od všech ostatních médií odlišuje: hratelnost.

Tak vágního pojmu jako „hratelnost“ bych neměl používat, dokud ho trochu nevyjasním. Hratelností myslím soubor herních mechanik v dané hře — a herními mechanikami myslím pravidla, jež ovládají interakci různých složek hry. To je sice trochu suchá definice, ale podle mě užitečnější než širší pojetí typu „hratelnost je všechno, co hráč ve hře dělá“.

A teď se držte, protože zopakuju starodávné moudro herního designu a budu předstírat, že to je novinka: Hratelnost je nejdůležitější součástí hry.

Jistě, tuhle mantru si přeřikáváme už desítky let. Designéři, recenzenti i hráči jí věří. Obvykle však hratelnost uctíváme z nepříliš inspirativních důvodů — je to ta „zábavná“ součást hry, to, co nás chytne. Je tu ale i jiný, zajímavější důvod, proč je hratelnost důležitá — odlišuje hry od jiných médií a zajišťuje jim tak jedinečnost. Nejde-li vám o hratelnost, proč hrajete hry, a nedíváte se raději na film nebo nečtete knížku?

Bohužel však platí, že hratelnost zřídka rezonuje s tím, co se hra ve skutečnosti snaží vyjádřit. Není to kvůli tomu, že by byla pro designéry vedlejší. Přesně naopak: Hratelnost je nejdůležitější a všechno ostatní, včetně umělecké vize konkrétních vývojářů, je na ni „přilepeno“. Podíváme-li se na standardní seznam herních žánrů (FPS, stealth, plošinovky, RPG, real-time strategie, adventury), vidíme, že jde vlastně o seznam herních mechanik. To je obrovský rozdíl oproti kategorizaci filmů, v níž se žánry odlišují na základě obsahu a kýženého emocionálního účinku.

Řada moderních mainstreamových her poskytuje estetické zážitky, jež by mohly projít i u Eberta, ale protože jsou jen ornamentem hratelnosti, jsou do hry vpraveny pomocí filmových sekvencí a lineárních příběhů. Ve výsledku je pak hratelnost, tedy samotné srdce hry, v nesouladu s celkovým uměleckým vyzněním dané hry.

Vynikajícím příkladem takové disonance je BIOŠOCK. Ačkoli všechny ostatní prvky hry

(kulisy, audio nahrávky a lineární příběh) úspěšně poukazují na rizika extrémní randiánské⁴⁾ filozofie, hratelnost nezahrnuje nic víc než střílení z vlastního pohledu a vylepšování zbraní a schopností.

Chceme-li tvořit hru o rozporu mezi svobodou jedince a blahem společnosti, o což se BIOSHOCK snaží, proč nevymyslet herní mechaniky, které toto téma zpracovávají přímo? Proč tuto uměleckou vizi omezit, aby se projevila jen v příběhu a designu prostředí, ale ne v hratelnosti? Odpověď najdeme, podíváme-li se na historii vývoje této hry. Její tvůrci se rozhodli dělat střílečku dlouho před tím, než přišli na to, o čem bude. BIOSHOCK se tedy stal další obětí pomýleného designérského přístupu, který začíná od hratelnosti.

Abychom mohli dělat hry, jež jsou uměleckými díly, měli bychom postupovat zcela opačně. Nejdřív bychom měli přijít na to, co chceme svými hrami sdělit, a pak vymyslet herní mechaniky, které to sdělení dokážou nejlépe předat. Srdce našich her, jejich hratelnost, by měla být naším primárním vyjadřovacím prostředkem.

Čím více budeme sdělovat prostřednictvím hratelnosti, tím méně budeme spoléhat na filmové sekvence a další nástroje vypůjčených z jiných médií. Jednoho dne se možná za současnou érou budeme ohlížet s pousmáním — to byla ta doba, kdy se ještě používaly filmové sekvence a lineární příběhy — stejně, jako se dnes pousmíváme nad starými filmy, které potřebují titulky, aby mohly sdělit něco tak banálního jako „O několik hodin později...“

Jak daleko jsme tedy od toho, abychom přímo hratelností vyjádřili smysluplné umělecké vize, jež by uspokojily i Eberta? Na světě je několik — skutečně jen pár — herních designérů, kteří se o to už pokoušejí. Jejich seznam je tak krátký, že ho tu můžu uvést v úplnosti.

Rod Humble vyjádřil herními mechanikami křehkost a nestálost mezilidských vztahů ve hře

THE MARRIAGE a komplexnost tvůrčího procesu v STARS OVER HALF MOON BAY. Jonathan Blow použil ve hře BRAID mechaniky manipulace s časem coby metafory životních selhání, ztrát, snah, procitnutí a rezignace. Danny Ledonne upravit standardní mechaniky RPG her, aby dodal sofistikovaný význam pointě svého SUPER COLUMBINE MASSACRE RPG!. Nehledě na mé vlastní designérské pokusy, toto jsou — pokud je mi známo — jediné čtyři hry, které používají přímo hratelnost k tomu, aby z hráčů udělali lidi kulturnější, civilizovanější, empatictější, sofistikovanější, přemýšlivější, pronikavější, vtipnější, inteligentnější, filozofičtější a tak dál.

To nás přivádí zpět k Ebertově zkoušce. Sednul by si z některé z těch her na zadek? Bohužel ne. Je to seznam statečných pokusů, nikoli triumfálních úspěchů. Vyjadřovat se hratelností se zatím učíme a ještě to bude chvíli trvat.

Pro mě coby herního designéra a zkušeného hráče je BRAID jedním z nejvýznamnějších uměleckých počinů naší doby, ale stejně bych ho nemohl Ebertovi předložit bez zamhouření oka. Nejspíš by se potýkal s ovládáním, zasekával se i na těch nejjednodušších hádankách a frustrovaně hru odložil dříve než po sedmi nebo více hodinách, které člověk potřebuje, aby odhalil hlubší uměleckou hodnotu této hry.

Teď se vám možná chce zakřičet „faul“. Jako nehráč, který nedisponuje herní gramotností, by se Ebert zasekl na samotných základech — jak by tedy mohl posoudit umělecký přínos hry? Jenže tenhle Ebertův handicap je právě jedním z faktorů, kvůli nimž tuto zkoušku stojí za to obstat. Koneckonců, co je oněmi „základy“, přes které by nepřešel? Obtížné ovládání? Zapeklité hádanky? Časová investice, která se počítá na hodiny, a ne na minuty? Jaké jiné médium klade na své recipienty tak vysoké nároky?

Ano, už tu máme hry, které rozechvěly strunu vysokého umění mezi herními nadšenci, ale to nestačí. Abychom vytvořili hry, které může coby vysoké umění ocenit kdokoli, musíme nejprve

4) Ayn Randová (1905–1982) byla americká spisovatelka ruského původu, která ve svých románech jako ATLAS SHRUGGED prezentovala svůj filozofický pohled na svět, nazývaný *objektivismus*. V rovině etiky by podle něj neměly být kladeny překážky seberealizaci jednotlivce. Randová je populární zvláště mezi libertariány a americkou pravici.

vymyslet, jak dělat hry, které může každý dohrát od začátku do konce.

Jedině s takovou hrou v ruce bych k Ebertovi přišel bez strachu a studu a klidně bych se mu díval přes rameno, jak hraje. Tiše bych čekal na to slovo, které mu téměř neslyšně vyklouzne z úst: „Wow.“ A pak bych věděl, že jsme vyhráli.

Jason Rohrer

Over Games

Přednáška na sympoziu Art History of Games v Atlantě, USA, 6. února 2010¹⁾

Nejsme rebelové. To, co děláme, považujeme za zcela přirozené. Nevystupujeme proti hráčům. Jen nám nepřipadají dost zábavné, dost krásné, dost zajímavé a dost imerzivní. Uvědomujeme si, že to je otázka vkusu. Ale věříme, že mnoho lidí má podobný vkus jako my. Takže pro ně děláme hry.

Hry, umění, smrt

Pro případ, že by publikum mělo nějaké pochybnosti, rádi bychom chtěli zopakovat jednu celkem samozřejmou věc.

Hry nejsou umění.

Lidstvo si hrálo od samého počátku. I zvířata si hrají. Živé bytosti disponující mozkem mají zjevnou potřebu si hrát, ať už pro to mají biologické, psychologické nebo sociální důvody. U některých druhů má hravé chování soutěživý charakter. Zřejmě to jsou ty druhy, jež jsou od přírody agresivní, ale zároveň dost chytré na to, aby poznali, že hravá soutěživost jim pomůže přežít. Aby tohoto cíle dosáhli, soutěž zjevně musí být férová. Určí si tedy pravidla. A tak se rodí hry.

Umění se na druhou stranu nerodí z fyzické potřeby nebo zvířecích instinktů. Umění se rodí z touhy dotknout se nedotknutelného. Z touhy objevovat neznámé — nebo mu složit počtu. Umění se rodí z touhy pro transcendenci. Touhy po nadlidském porozumění. Ale především: Umění je osobní poutí určitého člověka. Pro tvůrce i diváka je umění objevováním sebe sama

a okolního prostředí. V umění není pravidel, jež by se nedala porušit. Není v něm cíle, jež se nevypaří, jakmile ho nalezneme. Umění nám dovoluje vidět tajemství v tom, co dobře známe, a cítit se doma v tom, co neznáme. Umění je vědomým činem autora, jež se snaží s publikem komunikovat v jazyce, který nemá gramatiku, v rámci nedefinované struktury, která nenabízí žádný předem určený cíl a žádnou odměnu kromě nalezení sebe sama.

Tento druh umění je ovšem mrtvý.

Modernistický projekt minulého století v lidech zlikvidoval veškeré ambice dosáhnout něčeho vyššího. Prohlásil transcendenci za iluzi a jedince za hromadu masa a kostí, jejímiž jedinými funkcemi je chodit k volbám a konzumovat. Věda nejprve nahradila náboženství, poté obsadila i místo umění, načež byla na sklonku století odhalena jako jen jeden z mnoha pohledů na svět, jako další z řady lží.

Moderní umění k této dehumanizaci společnosti přispělo. Zprvu bylo svěží a vítané, bylo zdravou kritikou hodnot, které lidi brali příliš samozřejmě za své. Ale z rebelie se brzy stal kánon, z rebelů nová buržoazie a revolucionáři začali chodit do salónů. Na konci století se umělci ocitli ve zlaté kleci, bezpečně odloučení od společnosti, točící se v nekonečném cyklu rafinované ironie a sebeironie.

To není nic, čemu by se chtěli věnovat kreativní lidé s tvůrčí vizí. A tak se tomu nevěnují. Zatímco galerie rostou a jsou čím dál nákladnější

1) Původně publikováno: Aueria H a r v e y – Michaël S a m y n, Over Games. Dostupné online: < <http://tale-of-fores.com/tales/OverGames.html> >, [cit. 15. 5. 2012]. Poznámky pod čarou doplnil editor.

a jejich sbírky čím dál nudnější a absurdnější, tvořivost se přesunula jinam. Sice se nám nevrátil lesk mistrovských děl sponzorovaných Vatikánem, ale něco tu vzniká, daleko od galerií a muzeí, v zákopech Internetu a v bahně generativity a interaktivity. Na webu a v počítačových hrách.

Počítačové hry nejsou hry

Mezi lidmi převládá názor, že počítačové hry se vyvinuly z pinballu. Začaly jako hry, do nichž lidi vkládali čas a drobné v barech a arkádových hernách. Pak se hladce přemístily do obývacích pokojů, kde se technologie vyvíjela, dokud hry nezačaly připomínat interaktivní filmy nebo mluvící obrazy. Pod povrchem jsou to ale pořád ty staré dobré hry a legenda praví, že kvůli tomu mají takový úspěch.

Pravdou je, že každý si hraje. Každý člověk na světě hraje hry. Většinou si hrajeme víc, když jsme mladí, a postupně pak ztrácíme zájem. Zahrajeme si čas od času. Ale pořád to je odlehčená činnost, kterou můžeme snadno přerušit, jakmile přijde něco důležitějšího.

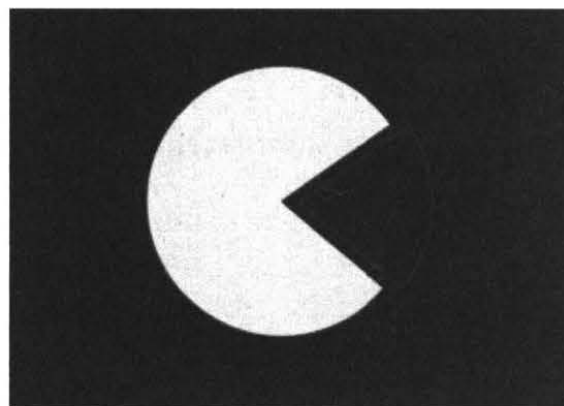
Počítačové hry jsou jiné. Trávíme s nimi hodiny! Dokážeme jimi být posedlí týdny i měsíce. Zapomínáme kvůli nim na jídlo, na děti, na oblečení i na hygienu. Tohle nejsou hry, na které jsme byli zvyklí! Nějak se nám podařilo udělat z her něco nekonečně poutavějšího. A to natolik, že „závislost“ se stala v marketingu počítačových her pozitivním pojmem.

Ale ne kvůli tomu, že počítačové hry jsou lepší hry! Všichni experti, z nichž se mnoho dnes sešlo v tomto sále, souhlasí, že počítačové hry obecně nejsou tak dobré jako nepočítačové hry. Šachy a Go dosud nikdo nepřekonal. Fanoušci her na hrdiny budou vždycky dávat přednost svým kostkám a tištěným pravidlům před jakoukoli počítačovou verzí Tolkienova světa. Analogové hry jsou prostě lepší.

Kvůli čemu se tedy neustále vracíme k počítačovým hrám?

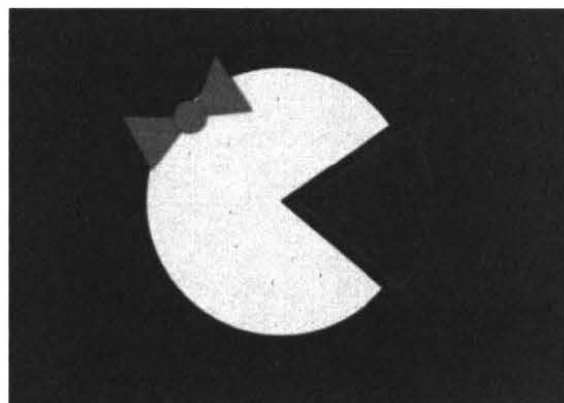
Co na nich může být tak jiného, tak přitažlivého?

Vědecká data



Žlutá: Procentuální podíl potenciálu počítačové technologie využívané počítačovými hrami.

Černá: Procentuální podíl potenciálu počítačové technologie nevyužité počítačovými hrami.



Žlutá: Procentuální podíl lidské populace, která nehraje počítačové hry.

Černá: Procentuální podíl lidské populace, která hraje počítačové hry.

Každý čte knížky. Každý se dívá na filmy. Každý poslouchá hudbu. Každý hraje hry. Ale jen malá skupina lidí hraje hry na počítačích. Důvodem je nedostatek rozmanitosti. Najdou se knížky pro každého. Najdou se i filmy pro každého. Najde se hudba pro lidi s nejrůznějším vkusem. Hrát si můžeme mnoha různými způsoby. Ale počítačové hry nám dovolují hrát jen jedním z nich.

Současné technologie umožňují vytvořit počítačové hry natolik sofistikované a rozmanité, aby oslovily široké spektrum lidí. A také je oslovují. Slýcháme o tom, jak lidi ke hrám přitahuje grafika, příslib objevování neznámé krajiny

nebo interakce s jejich oblíbenou hudbou. Přesto jejich nadšení vždycky pohasne, protože hra trvá na tom, že je rigidním systémem pravidel, jenž je vyzývá k tomu, aby se zlepšovali ve zbytečných dovednostech, jen za účelem zvyšování jakéhosi čísla v pravém horním rohu obrazovky.

Nehledě na několik účtyhodných pokusů o opak jsou hry jen prázdné systémy sloužící k zabíjení času. Určité části populace to bohatě stačí. Ale my ostatní chceme něco víc — nebo něco jiného.

Tiráda

„Eliminuj indiány! Eliminuj nacisty! Eliminuj komunisty! Eliminuj teroristy!“

Počítačové hry se zasekly na místě. Přestože se technologie neustále zlepšují a volá se po novém médiu, počítačové hry se přestaly vyvíjet. Našly si své teplé místo. Počítačové hry jsou spokojené. Jsou spokojené s tím, čím jsou. Počítačové hry jsou zábavné. Krmí to dítě v nás.

Dospěli mezitím hladovějí.

Svět je v plamenech.

Po staletích slepé víry v nezastavitelný pokrok se humanistický stroj zadrhl a srazil se s duchy minulosti, o nichž jsme si mysleli, že jsou nadobro poražení. Bráníme zbytky svých ideologií prostředky, jež jsme sami chtěli vymýtit. Ztratili jsme směr a jako stébel se chytáme zastaralých hodnot a neudržitelných kompromisů.

Zbývá se jen ptát, jestli se zničíme sami, nebo nás dřív udolá naše planeta.

Proč se nemůžeme vzpamatovat?

Protože nám chybí vedení. Protože nám chybí vhodné nástroje na myšlení, na vyhodnocení situace, a dokonce i na radost.

Stará, jednosměrná a lineární média už nám nestačí. Nedokážou pojmut svět, který je natolik komplexní, že se vymyká jejich chápání. Co můžeme dělat? Potřebujeme médium, které je interaktivní, médium, které dokáže generovat reality, médium, které není lineární! Existuje něco takového?

Jistěže! Existuje! Ale stalo se to rukojmím herního průmyslu. Počítače nám nabízejí neuvěřitelně všestrannou technologii, jež nám může pomoci popasovat se s našimi náročnými životy mnoha chytrými a krásnými způsoby. Ale

enormně úspěšný herní průmysl tu technologii zasedl svým gigantickým zadkem.

Prosili jsme herní průmysl, vyjednávali jsme kompromisy — že by příměří? Nebo půjčka? Herní průmysl se chvíli tvářil, že se změní. Že dovolí, aby se onou technologií vyráběly nové věci. Občas dokonce hlásal, že nám pomůže. Že bude větší a vstřícnější. Že nechá hrát i ženy a staré lidi. A svým slibům dostal! Povolil nám vyrábět sedativa a bonbóny.

Ale sedativa nás uklidní jen na chvíli — a bonbóny nás nenasytí. Pořád máme hlad. Vlastně už přímo hladovíme. Už počítačovým hrám nevěříme. Když nám tvrdí, že porostou. Když nám tvrdí, že jednoho dne budeme hrát, místo abychom si četli, dívali se nebo poslouchali.

Už jim nevěříme! Počítačové hry jsou až moc spokojené s tím, že jsou hry. S tím, že jsou z nich bonbóny a sedativa. „Ale za to, že lidi hladovějí, přece hry nemůžou.“ Počítačové hry budou vždycky jen hrami. Počítačové hry nemůžou růst. Počítačové hry už jsou velké až až.

Fajn. Ať je tedy po vašem. Dělejte si ty svoje pitomé hry.

Nás nezastavíte.

Právě teď bereme věci do svých rukou.

Sebereme vám technologii a použijeme ji ke svým cílům.

Sebereme vám hry, vyrveme z nich hloupá pravidla a překážky, to, co zbude, nafoukneme vzduchem, a uděláme z toho krásné bubliny a balóny, co nás odnesou do oblak.

Sebereme vám loď a strhneme kormidlo, směr nebe.

Nemůžete nás zastavit. Nebudete už programovat počítače tak, aby nám říkaly, co máme dělat. Nebudete nás už nutit zemřít, protože jsme včas nevyskočili. Nebudete nám dělat ze života utrpení, jen abychom na konci té bolesti pocítili jakousi zvláštní radost. Už nás nebudete trápit svými „game over“, svými „high scores“, svými zlatáky, svými bludnými magickými kruhy, odměnami, na které nás lákáte, ale pak nám je seberete před nosem.

Nadešel náš čas.

Teď už můžeme vyprávět příběhy tak, jak chceme (dokonce i takové, v nichž nejsou konflikty a nezapadají do tříaktové šablony).

Ted' už můžeme objevovat virtuální světy (aniž bychom museli zabít padesát warthogů).²⁾

Ted' už můžeme hrát za svébytné postavy (aniž bychom obcházeli jejich dialogové stromy).³⁾

Ted' už můžeme vylézt na kolosa (aniž bychom do něj museli píchat svým mečíkem).⁴⁾

Ted' už si můžeme hrát.

Bez pravidel, cílů, výher a proher.

Nadešel čas, kdy můžeme s láskou dělat nehry.⁵⁾

Nehry

Nejsme jediní designéři, kteří se domnívají, že počítačová technologie dokáže víc než dát hrát hezčí kabátek. Ale doposud jsme byli roztroušení. A kdykoli se snažíme sdělovat své názory veřejnosti, narazíme do zdi netolerance herního publika a herního průmyslu. Lidi milují hry natolik, že nechtějí, aby kdokoli dělal cokoli jiného nebo na to jen pomyslel.

Místo abychom pokračovali v těchto nekonečných debatách, rozhodli jsme se spojit síly. Svůj projekt nazýváme „iniciativa pro nehry“. Záměrem je zkoumat potenciál digitální zábavy a umění, jež není hrami. Tím, že výslovně odmítáme typické herní prvky jako pravidla, cíle, překážky a odměny, doufejme, objevíme nové cesty, jak potěšit a pozvednout své publikum. Cesty, které nám dají větší svobodu, co se týče volby témat a emocionálních reakcí.

Je důležité připomenout, že „nehry“ nejsou kategorií zábavy nebo umění. Je to metoda designu, výzva designérům a umělcům. „Nehry“ nejsou ani ideologií. Není nutné být radikální a zavázat se, že už nikdy neuděláte žádnou hru. Jednou můžete vytvořit hru, jindy zase „ne-úplně-hru“. Snažíme se náš výběr rozšířit, ne zúžit.

Před pár týdny jsme spustili webové fórum, na němž o tomto novém směru v herním designu diskutujeme. Krom toho obstaráváme stream na službě Tumblr, v němž sdílíme filmy, obrázky a citáty, jež nás inspirují. Brzy začneme na zvláštní blog psát eseje a recenze. Podnikáme soutěže na různá témata a s různými pravidly.

Doufáme, že budeme moci zadávat zakázky umělcům a designérům, kteří budou v této nové formě zábavy tvořit. A snad i založit jakýsi label, který by výsledky těchto soutěží a zakázek vydával.

To vše podnikáme v neziskovém kontextu. Máme před sebou hodně práce a v této fázi zatím nechceme ztrácet čas finančními otázkami. Doufáme však, že bude průkopnická práce naší skupinky inspirovat a motivovat mainstreamové designéry k tomu, aby tvořili digitální zábavu pro všechny hladové lidi, které počítačové hry ve své dnešní podobě neuchvacují.

Auriea Harvey a Michaël Samyn

2) Pravděpodobně odkaz na komerční hit HALO (2001).

3) Narážka na větvení se možnosti průběhu dialogů v žánrech adventure a RPG.

4) Odkaz na hru SHADOW OF THE COLOSSUS (2006), obvykle považovanou za umělecký triumf.

5) V originále „make love, not games“.

Continental-Film (1937–1946)

Společnost Continental-Film založil roku 1937 Josef Kabeláč (5. 11. 1896 – 9. 1. 1960). Tento čerstvý filmový podnikatel byl již dříve ředitelem pražského kina Passage, roku 1929 působil jako zástupce americké firmy Warner Bros u Emcofilmu, pracoval též ve filiálce společnosti UFA a v letech 1930–1936 vedl pražskou pobočku United Artists.¹⁾

Svoji novou živnost, tj. výrobu, obchod a půjčovnu filmů, předložil Josef Kabeláč Živnostenskému referátu Magistrátu hlavního města Prahy (dále jen ŽRMP) k zápisu do živnostenského rejstříku dne 30. října 1937, když o den dříve zaplatil u Grémia pražského obchodnictva (dále jen GPO) příslušnou inkorporační taxu ve výši 230 Kč. Současně také u Obchodní a živnostenské komory v Praze (dále jen OŽK Praha) požádal o zápis ochranné známky „CONTINENTAL-FILM“ do rejstříku ochranných známek. Ta zde byla následně vedena pod číslem 61302. Kabeláčova žádost o zápis nově ustavené společnosti do obchodního rejstříku adresovaná Krajskému soudu obchodnímu v Praze (dále jen KSO Praha) je pak datována 3. listopadem

1937.²⁾ Proces utváření nové filmové společnosti dosáhl svého úspěšného konce začátkem roku 1938. Ze dne 17. ledna 1938 pochází dokument OŽK Praha, v němž nebyly vzneseny žádné námitky proti znění společnosti, jejímu věcnému označení ani proti ochranné známce. O dva dny později, tedy 19. ledna 1938, byl Josefu Kabeláčovi vydán živnostenský list na výrobu, obchod a půjčování kinematografických filmů.³⁾ Zapsání firmy nesoucí oficiální název „Josef Kabeláč, výroba, obchod a půjčovna filmů zn. >Continnental-Film<“ do obchodního rejstříku při KSO Praha pak bylo provedeno 26. ledna 1938 a veřejně oznámeno v *Úředním listu Republiky Československé* dne 2. března téhož roku. Společnost sídlila v Praze II na Václavském náměstí č. p. 28/30 a k jejímu právnímu zastupování byl Josefem Kabeláčem již dne 12. listopadu 1937 zplnomocněn JUDr. Viktor Reimann (advokát v Praze II, Vojtěšská ul. č. p. 4).⁴⁾

Ke změnám ve vedení a chodu Continental-Filmu došlo po vzniku protektorátu Čechy a Morava, když byl roku 1940 na základě nařízení říšského protektora v Čechách a na Moravě

- 1) Jiří Havelka, *Kdo byl kdo v československém filmu před r. 1945*. Praha: Československý filmový ústav 1979, s. 111–112. Roku 1942 měl být Kabeláč zaměstnán jako ředitel půjčovny Českomoravské společnosti pro úzký film. To však nakonec nebylo berlínskou centrálou společnosti schváleno. Viz Národní filmový archiv (dále jen NFA), f. Českomoravská společnost pro úzký film, k. 2, inv. č. 39.
- 2) Státní oblastní archiv Praha (dále jen SOA Praha), f. Krajský soud obchodní Praha (dále jen KSO Praha), spis sign. C VII/25. K žádosti byly dne 7. 12. 1937 dodatečně zaslány také přílohy — potvrzení GPO o zaplacení inkorporační taxy a osvědčení OŽK Praha o zápisu známky „CONTINENTAL-FILM“ do rejstříku ochranných známek.
- 3) SOA Praha, f. KSO Praha, spis sign. C VII/25. Výroba filmů měla být podle tohoto dokumentu vedena jako živnost svobodná. Pro bezpečí okolí tak zde nesměly být pořizovány fotografie, v sídle společnosti nesměl být sklad filmů, ani se zde s nimi nesmělo manipulovat.
- 4) SOA Praha, f. KSO Praha, spis sign. C VII/25.

o židovském majetku ze dne 21. června 1939 zabaven.⁵⁾ Treuhändrem společnosti byl dne 22. srpna 1940 jmenován dr. Wolfgang Hulek.⁶⁾ Dne 30. září 1940 firma zastavila svoji činnost.⁷⁾ Počátkem října pak firmu opustilo, ať již z vlastní vůle či výpovědí, všech jejích deset zaměstnanců.⁸⁾ Nový muž v čele firmy učinil — nedlouho po svém nástupu do funkce — opatření vedoucí k likvidaci firmy. Již 9. října 1940 se mu podařilo prodat celý inventář společnosti a jeho dva české filmy DCERUŠKA K POHLEDÁNÍ (1940) a NEVINNÁ (1939) s příslušnými kopiemi, včetně neobebraných zakázek, Ladislavu Bromovi a jeho firmě Bromfilm za cenu 300 000 korun bez jakýchkoliv dalších závazků.⁹⁾

Protože Wolfgang Hulek nastoupil dne 17. října 1940 do činné vojenské služby, byl výnosem říšského protektora v Čechách a na Moravě z téhož dne novým treuhändrem společnosti jmenován dr. Wilhelm Söhnle,¹⁰⁾ který se nadále věnoval vyřizování závazků a pohledávek firmy.¹¹⁾ Po zdárném vyřešení těchto záležitostí pak dne 27. března 1941 oznámil Berní správě v Praze II zrušení provozu společnosti a v dubnu ŽRMP

dokončení likvidace. Žádost o výmaz společnosti z obchodního rejstříku adresovaná KSO Praha pochází ze dne 2. dubna 1941, jeho potvrzení pod číslem A XXC/64/5 pak ze dne 7. dubna 1941.¹²⁾ O osm dní později, tedy 15. dubna 1941, byl výnosem říšského protektora v Čechách a na Moravě (č. IV/2 Film) Wilhelm Söhnle odvolán z funkce treuhändra.¹³⁾

Výsledkem činnosti Continental-Filmu jsou výše jmenované české filmy NEVINNÁ (1939) a DCERUŠKA K POHLEDÁNÍ (1940) — oba v režii Václava Binovce, v nichž se divákům představili například Adina Mandlová, Otomar Korbelář, Věra Ferbasová či Jára Kohout. Společnost byla také členem Svazu filmového průmyslu a obchodu.¹⁴⁾

Rozsah dochovaných písemností společnosti lze označit za téměř torzovitý (necelý 1 karton). Mezi archiváliemi mapujícími organizační vývoj společnosti může badatel studovat například nařízení o jmenování obou treuhänderů¹⁵⁾ firmy či kupní smlouvu společnosti Bromfilm.¹⁶⁾ V hospodářské dokumentaci pak lze nalézt seznam věřitelů a dlužníků z roku 1940¹⁷⁾ či osmnácti-

5) Jako zajímavý či absurdní se může na první pohled jevit fakt, že Kabeláč, ač sám židovského původu, byl dne 28. 3. 1939, tedy těsně po vzniku protektorátu, ustanoven likvidátorem společnosti Meissner-Film židovského podnikatele Emila Meissnera (viz NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 4). Likvidace tohoto podniku však ještě nebyla motivována arizačními tendencemi, ale od roku 1937 přetrvávající zadlužeností firmy a neustálými exekucními spory s několika domácími i zahraničními společnostmi, které bývaly řešeny dočasným zabavením živnosti a vnucenou správou povinné strany. O společnosti Meissner-Film blíže SOA Praha, f. KSO Praha, spis sign. A XXIII/132.

6) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 6.

7) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 47.

8) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 50. Výjimku v tomto případě činil pouze bývalý účetní Salaquarda, který ve firmě působil do konce roku 1940. Viz NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 57.

9) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 9, 11, 19, 31, 57. Archivní fond Bromfilm je uložen v NFA.

10) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 12, 57.

11) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 57. Söhnle nechal po svém nástupu firmou Treuhand und Revisionsgesellschaft m. b. H. zkontrolovat vedení účetních knih. I přes revizí zjištěnou správnost však uveřejnil v časopisech *Der Neue Tag* a *Národní politika* výzvu případným věřitelům, aby se (i s řádně doloženými doklady svých nároků) přihlásili do 5. 12. 1940 a oznámili výši svých pohledávek, což se také stalo (viz NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 58–69). Někteří z nich doložili oprávněnost svých požadavků, jiní byli odmítnuti s tím, že jejich pohledávky vznikly ještě před vznikem Continental-Filmu a byly tedy soukromými závazky Josefa Kabeláče. Jiné závazky pak byly vyrovnány nabídnutím přiměřené kvóty.

12) SOA Praha, f. KSO, spis sign. C VII/25; NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 53–55.

13) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 13.

14) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 31. Tamtéž, f. Svaz filmového průmyslu a obchodu, k. 1, inv. č. 18.

15) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 6, 12.

16) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 9.

17) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 23.

stránkovou zprávu o provedení kontroly hospodaření společnosti ze dne 5. prosince 1940.¹⁸⁾ Z let 1940–1942 pochází korespondence s ostatními firmami i jednotlivci.¹⁹⁾ Obraz likvidace podniku dokreslují mj. výpovědi zaměstnanců,²⁰⁾ žádost o uzavření účtu,²¹⁾ závěrečná zpráva treuhändra²²⁾ či korespondence s věřiteli společnosti.²³⁾

Archivní fond Continental-Film je i přes svůj nevelký rozsah důležitým doplňujícím pramenem k poznání filmového podnikání ve druhé polovině třicátých let 20. století a realizace protizidovských opatření v tomto oboru v době protektorátu Čechy a Morava.

Jarmila Hurtová

18) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 24.

19) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 28–49.

20) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 50.

21) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 51.

22) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 57.

23) NFA, f. Continental-Film, k. 1, inv. č. 58–69.

Scenáristovy dějiny normalizace

(Štěpán Hulík, *Kinematografie zapomnění. Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968–1973)*)

Snad žádná česká monografie o filmu z posledních 22 let nevyvolává dojem tak čistě a suverénně odvedené autorské práce a současně tak jasně formulovaných závěrů a soudů jako Hulíkova prvotina *Kinematografie zapomnění*. Z žánrově srovnatelných starších textů se mi vybavují jen Bočkovy studie o dlouhých tradicích v českém filmu, které nově interpretovaly jiné, v určitém smyslu jen zdánlivě revoluční transformační procesy — zestátnění, Únor a liberalizaci 60. let. Ačkoli i Boček těžil z literárního nadání pro pregnantní vyjádření nejpodstatnějších rysů a skrytých tendencí v panoramatickém pohledu na filmové dějiny (mimořádně, i on psal scénáře), přece jen zůstával především filmovým kritikem. U Hulíka naopak jeho smysl pro věčnost a vyváženou kompozici vychází z myšlení literárního, nikoli filmově-kritického, historického, či dokonce teoretického.

Po nepříliš objeveném a svým záběrem poněkud krátkozrakém, byť elegantně načrtnutém úvodu do kulturně-politického dění 60. let se Hulík v dalších kapitolách pouští do podrobného mapování jednotlivých fází normalizačního procesu. Omezuje se na tvorbu hraných filmů, jejíž transformaci ukazuje na příkladech desítek realizovaných i nerealizovaných projektů a prostřednictvím povahopisů jednotlivých aktérů i skupin z řad režisérů, dramaturgů a scenáristů, ojediněle i funkcionářů a několika dalších filmových profesí. Způsob, jakým na oněch šest vybraných let nahlíží, v sobě skrývá minimálně tři originální heuristická a interpretační gesta.

Zprv, jedním z hlavních pramenných zdrojů jsou Hulíkovi — vedle nově zpřístupněného Archivu Barrandov studio, a. s. — fondy obvod-

ní a městské organizace KSČ, pod které spadali barrandovští komunisté, čili Celozávodní výbor a základní organizace filmových pracovníků. Tímto krokem se Hulíkovi podařilo úspěšně konfrontovat relativně lépe zmapované působení kulturní politiky „shora“, čili ÚV KSČ a vlády, s hlediskem nižších stranických organizací. Jejich vliv na filmovou tvorbu, v 50. letech spíše formální, postupně rostl od počátku 60. let, kdy poslušné funkcionářské kádry v čele CZV vystřídali takzvaní tvůrčí pracovníci — lidé typu Ladislava Fikara a Jana Procházky. Podnikové stranické organizace začaly, společně s obnoveným tvůrčím svazem, fungovat jako nástroje politické reprezentace zájmů profesní komunity. Po roce 1969 nová, normalizační garnitura funkcionářů v čele s předsedou CZV Vojtěchem Leitemerem vliv podnikových organizací ještě posílila, ale nyní již ve smyslu vnitřního dozoru a kontroly, což se projevilo především při stranických prověrkách a neformálních zákazech činnosti, tedy ve věcech personálních. Právě popis prověrek a jejich dílčích fází a podob patří k nejdůležitějším faktografickým přínosům Hulíkovy práce.

Autor snad jen mohl více zdůraznit historický význam jednak základních organizací KSČ, jednak kádrové politiky (kádrového oddělení a kádrových posudků), což byly vzájemně propojené věci — mimořádně, sám Leiter, na Barrandově zaměstnaný již od roku 1960 (jako kontrolor a vedoucí oddělení pro zvláštní úkoly), se roku 1976 stal náměstkem ředitele pro kádrovou a personální práci. Kádrová politika se v 60. a 70. letech měnila podobně jako ostatní dohlížecí mechanismy. Roku 1959 se kádrové odděle-

ní transformovalo v kádrovou evidenci a namísto přijímání, propouštění a rozmísťování zaměstnanců zajišťovalo jako pouhý pomocný orgán osobní dokumentaci (v polovině 60. let se dokonce vedly debaty o tom, že zaměstnanec má právo nahlížet do svého posudku, znát autora osobního hodnocení a že z kádrových materiálů mají zmizet neověřená hodnocení), zatímco personální rozhodování přešlo na vedoucí pracovníky studia v součinnosti s CZV KSČ, jenž byl v jurisdikci OV KSČ Prahy 5. Takže co původně působilo jako liberalizace, usnadnilo po roce 1969 stranické prověrky. Není divu, že ve fondech MV KSČ a OV KSČ Prahy 5 skutečně nacházíme kádrové posudky a doporučení k obsazení středních a vyšších funkcí až do konce 80. let

Zadruhé, Hulík čte historickou transformaci filmové tvorby prizmatem osudů konkrétních lidí a filmových příběhů. V prvním případě se nejedná o nic výjimečného, v druhém ovšem ano. Autor se totiž nespokojí filmy realizovanými a nabízí podrobný přehled nedokončených, zakázaných či odložených projektů. O scénářích či dokonce námětech a filmových povídkách neschválených z důvodů jejich ideologické „závadnosti“ bylo již mnohé známo, Hulík je ale užitečně třídí do různých skupin a etap, aby odhalil často neformální a obtížně doložitelné mechanismy schvalovacího dohledu (správně zde šetří termínem „cenzura“) a dílčích direktivních zásahů. Unikátní výsledek jeho pátrání v barrandovské sbírce scénářů a produkčních zpráv pak představují rozborů nerealizovaných projektů prorežimních, zvláště jednoho iniciovaného samotným Tomanem, který měl zdiskreditovat českou novou vlnu s pomocí citací a dehonestujících parodií, ale jenž se nakonec i novému vedení jevil jako příliš tendenční (synopse „Továrna iluzí“ a filmová povídka „Zlatý Osmar“). Hulíkovo „scenáristické“ pojetí filmových dějin s sebou nese ještě jeden, možná vůbec nejdůležitější důsledek: dává se mu postihnout specifickou historicitu filmové tvorby tím, že názorně ukazuje, jak se dlouhodobost a setrvačnost takzvané literární přípravy střetávala s časem politických dějin — se snahami normalizátorů o rychlé reformy a čistky. Scénáře vznikaly,

a dodnes vznikají, často rok, dva roky nebo i déle, a proto normalizátoři v čele s ústředním dramaturgem Ludvíkem Tomanem nemohli jejich ideologický profil změnit hned v roce 1970. Jestliže nechtěli dopustit naprostý kolaps výroby, museli s definitivní očištěnou od „závadných“ látek čekat až do titulního roku 1973.

Škoda jen, že se Hulík neodhodlal podrobněji zmapovat proměny praktické scénaristiky a skupinové dramaturgie, byť některé cenné postřehy na toto téma v knize zprostředkovávají vzpomínky dlouholeté dramaturgyně Marcely Pištermannové. Píše sice zběžně o scénaristickém oddělení a o reorganizaci skupin, nicméně opomíjí návaznost na delší historii jak základních jednotek filmové tvorby, tak profesionálních scenáristů zaměstnaných v zestátněném filmu mimo samotné skupiny. Zásadní rozdíl mezi tvůrčími skupinami zrušenými v roce 1970 a skupinami dramaturgickými, které s menšími obměnami přežily až do roku 1990, spočíval nejen v rozdílné míře autonomie, ale také ve stupni propojení literární přípravy s realizací: v tomto smyslu se dramaturgické skupiny podobaly takzvaným tvůrčím kolektivům z let 1948–1951, které dramaturgii násilně vytrhly z tvůrčího procesu s cílem zajistit centrálním podnikovým a stranickým orgánům účinnější kontrolu nad výběrem a zpracováním námětů.

Třetí přednost knihy představují rozhovory s pamětníky a způsob, jak s nimi Hulík nakládá. Nejlépe lze jeho metodu ilustrovat na otázce, zda byl hlavním normalizátorem Barrandova Toman, nebo ředitel studia Miloslav Fábera. Hulíkovi se podařilo konfrontací různých „hlasů“ docílit toho, že nám obě alternativy připadají reálné, byť Hulík sám se zaměřuje spíše na destruktivní skutky Tomana. Jako zvláště zneklidňující svědectví pak působí poslední ze sedmi připojených rozhovorů — s ústředním ředitelem Československého filmu z let 1969–1988 Jiřím Puršem. Hulík ho, stejně jako další prorežimní postavu Antonína Kachlíka, nijak nešetří nepříjemných otázek, ale zároveň mu dává dostatečný prostor k prezentaci kontroverzní teze, že žádné trezorové filmy ani zákazy scénářů ze strany vedení ČSF neexistovaly, že za „trezor“ byla zodpovědná výhradně distribuce, respekti-

ve krajské filmové podniky. Ještě důležitější ovšem je, že zakotvenost v rozhovorech je znát v celé Hulíkově knize — právě přímí svědkové mu pomohli pochopit různé skryté, nesystémové, nahodilé a neformální mechanismy moci, které nelze vyčíst z oficiálních prohlášení a směrnic. Mohli bychom se samozřejmě pýt o to, zda mezi jeho respondenty nechybějí některá důležitá jména či zda alespoň neměl doplnit svůj původní soubor o rešerše ve sbírce orální historie NFA, kde jsou uchovány a z části přepsány další desítky svědectví o diskutovaných událostech. To by ale nebylo úplně fér — Hulík se evidentně snažil o co nejrozsáhlejší sestavu hlasů, byl omezen rozsahem knihy (původně diplomové práce) a záznamy NFA nejsou ještě zcela zpracované a zpřístupněné.

Kinematografii zapomnění evidentně nelze hodnotit jako práci filmologickou, protože ona sama se nepokouší pracovat s pojmy a otázkami filmové historiografie či teorie ani se napojit na současnou metodologickou debatu. Hulík je prakticky nepoznamenan zahraniční odbornou literaturou, pohybuje se spíše na poli domácí historie kulturní politiky a odborné publicistiky a míří na poměrně široké publikum, byť většinou pečlivě dodržuje pravidla vědecké práce s prameny. Nepokouší se do hloubky analyzovat jednotlivé filmy, kariéry, instituce či praktiky nebo na jejich základě formulovat obecné závěry o kinematografii jako systému kulturní produkce, o srovnání s jinými obory či dokonce se zahraničím ani nemluvě. Spíše „jen“ velmi důkladně vybírá, rekonstruuje a seskupuje příběhy jednotlivých aktérů, jejich tvůrčích počínů, projektů a plánů, jejich životních rozhodnutí — to vše na pozadí politického procesu, který je přesahoval a měnil jejich osudy.

Otázky, které si klade, jsou ve své podstatě etické, nikoli historické či estetické: Musel se daný režisér či scenárista podvolit tlaku, nebo se mohl vzepřít? Uvědomoval si důsledky svého jednání? Zajímá-li se Hulík o systémové mechanismy, jsou to mechanismy moci a zla, nikoli médií, umění či filmové kultury: Jakými cestami a metodami se v původně svobodném tvůrčím prostředí šířil útlak, strach a autocenzura? Kde lze vést hranici mezi oběťmi a hybateli normali-

zace? Za jakých okolností systém připouštěl výjimky, kompromisy a úlevy? Jaké možnosti se nabízely těm, kdo upadli v nemilost, ale nechtěli přestat tvořit (viz zajímavé postřehy o utajeném autorství, tzv. pokrytí, či o osobní ochraně vlivnou prorežimní osobou)? Hulíkovu metodu dobře ilustrují tyto věty: „Kde tedy hledat příčiny toho, proč někdo ‚mohl‘ a jiný ‚nemohl‘? Záleželo možná také na tom, co všechno byl člověk pro to, aby ‚mohl‘, ochoten udělat.“ (s. 124–125) Samotné filmy Hulík popisuje z hlediska tematického a námětového, mnohdy dokonce máme dojem, že čteme velmi umně sepsané minisy-nopse, ale jejich narativní či stylistické principy zůstávají téměř bez povšimnutí. Příběhy filmařů, živě sumarizované v jednotlivých medailonech, mnohdy ve funkčně zařazovaných poznámkách pod čarou, se v jeho podání jeví jako dramata jednotlivců v dějinných zvratech, nikoli jako profesní kariéry filmařů, kteří prošli nějakým studiem či praktickou výchovou, čerpali z určitých vzorů, spoluvytvářeli umělecké a intelektuální trendy, přejímali některé dobové konvence a jiné porušovali.

Nejdůležitějším konceptuálním přínosem Hulíkovy systematiky je původní kategorizace filmařů a filmů podle jejich pozice v normalizačním procesu: v knize nám jako na jevišti defilují „vyloučenci“ (Jan Procházka, Pavel Juráček, jejichž postih byl přísnější než u těch, kdo ve straně nikdy nebyli), „stará garda“ a „neužiteční služebníci“ (tolerovaní tvůrci zábavných žánrů), případně filmy „trezorové“, vznikající „mimo skupiny“ (prominentní projekty), „vynucené“ (jež měly prokázat, že se „provinily“ tvůrce „napravily“), titulní filmy „zapomnění“ (nezávazné, apolitické příběhy, jež posilovaly iluzi normalnosti) — to vše v časové návaznosti, která odpovídá logice postupující normalizace. Poněkud méně jasně působí kategorie „na státní objednávku“, protože Hulík nevysvětluje, jak ona objednávka konkrétně probíhala. Ve dvou případech se autor pouští do podrobnějšího portrétní klíčových protagonistů: na jedné straně stojí Jan Procházka jako představitel poražené generace Pražského jara, na druhé straně hlavní barrandovský normalizátor Ludvík Toman, který v knize dostává téměř démonické rysy. Obě

tyto postavy se pak prolínají i dalšími kapitoly jako kontrastní leitmotivy.

Jestliže lze Hulíkově knize něco jednoznačně vytknout, pak je to tendence ke zkratkovitým a stereotypním závěrům, vyjádřeným často pomocí moralizujících klišé a frází. Zjištění jakoby někdy skákala od nedostatečných pramenů přímo k paušalizujícím závěrům (byť autor často z opatrnosti přidává slovíčko „zřejmě“), které nám jen potvrzují to, co jsme už stejně věděli. Můžeme se jen dohadovat, do jaké míry reprodukuje hledisko některých z oněch dvaceti rozhovorů, které Hulík v rámci výzkumu pořídil (a z nichž ke své studii připojil vybraných sedm). Nadužívání selského rozumu a zdravého morálního instinktu sice může být lidsky sympatické, ale v případě historické práce problematizuje její podloženost a původnost. Je škoda, že Hulíkův jinak formulačně bravurní, čistý a strýzlivý styl kazí otřepané metafory a floskule o „smetišti dějin“, „naprostém schematismu“, „naprostém uměleckém debaklu“, „naprostém uměleckém diletantství“, či dokonce o absenci „alespoň stopového množství charismatu“, „bizarních zážitcích“, „nejobskurnějších produktech“, nebo naopak o „autentické tvorbě“ a scénách „nekaširovaně pulzujících životem“. Ve svých pseudoestetických soudech se Hulík rád odvolává na vágní kategorie typu „umělecká kvalita“, „hranice průměru“, „hranice dobrého vkusu“ či „dokonalé ovládnutí filmového řemesla“ — jako vystřižené z průměrné novinové recenze (dovolíme-li si také jedno paušální hodnocení). Podobně argumentační styl kazí i dojmologické úvahy o recepci („přesně tak byl film v té době přijímán“, s. 256) nebo psychologizující spekulace o režisérovi, který se „dokázal cynicky odstříhnout od vědomí, že měl kdysi talent“ (Brynych, s. 271), či kterému chyběl „skutečný tvůrčí zápal“ a jenž tvořil „spíše než z vnitřního přesvědčení autora z politické či společenské objednávky“ (Balík, s. 261). Kdyby byl Hulík ve svých dílčích vývodech a interpretacích obezřetnější a původnější, rádi bychom mu odpustili citaci z bible (s. 275) suplující klíčový interpretační závěr (mělo to být spíše motto!) nebo celou knihou procházející, veskrze sympaticky zanícenou kritiku komunistického režimu, která ovšem místy zabíhá do

spekulací o „normalizačním duchu“ (pád režimu v roce 1989 údajně nezpůsobila „touha občanů po upírané svobodě, ale jejich neochota snášet všeobecný hmotný nedostatek“, s. 295). Zkratkovitá práce s prameny se takto zrcadlí v ideologickém východisku samotného autora a posiluje výsledný dojem poněkud jednostranného historického myšlení.

Faktických chyb kniha podle mého zjištění obsahuje minimum — jen občas se stane, že nevíme, z čeho autor čerpá (viz např. str. 158, pozn. 64, nebo str. 164, pozn. 79), nebo marně pátráme, kdo to byli „Kout“ a „Silan“ (s. 156 a 157). Práci by se dalo jistě vytknout, že ignorovala řadu aspektů produkčního systému (úzký výběr profesí, role televizních a zahraničních zakázek a mezinárodních festivalů, honorářová politika, dění na FAMU, ekonomický rozměr normalizace), což souvisí s opomenutím mnoha archivních pramenů. Již zmíněná sbírka orální historie by umožnila rozšířit paletu profesí a generačních skupin, nezpracované fondy v NFA by pomohly pochopit institucionální historii Barrandova, ale také by například vrhly světlo na Tomanovu filmařskou a politickou minulost před jeho nástupem do funkce ústředního dramaturga. Ovšem jak již jsem napsal výše, toto nelze Hulíkovi rezolutně vyčítat, protože zmíněné fondy jsou dosud nezpracované a obtížně přístupné.

Bez ohledu na dílčí nedostatky musím na závěr ještě jednou zdůraznit, že Hulíkova kniha se řadí k tomu nejlepšímu, co bylo o dějinách českého filmu v posledních dvaceti letech vydáno, což mimochodem platí i pro její ediční zpracování a užitečné obrazové přílohy. Skutečnost, že je to dílo solitérní, které jakoby spadlo z měsíce (což je ovšem jen zdání, protože vedoucím původní Hulíkovy diplomky byl zkušený filmový historik Ivan Klimeš) a na něž autor dost možná už nenaváže (vzhledem ke svým scenáristickým úspěchům), má své klady i zápory. Nespornou výhodou — pro širší čtenářskou obec — je nezatíženost zbytečnou odbornou terminologií a metodologickými reflexemi, suverénní literární podání, stejně jako systematický zájem o obecné etické a společenské otázky. Naopak stinnou stránkou jsou stereotypní analytické

a interpretační postupy a zjednodušující chápání (českého) filmu, který ve skutečnosti netvoří jen příběhy režisérů a scenáristů, ať už ty ve scénáři, na plátně nebo v pracovním životě. Film je také kulturní text, umělecká forma, nástroj kulturní politiky, (zestátněné) podnikání, společenská instituce a v neposlední řadě i členitá profesní komunita. Hulíkův přímočarý až zjednodušující estetický a etický názor, kombinovaný se „scenáristickým“ smyslem pro dramatickост a vyváženou kompozici, ovšem přináší ještě jednu důležitou kvalitu, která knihu odlišuje jak od jednostranného hlediska disentu, tak od relativizujících hlasů z bývalé „šedé zóny“. Autor zohledňuje měkká místa či skuliny v represivním systému, oceňuje ty, kteří ho přečkali se ctí, aniž by přišli o své postavení (viz případ Marcely Pittermannové), připouští taktické důvody pro kolaboraci s ním a připomíná individuální projevy dobré vůle a odvahy tam, kde bychom je nečekali, ba dokonce dává prostor alternativnímu pohledu na klíčové osoby či události (Purš, Kachlík). Ve výsledku ale pojmenovává normalizaci jednoznačně: jako celou společnost ponižující, cynické a svými účinky tragické ničení hodnot, jehož tragičnost byla jaksi všední, protože postupovalo nenápadně, opatrně, se zpožděním, ba s omluvným krčením ramen, takže si jeho důsledky mnozí „zapomnětlivci“ neuvědomili dodnes.

Petr Szczepanik

Poznámka redakce: V rámci fóra pro kritickou diskusi — rubriky Obzor — budou do tištěného vydání i nadále zařazovány vždy hlavní text a první reakce na něj. Redakce vítá i další, navazující odezvy, které bude přijímat e-mailem (Petr.Szczepanik@nfa.cz, lucie.cesalkova@gmail.com) a bezprostředně uveřejňovat ve zvláštní sekci webové stránky www.iluminace.cz.

Film a neuroestetika.

Polemika nad pojetím čísla 4/2011 Iluminace

To, že se Iluminace ve svém čtvrtém čísle z roku 2011 rozhodla věnovat neuroestetice filmu, je z mnoha hledisek chvályhodné. Neuroestetika stejně jako jiné odnože neurovědy a neurověda samotná procházejí dynamickým až překotným vývojem. Je skvělé, když se mezera mezi špičkovým výzkumem a českou alespoň publikační bází rychle zaplňuje. Přesto nelze říci, že se podařilo ideálně naplnit možnosti tematického bloku. V čem spočívá problém?

Jednak je to zakotvení Iluminace jako publikační platformy v humanitních vědách. Zatímco příprava humanitně orientovaného tématu se v případě nouze dá zvládnout za několik měsíců, neurovědecký výzkum, jeho ideové ale především technické naplánování a realizace se pohybují v zcela jiném časovém řádu. Navíc technika, s níž neurovědy pracují, má zcela jiné finanční nároky než uživatelské vybavení, s nímž si vystačí průměrný humanitní vědec. Očekávat tedy, že se během krátké doby od vypsání tématu podaří tematický blok naplnit zpracovanými studiemi, je v případě tohoto typu výzkumu sotva představitelné.

Druhou překážkou jsou samotné publikační podmínky Iluminace. Pokud by se připravoval překladový blok toho nejlepšího z již publikovaných prací, mohl by vzniknout skvělý výběr. Nicméně podmínkami Iluminace je maximálně jeden překladový článek v tématu, zbytek musí představovat původní, nepublikované badatelské práce. Kombinace výrazně jinak institucionálně nastaveného výzkumu a interních norem

Iluminace bohužel nemohla dát vzniknout tématu, které by naplnilo jak ambice neurovědeckého výzkumu, tak standardů Iluminace.

Je otázkou, zda se při vědomí těchto navzájem si protichůdných podmínek nešlo rozhodnout pro jiné řešení. Pokud byl záměr vydat číslo o neuroestetice filmu veden například snahou seznámit s výsledky neurověd českou odbornou veřejnost, nemělo větší smysl udělat výjimku z pravidel a připravit skutečně reprezentativní překladové číslo? Pokud byl přesto primární zájem vytvořit badatelsky původní číslo, rozhodně se mělo uvažovat v jiném časovém horizontu, či dokonce přemýšlet nad vlastním institucionálním zastřešením výzkumu, tedy především možnostmi sehnat finanční podporu a spolupracující instituci z oblasti neurověd. Protože ani jedna varianta se nerealizovala, jaké zbyly možnosti a jaké jsou výsledky?

Většinu textů tvoří příspěvky, které interpretují výsledky neurovědeckého výzkumu v rámci humanitních věd a dosavadního bádání o filmu. Tedy nevznikl původní neurovědecký výzkum, nýbrž jeho jinde dosažené výsledky byly aplikovány mimo původní sféru výzkumu, což je z mnoha důvodů nejsnazší přístup, jak zapojit neurovědy do výzkumu filmu. Tento přístup s sebou však nese rizika, kterými trpí oba takto postavené články v Iluminaci. Text Patricie Pistersové „Film a vnímání iluzí“ zkoumá široký fenomén iluzivnosti filmu a jeho tematizaci ve filmech o kouzelnících. Neurovědy se dostanou ke slovu až za polovinou článku, aby osvětlily, jak

vlastně k iluzi dochází, totiž distinkcí mezi pozorností a reflektovaným vědomím. V druhém podobně orientovaném článku Adriana D'Aloii „On Icarus' Wings“ se neurovědy opět dostanou ke slovu jen na malé ploše, aby v tomto případě popsaly empatii pomocí konceptu zrcadlových neuronů. Nedostatkem obou textů je, že z poznatků neurověd jen „vyzobávají“, čímž je zkrslují na sotva únosnou míru vědeckosti. Navíc se příznačně chápou problematických objevů, jako jsou takzvané zrcadlové neurony, nad nimiž se dodnes vede zásadní konceptuální diskuse. Za třetí poznatky, které takto v neurovědách nachází, nejsou hodnotnější než dosavadní poznatky či poznatky z lidové psychologie, působí jen přesvědčivěji, protože se zaštiťují neurovědami, přičemž však nepřilíš rozsáhlé pochopení neurověd tuto legitimitu zjevně podkopává.

Proto nejzajímavějším a určitě nejprínosnějším textem bloku je studie známého kognitivního teoretika filmu Murrye Smithe. Ten se chopil další z mála možností daných výchozími podmínkami a napsal metateoretický text zamýšlející se nad významem neurověd pro výzkum filmu. Smith podává komplexní zdůvodnění, proč je neurověda pro zkoumání filmu významná a proč ji nelze přehlížet. Zároveň se na rozsáhlé ploše vyrovnává s námitkami skeptiků, jejichž argumenty nechá plně zaznít. S podstatně větší erudicí než výše zmíněné články ukazuje, které psychologické fenomény vlastní vnímání filmu neurověda potvrzuje, čímž nejen ukazuje jejich validitu, ale hlavně poznatkům z běžné zkušenosti, lidové psychologie či filmové teorie dává epistemologickou hodnotu.

I při omezených podmínkách, jaké měla editorka tématu Tereza Hadravová, zůstaly některé možnosti nevyužity. Diskutabilní je volba jednoho „povoleného“ překladového článku. Namísto již zmíněného textu Patricie Pistersové o vnímání iluzí, zaštiťující se autoritou neurověd, se nabízelo přeložit kvalitnější text Murrye Smithe, nebo publikovat empiričtěji orientované texty více se blížíci standardům neurovědeckého bádání. Editorka v poznámce svého úvodu například zmiňuje studii „Film, Narrative and Cognitive Neuroscience“. Ačkoli tato studie je příliš tematicky rozkročená a metodologicky

v některých aspektech nedostatečně vymezená, nabízí silné hypotézy a empirický materiál, s kterým je možné dále pracovat. Empirická část se mimo jiné zabývá výzkumy přirozené segmentace událostí a mrkáním během filmu. Tyto jevy byly zkoumány i jinde, a tak nabízejí vhodný materiál ke komparaci a další vědecké práci. Navíc výzkumy mrkání by se mohly stát inspirativními i pro zdejší badatelskou komunitu, protože nepotřebují větší vzdělání zájemců ve fyziologii člověka, nejsou finančně náročné a pomáhají osvětlit způsob vizuálního vedení pozornosti téma reflektované i tradičními filmovými teoriemi.

Poslední možností, jak publikovat zajímavé informace o neurovědě, aniž by to znamenalo započít nový výzkumný projekt, bylo udělat rozhovor s významnými neurovědci. Rozhovor s Józsefem Fiserem a Donaldem Katzem, který vedla Tereza Hadravová, se zabývá především úlohou a významem technologií v neurovědeckém výzkumu. Ačkoli se interview nezaobírá nejčastěji diskutovanou otázkou korelace mezi zobrazovanými mozkovými stavy a procesy a subjektivními prožitky, velmi užitečně rozebírá technické nedostatky především funkční magnetické rezonance (fMRI), když zmiňuje její nedostatečnou časovou a prostorovou přesnost nebo neschopnost rozlišit v neuronální aktivitě mezi excitací a inhibicí.

Jinak velmi potřebný rozhovor zbavující iluzi, že moderní technologie všechno vyřeší, je však editorkou poněkud jednostranně vykládán. Titulek rozhovoru „Technologie nic nevyřeší“ je vzhledem k obsahu rozhovoru zavádějící, protože toto stanovisko zastává maximálně jeden ze dvou zpovídaných vědců, a to ještě v lamentační nadsázce. Podobně zavádějící se v úvodním textu zdá zdůrazňování konceptu interpretace v rámci neurovědeckého výzkumu a poukazování na obdobné postupy v humanitních vědách. Přitom jak v případě technologie, tak v případě interpretace je tomu spíše naopak. Bez technologie se dnes obecně v přírodních vědách nedá postupovat kupředu a skutečným problémem základního výzkumu mnoha oborů je buď málo výkonná, nebo málo revoluční technologie. Představa geniálního vědce či filozofa, který

za svým stolem rozřeší všechny zásadní otázky světa, je dnes romantickou chimérou. Podobně přírodovědná metodologie, vytváření hypotéz, definování podmínek, za nichž jsou platné, jejich ověřování empirickými pokusy a následná interpretace dat má k interpretaci, jak ji znají humanitní vědy, velmi daleko.

Z podobných narážek, editorských zásahů, ale i výběru článků orientovaných jen na minimální výseky neurovědeckého poznání se čtenář neubrání dojmu, že sleduje pokus, jak zahrnout neurovědy do humanitních oborů, ovšem tak, aby se to nepřehnalo a autonomie humanitních věd byla zachována. Možná je to mýlka a tento dojem je vyvolán jen obtížnými výchozími podmínkami, které editorka měla. V každém případě je to škoda, protože pokud je neurověda pro humanitní disciplíny něčím inspirativní, je to odlišným badatelským přístupem s jiným charakterem získaných poznatků. Možná je tento střet pro mnohé příliš radikální, možná nemají neurovědy v humanitních disciplínách co dělat, ale to však neznamená, jak píše Murray Smith, že přestanou zkoumat film, nebo jiné předměty humanitních disciplín.

Zdeněk Holý

Na obranu neuroestetiky se entuziasmus nehodí.

Odpověď Zdeňkovi Holému

Neuroestetika (a jiné pokusy o expanzi neurověd za hranice vlastního pole) vzbuzuje mezi mnoha vědci a vědkyněmi působícími v humanitních vědách podezření. Zpochybňována bývá její metodologie a obsah výzkumu a snad nejvíce rozpaků budí její ambice. Jsem přesvědčena, že na neuroskepticismus, jak tento soubor postavil nazval Murray Smith, je smysluplné reagovat jedním ze dvou způsobů: buď lze polemizovat s filozofickým rámcem, do něhož je neuroskepticismus zasazen. Anebo lze polemiku vedenou na „meta“ úrovni odložit a zapojit se do dění samého — zkusit, o čem lze mluvit, co lze popsat a nač se lze ptát v radikálně jiném kontextu, jaký ve vztahu k filmovědnému bádání představuje právě kontext neurovědeckého zkoumání.

Je třeba přiznat, že v neuroestetickém čísle *Iluminace* se o jasnou odpověď neuroskeptikovi (vedenou především po první linii) pokusil pouze Murray Smith. Autoři ostatních zařazených příspěvků (Patricia Pistersová a Adrian D'Aloia — a konec konců i Smith v druhé polovině svého článku) se váhavě a spíše v náznacích vydali po cestě druhé. Ta je, jak trefně poznamenává Zdeněk Holý, schůdnější, avšak rizikovější: závěry, které se zdají platné a důležité v kontextu neurověd, je obtížné přesadit se stejnou platností a přesvědčivostí do kontextu filmové teorie. Navíc hrozí nepochopení teorie, zkreslení výsledků a parazitování na domnělé vědeckosti dat. Takto však spojování neurověd a filmového bádání skutečně velice často vypadá a nedostatky, které Holý popisuje, studie napsané tímto způsobem opravdu zpravidla vykazují. Že se tato kritika týká právě autorů zařazených do *Iluminace*,

je však třeba podpořit konkrétními argumenty. A tíha důkazu přitom spočívá na autorovi kritické poznámky.

To, co Zdeněk Holý uvádí, však vede k jinému možnému vyústění, které je pro mne jako editora neméně nepříznivé: hrozí zde nařčení, že neuroestetické číslo *Iluminace* není ve skutečnosti dostatečně „neuro“. Je totiž docela možné, že by autoři uvedených studií, snad s výjimkou Smithe, ke svým závěrům dospěli i bez oněch nízkonákladových exkurzů do neurověd. Pokud by tato výtku zazněla, musela bych připustit, že je oprávněná. Na svou obranu (avšak méně na obranu svých autorů) mohu uvést jen to, že takový je, zdá se mi, stav věcí v současné filmové vědě, která se hlásí k neuroestetice. Problém redundance neurověd je však, jak se pokusím níže ukázat, méně závažný, než by se mohlo zdát.

Zdeněk Holý dále naznačuje, že pokud by editor k poli neuroestetiky přistupoval z jiného směru, totiž ze strany neurovědy, jež zkoumá film, tak by k takovému lapsu nedošlo. Velkoryse podotýká, že zádrhel byl možná čistě technický: snad jen proto, že jsem si přála omezit počet překladů, jsem nepřipravila „překladový blok toho nejlepšího z již publikovaných prací“. Je pravda, že jsem chtěla složit číslo z původních článků a překlady omezit na knižně vydané, a tedy hůře dostupné materiály. Musím ale zároveň přiznat, že jsem do *Iluminace* nezařadila více překladů také proto, že si oproti Zdeňkovi Holému nemyslím, že je z čeho vybírat. Film zůstává na okraji badatelského zájmu neurovědců a počet publikovaných prací je nízký.

Ráda bych však podotkla, že i na základě oněch několika málo studií, jež byly publiková-

ny, lze konstatovat, že neurovědci, kteří se zabývají filmovědnými tématy, budou — v obecné rovině — čelit podobným problémům, před jakými Zdeněk Holý varuje vědce filmové, totiž možnosti, že si z filmové vědy pouze „vyzobnou“ ke své smůle nějaký „problematický objev“, který navíc v odlišném kontextu nešetrně zbaví jeho původní přesvědčivosti. Příkladem zde může být právě ona studie, kterou Zdeněk Holý převedl do češtiny¹⁾ — v mnoha ohledech ukázková práce pečlivě připraveného výzkumu, jehož výsledky ovšem neposkytly filmovému vědci žádný nový vhled. Lidové rozlišování filmové produkce na více či méně manipulativní snímky, které autoři studie „dokazují“ pomocí měření mozkové aktivity skupiny diváků, nenajde totiž jako takové ve filmové vědě valného využití. Pro ni je taková distinkce příliš hrubá a při absenci určitého teoretického kontextu v podstatě nesmyslná.

Je tomu tedy tak, že neuroestetika nemá šanci? Neměla jsem snad „svůj“ tematický blok nazvat „Proti neuroestetice“? Jak jsem již naznačila ve svém editoriale, domnívám se, že vymezování problémů, které přirozeně volají po setkání neurověd a filmu, teprve probíhá. Články, které jsem do bloku zařadila, přitom naznačily, že styčnou plochou mezi filmem a neurovědou mohou být jisté vrozené mechanismy lidského organismu, jako je například úlek. Taková odpověď může být problematická a rozhodně není konečná. Bez toho, aby se ať už filmový vědec nebo neurovědce (a nejlépe oba společně) pokusili o nějaké vymezení problému, který je zajímá, však žádná neuroestetika filmu dělat nepůjde. Až problém sám ukáže, vyžaduje-li jeho řešení neurovědu nebo film; na výše zmíněnou hrozbu redundance neurověd nelze odpovédět jednou provždy, ale stejně tak ani ona nemá bezvýjimečnou platnost.

Rétorika apriorního zatracování role neurověd v humanitních disciplínách nachází svůj protějšek v nezřízeném optimismu. Obě polohy jsou přitom pro neuroestetiku podobně nepříz-

nivé, protože jedna vyvolává druhou a na vlastní výzkum pak nezbývá čas. Pokud mi Zdeněk Holý na závěr své v mnoha ohledech zasloužené kritiky vyčítá, že jsem se pokusila „zahrnout neurovědy do humanitních oborů, ovšem tak, aby se to nepřehnalo a autonomie humanitních věd byla zachována,“ pak podněcuje právě ten typ diskuze, který odvádí pozornost od daleko zajímavějších problémů — třeba těch, které se týkají mrkání.

Tereza Hadravová

1) Uri Hasson – Ohad Landesman – Barbara Knappmeyer – Ignacio Vallines – Nava Rubin, David J. Heeger, *Neurocinematics: The Neuroscience of Film. Projections: The Journal for Movies and Mind* 2, 2008, č. 1, s. 1–26. (český překlad in *Kino-Ikon* 2010, č. 1, s. 81–106.)

Projekt Národní kino a nová terminologie v kinematografii

Rok 2004 znamenal v evropské a světové kinematografii mezník, uzavírající osud klasického filmového negativu a jeho pozitivních kopií. Firma Kodak v té době zdrazila svůj nový kinematografický negativ Kodak Vision2, a ačkoli byl nový materiál svou kvalitou vynikající, odstartovalo to strmý nástup alternativních digitálních filmů natočených amatérskými videokamerami formátu DV a DVCAM. Vysoká cena filmového negativu rozhodla, že digitální produkce postupně sílily a jejich filmy začaly vyhrávat na filmových festivalech. Používaly se stále kvalitnější televizní kamery s vyšším obrazovým rozlišením HDTV. Roku 2008 byl spuštěn nový digitální systém Digital Cinema, který se se svými digitálními projektory šířil nejprve pomalu, ale později velmi razantní rychlostí po celém světě. Digitální kinoprojekce odbavoval z distribučních digitálních kopií DCP2K a později také DCP4K, založených na kompresi obrazu JPEG 2000. To byl konec přechodného období, kdy klasický film umíral a digitální se ještě nenarodil, jak bylo toto období komentováno samotnými filmaři. „Smrt analogového filmu“ definitivně deklarovaly v roce 2011 tři hlavní světové výrobci kamerové techniky, americký Panavision, francouzský Aaton a německý Arri rozhodnutím, že již nebudou vyvíjet a vyrábět kamery pro klasický 35mm film. Distributoři rovněž ohlásili svůj itinerář konce distribuce klasických filmových kopií. Předpokládají rok 2013 jako rok plně digitální filmové distribuce, rok bez jediné filmové kopie.

Název Digital Cinema dnes stále ještě nemá svůj český ekvivalent. Objevují se nové termíny a nové zkratky, v nichž se dnes veřejnost jen ob-

tížně orientuje. Někdy se v těchto termínech neorientují ani profesní odborníci. Mnoho pochyb a nejasností je například kolem rozdílu mezi obrazovým rozlišením 2K a 4K jako digitálními ekvivalenty 16mm a 35mm filmu. U barevného negativu je rozlišení určeno jako 80 čar na milimetr, což se rovná zhruba 160 obrazovým pixelům na digitálním čipu na jeden milimetr. Při obdobné velikosti čipu jako Edisonova filmová okenička $24,98 \times 18,67$ mm dochází matematickým přepočtem k výslednému rozlišení $1998 \text{ čar/mm} = 3997 \text{ pixelů} = 4K$. Rozlišení 4K je 4096 obrazových pixelů v horizontálním řádku obrazového čipu. Tolik teorie. Praktické testy prokázaly u nových 35mm barevných filmových negativů rozlišení dokonce větší, pohybující se kolem 7K.

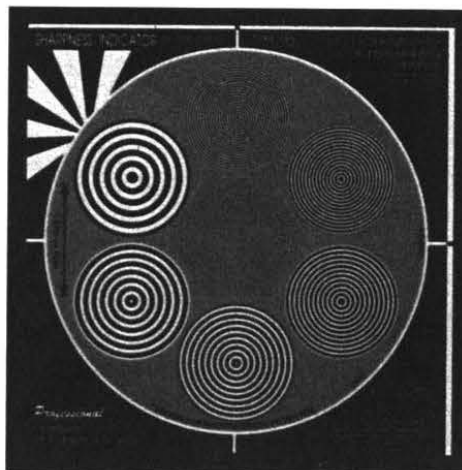
Na obrázcích číslo 1, 2 a 3 vidíme výsledky testu s využitím ostrotní tabulky Ivana Putory, v němž se porovnává rozlišení u 35mm filmové kamery nejprve s digitální kamerou Arri Alexa Studio s rozlišením čipu 2,8K a poté s kamerou RED Epic s rozlišením čipu 5K. Legenda jednotlivých kružnic od nejhrubší k nejjemnější popisuje počet čar na milimetr. Kruh 1 – 10 čar/mm, kruh 2 – 13,3 č/mm, kruh 3 – 16 č/mm, kruh 4 – 23,5 č/mm, kruh 5 – 31,3 č/mm, kruh 6 – 42 č/mm, kruh 7 – 55,5 č/mm, kruh 8 – 74 č/mm, kruh 9 – 97 č/mm. Test ukazuje, že rozlišení 35mm filmu je nejvyšší, protože se dostáváme k rozlišení až 8. kruhu, tedy 74 čar/mm. Kamera RED Epic deklarující rozlišení 5K se dostává na obdobnou hranici 8. kruhu s mírnou ztrátou způsobenou přirozenou interferencí pravidelné sítě digitálního čipu s testovacími kružnicemi. U kamery Arri Alexa S se rozlišení propadá až

k 5. kruhu označujícím rozlišení 31,3 čar/mm. Výsledkem je tedy potvrzení teorie, že 35mm film je co do rozlišení ekvivalentem Digital Cinema 4K, protože i kamera s deklarovaným rozlišením 5K působí o něco chuději. Použitý filmový materiál Vision3 550T nepatří k těm nejjemnozrnnějším, u filmu očekáváme ještě vyšší rozlišení u materiálů s jemným zrnem.

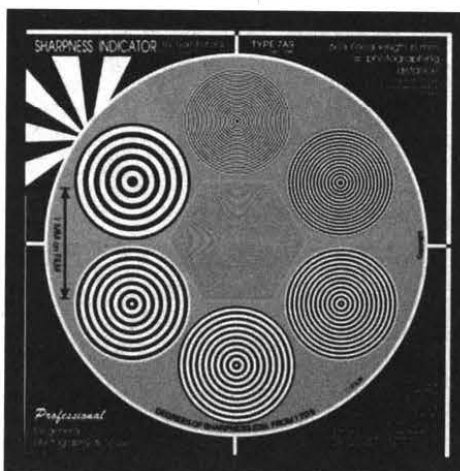
Ostrotní test provedený jedním objektivem F 50mm UltraPrime použitým na třech kamerách Arriflex 35 mm, Arri Alexa S a RED EPIC za použití ostrotní tabulky Ivana Putory. Autoři: Marek Jícha a Jaromír Šofr. Obr. č. 1 – filmová kamera Arriflex 35 mm, barevný negativ Vision3 500T; obr. č. 2 – digitální kamera Arri Alexa S s rozlišením čipu 2,8K; obr. č. 3 – digitální kamera RED EPIC s rozlišením čipu 5K.

Bez většího omylu lze tvrdit, že se nalézáme v obdobné situaci jako filmaři v roce 1912. Před sto lety existovalo mnoho různých kinematografických formátů, kamerových mechanických systémů, šířek filmového pásu. Naděje byla vkládána do všeho možného, jenom ne do 35mm filmu. Světový standard získal film nakonec právě v podobě zvukové „pětatřicítky“ až roku 1925 podpisem celosvětové standardizační dohody v Paříži. Dnešní stav, kdy se promítá takzvaně standardizovaně dle DCI (Digital Cinema Initiatives) specifikace, je obdobnou situací. DCI není žádným standardem, natož světovým. Jde o zbožné přání sedmi hollywoodských filmových studií a největších světových distributorů filmu, prakticky pouze o technologické doporučení digitální prezentace jejich filmů, adresované distributorům. DCI je zárodkem pro světovou standardizaci a svět podle ní jede z čiré nutnosti. Vše se řítí víceméně samospádem a zdá se, že snad správným směrem. Na světový standard Digital Cinema si ale ještě chvíli počkáme. Hlavní spory se zatím vedou o rychlost snímání, počet obrazových políček za vteřinu. Nový digitální systém umožňuje použití až 60 obrázků za vteřinu oproti 24 obrázkům klasické filmové kamery. Jedna výrazná odlišnost v porovnání s klasickou kinematografií zde přesto existuje. Digitální kino zcela zásadně postrádá své digitální archivační médium. Digitální filmy nelze uchovávat jinak než na harddiskových po-

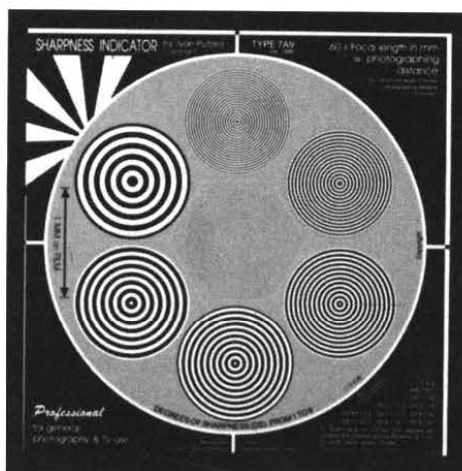
Ostrotní test provedený jedním objektivem F 50mm UltraPrime použitým na třech kamerách Arriflex 35 mm, Arri Alexa C a RED EPIC za použití ostrotní tabulky Ivana Putory



Filmová kamera Arriflex 35 mm – barevný negativ Vision3 500T



Digitální kamera Arri Alexa C s rozlišením čipu 2,8 K



Digitální kamera RED EPIC s rozlišením čipu 5 K
Autor: Marek Jícha a Jaromír Šofr



Záběr z kamery Dalsa Origin II, kamera Marek Jícha.

lich nebo přepisem jejich obrazu laserem do klasického filmového negativu. Zatím.

Projekt Národní kino je myšlenka, která vznikla po mém návratu z Londýna, kde jsme s profesorem Jaromírem Šofrem pracovně navštívili komplex kinosálů BFI Southbank (do roku 2007 známý jako National Film Theatre), provozovaný Britským filmovým institutem. Nápad postavit v Praze Národní kino vedl přímo k budově Národního divadla, po vzoru Angličanů, kteří své Národní kino postavili v sousedství Královského národního divadla. V Praze existují tři budovy, jež stojí nebezpečně blízko sebe. Národní divadlo s budovou Nové scény a pražská FAMU umístěná nad kavárnou Slavia

v Lažanském paláci. Nová scéna nabízí prostor pro nový program a nejen studenti uměleckých škol ji postupně objevují jako možnou laboratoř pro své kreativní projekty.

Na FAMU dlouhou dobu provádíme výzkum digitální kinematografie. Otevřeli jsme digitální laboratoře, protože digitalizace se šíří revoluční rychlostí. Jako amatérští badatelé digitální kinematografie jsme se náhodou nachomýtlí po boku amerických vědců k několika testům vysokorychlostních přenosů dat pomocí optických kabelů Cinegrid, a tak jsme mohli již v roce 2007 natočit první český plně digitální a nekomprimovaný 4K záběr americkou kamerou Dalsa Origin II. Záběr jsme nazvali „Příjezd vlaku po

hlubočepském viaduktu“. Tento pozoruhodný test obletěl svět rychlostí světla optickým kabelem. Byl to zásah do černého a my zde v Praze, roku 2007, uviděli a definitivně si potvrdili, že digitální obraz je lepší než filmový.

Tuto zkušenost jsme aplikovali zaváděním stejné technologie na FAMU v rámci výzkumných programů DKR (Institucionální podpora dlouhodobého koncepčního rozvoje výzkumné organizace) a jistě nás postrčila také v naší profesionální filmařské praxi. Zjistili jsme, že na FAMU byl v minulosti také zaveden vysokorychlostní optický kabel s přenosovou rychlostí 10 Gbitů/vteřinu, obousměrně. Postupně se zrodil projekt Národního kina.

Národní filmový archiv v Praze bude restaurovat a digitalizovat staré české filmy v digitální kvalitě Digital Cinema 4K. Na této koncepci spolupracovaly dvě expertní skupiny, jedna technicky, druhá „umělecky“ zaměřená, a vybraly k digitalizaci 200 filmů. Výběr přijalo Ministerstvo kultury s tím, že pro ně není závazný a že pro digitalizaci starých filmových skvostů je potřeba vypracovat metodický plán. Na FAMU jsme se tohoto úkolu ujali ve spolupráci s NFA, aby tak mohlo vzniknout vědecko-výzkumné pracoviště, které by se po dokončení metodiky mohlo přetvořit na certifikační pracoviště a laboratoř, kontrolující kvalitu výsledných digitálně restaurovaných kopií. Tradice takového laboratoře na AMU má kořeny v éře spoluzakladatele FAMU profesora Jaroslava Boučka. Navíc se zde nabízí možnost rozšířit studijní program filmového restaurování, nedávno otevřený při Centru audiovizuálních studií na FAMU, o výuku digitálního procesu. Digitální 4K nekomprimovaná data, zasílaná prostřednictvím optické sítě CESNET/PASNET z digitálních postprodukcí do NFA a poté na FAMU, by mohla pokračovat ve své cestě i k divákům. Stačilo by natáhnout dalších sto metrů optického kabelu a ze serveru FAMU se připojit do velkého sálu Nové scény Národního divadla. Velký sál by byl ideálním kinosálem pro digitální projekci 4K. Začal jsem věci projednávat a diskutovat s ředitelem Národního divadla Ondřejem Černým i bývalým ředitelem Národního filmového archivu Vladimírem Opělou. Velký sál Nové scény osa-

zený projektorem Digital Cinema 4K by byl opravdu důstojným stánkem pro veřejnou prezentaci výsledků restaurování a digitalizace národního filmového fondu uloženého v NFA. Program projekcí a prezentace archivních filmů pro veřejnost by se mohl jmenovat Národní kino. Budova Nové scény by vedle Laterny magiky dostala do svého programu další kinematografickou atrakci.

Projekt Národní kino tedy vznikl jako myšlenka snů skupených kolem českého výzkumu a vývoje digitálních technologií na pražské FAMU. Krátce po svém nástupu do funkce ředitele NFA na tento projekt veřejně upozornil Michal Bregant. Na FAMU je optický kabel napojen a PASNET připraven k jakýmkoliv výzkumným akcím. Národní filmový archiv už digitálně zrestauroval první dva filmy, MARKE TA LAZAROVÁ a HOŘÍ, MÁ PANENKO. Na této práci se podíleli také odborníci z FAMU pod vedením Marka Jíchy a Jiřího Myslíka. Na první výzkumné výsledky by mohly navázat další, které by vedly až k tolik potřebné metodice digitálního restaurování filmových děl. FAMU, respektive AMU, společně s NFA připravily na toto téma zaměřený projekt do programu NAKI (Program aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity), vyhlášeného Ministerstvem kultury ČR. Technologicky a ideově jsme tedy v souladu se světovým vývojem, máme ale kritické zpoždění.

prof. MgA. Marek Jícha

(vedoucí řešitelského týmu, který navrhl projekt NAKI ve spolupráci AMU a NFA; vedoucí katedry kamery FAMU; autor prvních 4K digitálních záběrů natočených v Čechách; autor prvních dvou plně digitálních DC4K českých celovečerních filmů)

Příloha:**Digitální kinematografie — rejstřík pojmů****2K**

minimální rozlišení digitálního obrazu v DCI specifikaci rozlišení 2K = 2048 obrazových bodů na jednom řádku

4K

vyšší rozlišení digitálního obrazu v DCI specifikaci rozlišení 4K = 4096 obrazových bodů na jednom řádku

2D

dvoudimenzionální prezentace obrazu na plátně

3D

komerční označení stereoskopické prezentace obrazu na plátně

CRU

CRU neboli Customer Replacement Units — uživatelsky vyměnitelné zařízení. U digitálních kin se jedná o pevné disky do serverů, které jsou ve speciálním boxu, jenž pak jde zasunout přímo do serveru. Přenosové rozhraní je většinou typu e-sata, a tak nahrávání obsahu do serveru probíhá výrazně rychleji než přes USB.

DCDM

Digitální master pro distribuci (Digital Cinema Distribution Master) je výsledkem postprodukčního procesu v oblasti digitální kinematografie — je to sada souborů, které dosud nebyly komprimovány, zakódovány ani zabaleny pro distribuci (čímž se stávají DCP).

DCDM*

Digitální master pro distribuci je DCDM poté, co byl DCP rozbalen, dekodován a dekomprimován.

DCI

Digital Cinema Initiatives, založena v roce 2002, sdružuje velká americká studia (Disney, Fox, MGM, Paramount, Sony Pictures Entertainment, Universal a Warner Bros.). V roce 2005 vydala první DCI specifikaci, tedy dokument, který přesně stanovuje postupy a technologie digitálního kina jako ekvivalentu k 35mm projekci. Tento materiál je pravidelně aktualizován a postupně se stává normou (zatím oficiálně nepřijatou). Dle této specifikace probíhá celý proces digitalizace.

DI

Digital intermediate — digitální forma filmové suroviny určené pro zpracování. Většinou se používá bezztrátová komprese dat, vícebitový barevný prostor, definice s pomocí LUT.

DCP

Digital Cinema Package, konečný souborový blok, ekvivalent dnešní distribuční kopie; pro kompresi se používá kodek JPEG 2000, soubor je zašifrován.

DSM

Digitální zdrojový master (Digital Source Master) se vytváří během postprodukce a lze ho použít ke konverzi na DCDM, master pro domácí video a/nebo master pro archivační účely.

KDM

Key Delivery Message — specifický klíč pro čtení filmu, přiřazen k zakódovanému DCP souboru.

KDM je malý soubor a často se dodává elektronickou poštou nebo na USB.

KDM funguje jen pro jeden film na jednom serveru, a to pouze v plánovaném časovém intervalu.

Server bude fungovat pouze, pokud bude napojen na projektor, který má KDM v seznamu oprávněných promítacích zařízení.

JPEG 2000

Norma pro kompresi obrazu a jeho opětovné dekodování založená na vlnkové transformaci. Specifikace DCI stanovuje použití tohoto kodeku pro výrobu DCP.

VPF neboli VIRTUAL PRINT FEE

Virtual Print Fee je poplatek, který distributoři a promítací zařízení platí za každou digitální projekci třetí straně, jež zaplatila za digitální promítací zařízení.

Z přírůstků Knihovny NFA

ANTOLOGIE

Antologie textů k úvodům pro první ročník bakalářského studia 2004/2005 / [sestavili Martin Čihák a Michal Bregant z textů, které na základě svého uvážení dodaly jednotlivé katedry FAMU...]. -- [Praha] : FAMU, 2004. -- 165 s. : il., portréty. -- Poznámky v textu - Bibliografie v textu - Antologie textů různých našich a zahraničních autorů (často aktivních filmařů) k Úvodům do základních filmařských disciplín a profesí (fotografie, kamera, zvuk, scenáristika a dramaturgie, režie, dokument, animace, střih, produkce) jako reprezentativní studijní materiál pro studenty prvního ročníku bakalářského studia všech oborů na FAMU pro akademický rok 2004/2005. -- (Brož.)

ANTONIONI

Antonioni : centenary essays / edited by Laura Rascaroli and John David Rhodes. -- 1st publ. -- London : Palgrave Macmillan : The British Film Institute, 2011. -- xii, 325 s. : il., portréty, faksim. -- Výňatky, citáty, poznámky v textu, o editorech a autorech - Bibliografie na s. 301-319, rejstřík - Kolektivní monografie přehledně mapuje tvorbu italského filmaře Michelangela Antonioniho z hlediska současných kritických metodologií. Autoři podtrhují Antonioniho trvalý význam pro současnou kinematografii a současně doplňují četné původní postřehy k různým tématům jako jsou Antonioniho dokumenty, jeho vztah k Římu a jeho poslední filmy, které jim zároveň poskytují nové kritické pohledy na klasická díla Antonioniho kánonu, zejména pak Dobrodružství, Červená pustina a Zvěščenina. -- ISBN 978-1-84457-384-4 (brož.)

BAWDEN, Liz-Anne

Rororo Filmlexikon / herausgegeben von Liz-Anne Bawden ; Edition der deutschen Ausgabe von Wolfram Tichy. -- Hamburg : Rowohlt, 1978. -- 3 sv. : portréty. -- (rororo Handbuch). -- Bibliografie v textu, souhrnný jmenný rejstřík v 6. sv. - Obsahuje též: 4. Personen A-G. Regisseure, Schauspieler, Kameralente, Produ-

zenten, Autoren. [247] s. - 5. Personen H-Q. Regisseure, Schauspieler, Kameralente, Produzenten, Autoren. [249] s. - 6. Personen R-Z. Regisseure, Schauspieler, Kameralente, Produzenten, Autoren. [245] s. - Poslední tři díly šestisvazkového filmového lexikonu zahrnují encyklopedická hesla významných osobností světové kinematografie (herci, režiséři, kameramani, producenti, kritici, teoretici, scenáristé, skladatelé, výtvarníci). -- ISBN 3-499-16231-8 (4 - Personen A-G : brož.). -- ISBN 3-499-16232-6 (5 - Personen H-Q : brož.). -- ISBN 3-499-16233-4 (6 - Personen R-Z : brož.)

BEDOYA, Ricardo

El cine sonoro en el Perú / Ricardo Bedoya. -- 1a ed. -- Lima : Universidad de Lima, Fondo Editorial, 2009. -- 314 s. -- (Investigaciones. Historia de los medios de comunicación en el Perú ; Siglo XX). -- Úvod, poznámky v textu - Bibliografie na s. 235-238 - Kniha podrobně mapuje dějiny peruánské kinematografie zvukové éry od počátku třicátých let až do konce dvacátého století. Po historickém nástinu následuje chronologická filmografie celovečerních i krátkých hraných a dokumentárních filmů (1934-2000). -- ISBN 978-9972-45-231-4 (brož.)

BOCK, Hans-Michael

Lexikon Filmschauspieler International / herausgegeben von Hans-Michael Bock. -- Reinbek bei Hamburg : Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1997. -- 2 sv. -- (rororo film). -- Předmluva a zkratky v 1. dílu - Obsahuje: Bd. 1. A-K. 432 s. - Bd. 2. L-Z. [404] s. - Slovník světových (i českých) filmových herců obsahuje jejich biografii se základními údaji, doplněnou stručnou filmografií (název filmu a rok výroby). Publikace zahrnuje filmy od počátku filmové produkce do roku 1997 a volně navazuje na knihu Filmschauspieler A - Z od J. Reichowa a M. Hanische. -- ISBN 3-499-16523-6 (Bd. 1 : brož.). -- ISBN 3-499-16524-4 (Bd. 2 : brož.)

ELSAESSER, Thomas

The persistence of Hollywood / Thomas Elsaesser. -- 1st publ. -- New York ; London : Routledge, 2012. -- viii, 395 s. -- Úvod, citáty, poznámky na s. 341–373 - Rejstřík - Monografická studie přináší autorovy zásadní texty o hollywoodské filmové tvorbě, které zahrnují jeho podrobné studie o jednotlivých režisérech (mj. O. Welles, V. Minnelli, S. Fuller, N. Ray, A. Hitchcock, F. Lang, R. Altman, S. Kubrick, F. F. Coppola, J. Cameron) stejně jako eseje mapující změny od klasického k podnikovému Hollywoodu prostřednictvím tzv. Nového Hollywoodu a obrody trháků. Kniha také přibližuje historii různých hlavních kriticko-teoretických paradigmat zkoumajících Hollywood z hlediska autorského filmu, marxismu, psychoanalýzy a postindustriálních analýz. -- ISBN 978-0-415-96814-0 (brož.)

FILM

Film a dějiny 3 : politická kamera - film a stalinismus / Kristian Feigelson, Petr Kopal (eds.). -- Vyd. 1. -- Praha : Václav Žák - Casablanca : Ústav pro studium totalitních režimů, 2012. -- 564 s. : il., portréty, faksim. -- Částečně slovenský text - Úvod, výňatky, poznámky v textu, seznam vyobrazení - Kolektivní monografie vychází jako již třetí počín v řadě sborníků věnovaných vztahu kinematografie a historie. Jejím základem je výběrový překlad francouzského sborníku *Caméra politique — cinéma et stalinisme* (2005). Soubor studií předních evropských a zámořských filmových historiků podává plastický obraz dějin sovětské kinematografie v období stalinismu a zároveň představuje jeho reflexi a vliv nejen v novodobém sovětském filmu, ale i v jiných národních kinematografiích (Itálie, Francie, Polsko, Kuba ad.). Česká publikace francouzský text obohacuje o původní české a slovenské stati, které zkoumají stalinistickou éru zejména v československém filmu. Jak filmová tvorba v rámci totalitního systému fungovala? Jaké byly její úkoly a možnosti? Jakým způsobem byla recipována? Zvláštní pozornost je věnována problematice paměti stalinismu, fenoménu filmových festivalů po únoru 1948 a retro-tematice (filmovým a televizním obrazům Klementa Gottwalda ze 70. a 80. let). -- ISBN 978-80-87292-15-0 (Casablanca : váz.)

HAHN, Ronald M.

Lexikon des Horror-Films / Ronald M. Hahn, Volker Jansen. -- 1e Aufl. -- Bergisch Gladbach : Bastei Lübbe, 1989. -- 560 s. : il., portréty. -- Předmluva, zkratky - Bibliografie na s. 526–530, rejstřík filmů podle originálních názvů - Encyklopedická příručka žánru filmových hororů obsahující přes 700 filmových titulů a 152 fotografických ilustrací, které byly od roku 1900 uve-

deny v německy mluvících zemích. Každé heslo je tvořeno základními filmografickými údaji, obsahovou charakteristikou s citacemi z dobových ohlasů. -- ISBN 3-404-13175-4 (brož.)

HÁJEK, Václav

Jak rozpoznat odpadkový koš : eseje o stereotypech ve vizuální kultuře / Václav Hájek ; [doslov Lubomír Konečný]. -- 1. vyd. -- Praha : Labyrint, 2011. -- 148 s. : většinou barev. il., faksim. -- (Labyrint Fresh Eye ; 1. sv.). -- Úvod, o autorovi - Cílem této knihy je nabídnout čerstvý a provokativní pohled na současnou vizuální kulturu, zpochybňující zažitě každodenní zvyklosti formované masmediálními konvencemi. Její autor se zde pokouší srozumitelně popsat fungování těchto populárních stereotypů, k čemuž využívá podněty nejen z oblasti tradičních dějin umění ale také filosofie, sociologie či teorie obrazu a vnímání. Když k tomu připočteme pobaveně ironickou perspektivu, vzdálenou tradiční vědecké suchosti, máme před sebou ve výsledku text, který je stejnou měrou osvobozující jako zábavný, spojující akt kulturní kritiky i čisté voyeurského potěšení z dívání se. -- ISBN 978-80-87260-31-9 (brož.)

JAZYKY

Jazyky reprezentace / Veronika Veberová ... [et al.] (eds.). -- 1. vyd. -- Praha : Nakladatelství Akropolis, 2012. -- 306 s. : (většinou barev.) faksim. -- Úvod, výňatky, citáty, poznámky v textu, ediční poznámka, seznam vyobrazení, anglické resumé - Bibliografie v textu, rejstřík jmenný - Obsahuje též: *Proměny re-representace* / Veronika Ambros - *Odkládaná reprezentace skutečnosti a inscenovaná prezentace symbolického kódu* / Jakub Česka - *Kulturní vzorce v mezinárodním srovnání a v českém filmu* / Jan Čulík - *Invaze tančících lupičů těl* / Vít Schmarc - *Proměny popkulturní reflexe normalizace v české polistopadové kinematografii* / Jaroslav Pinkas - Kolektivní monografie *Jazyky reprezentace* je dílčím příspěvkem k problematice tematizované v rozličných podobách již od prvních filozofických úvah, od prvních reflexí na téma umění. V posledních desetiletích se reprezentace stala jedním z klíčových pojmů západní filozofie a estetiky — pojmem produktivně využívaným i zavrhaným, otevírajícím nová témata i nové pohledy na témata stará. V českém prostředí však tento pojem dosud nezazníval tak, jak by odpovídalo jeho významu. Předkládaná monografie usiluje přispět k obohacení tohoto nezaplněného prostoru v českém teoretickém a kritickém diskursu. Jejím záměrem není komplexně zmapovat problematiku reprezentace ani poskytnout čtenáři její systematický teoretický výklad, ale nahlédnout toto téma z různých perspektiv, z nichž může být reflektováno i využíváno při zkoumání filozofického

a teoretického diskursu, při analýze řeči literatury i filmu. -- ISBN 978-80-87481-67-7 (váz.)

JÍCHA, Marek

Digitalizace kinematografického obrazu počátkem 21. století [rukopis] : (profesorská přednáška) / Marek Jícha. -- [Praha] : FAMU, 2010. -- [41] l. : il., faksim. -- PC tisk - Profesorská přednáška kameramana a pedagoga FAMU Marka Jíchy, který se zamýšlí nad novými technologickými trendy v oblasti audiovizu, zejména pak digitalizaci kinematografického obrazu. - Vydání na jiném nosiči: Digitalizace kinematografického obrazu počátkem 21. století : (profesorská přednáška) / Jícha, Marek, 1959-. -- [Praha : FAMU, 2010]. -- 1 CD-R ; 12 cm. -- (Váz.)

KOENIG QUART, Barbara

Women directors : the emergence of a new cinema / Barbara Koenig Quart. -- 1st publ. -- Westport, Connecticut ; London : Praeger, 1989. -- xiv, 268 s. : il., portréty. -- Předmluva, citáty, poznámky v textu, o autorce - Bibliografie na s. 259-262, rejstřík - Monografická studie zkoumající vznik nového filmu, který režisérky z dvanácti zemí obohatily svěžím kinematografickým jazykem, novými tématy a citlivostí jejich sdělení. Úvodní část je věnována předchůdkyním a průkopnicím (Germaine Dulac, Lois Weber, Dorothy Arzner, Ida Lupino, Lina Wertmüller), následují kapitoly zaměřené na americké režisérky (Elaione May, Joan Micklin Silver, Claidia Weill, Susan Seidelman, Joyce Chopra, Martha Coolidge, Donna Deitch, Barbara Streisand, Goldie Hawn aj.) a filmařky ze západní a východní Evropy (Margarethe von Trotta, Doris Dörrie, Agnes Varda, Diane Kurys, Gunnel Lindblom, Marleen Gorris, Márta Mészáros, Larisa Šepitko, Věra Chytilová, Agnieszka Holland). Poslední stať si všímá situace v Asii a Latinské Americe. -- ISBN 0-275-93477-2 (brož.)

KONTROVERZE

Kontroverze = Controversies : právní a etická historie fotografie : a legal and ethical history of photography / [texty Daniel Girardin, Christian Pirker ; překlad do češtiny Jiří Pelikán]. -- Praha : Galerie Rudolfinum, [2011]. -- [138] s. : il. -- Souběžný anglický text - Volné listy sepnuté - Výstava, kterou v roce 2008 připravilo Musée de l'Elysée v Lausanne a kterou 8. 9. - 13. 11. 2011 nabídlo české veřejnosti Galerie Rudolfinum, představuje kolekci více jak 80 exponátů, které se staly předmětem soudních sporů, manipulací či zákazů. Prostřednictvím těchto kontroverzních děl výstava zachycuje proměny společenského povědomí o skandálu, proměny etických hranic evropské společnosti v průběhu posledních 160 let. Výstava je zároveň pří-

spěvkem k dějinám média fotografie z jiného než umělecko-historického pohledu. -- (Volné l.)

KUSTURICA, Emir

Kde jsem v tom příběhu já? / Emir Kusturica ; [ze srbského originálu ... přeložila Stanislava Sýkorová]. -- Vyd. 1. -- Praha : freytag & berndt, 2012. -- 285 s. -- Poznámka překladatelky, o autorovi - Kniha vzpomínek absolventa pražské FAMU a světoznámého režiséra Emira Kusturici, v níž proslulý filmový režisér se silným vztahem k naší zemi rekapituluje svůj dosavadní život. Vzpomínky skládá jako scény při natáčení velkolepého filmu, z něhož vystupuje autorův důvěrně známý obraz: Kusturica jako rozverný, sentimentální a brutální pozorovatel balkánské i západní společnosti. -- ISBN 978-80-7445-065-5 (váz.)

LANGE-FUCHS, Hauke

„noch einmal zu Bergman“ / Hauke Lange-Fuchs, Martin Linz. -- 1. Aufl. -- Gerolzhofen : Landesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung - LAG Bayern ; Frankfurt : Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung, 1990. -- 65 s. : il. -- Předmluva, výňatky - Bibliografie na s. 65 - Knižní soubor tří referátů zamýšlejících se nad některými aspekty v dílech švédského filmaře a divadelníka Ingmara Bergmana. Texty byly původně prezentovány v dubnu 1988 na Katolické akademii ve německém městě Schwerte. -- ISBN 3-89017-132-X (brož.)

LIMMER, Wolfgang

Rainer Werner Fassbinder, Filmemacher / Wolfgang Limmer ; Dokumentation Rolf Rietzler. -- Erw. und aktualis. Aufl. -- Reinbeck bei Hamburg : Rowohlt, 1982. -- 207 s., [32] s. obr. příl. : il., portréty. -- (Spiegel-Buch ; 8). -- Předmluva, zkratky, poznámky v textu, teatrografie a filmografie R. W. Fassbindera - Bibliografie v textu a na s. 203-[209] - Monografie věnovaná avantgardnímu německému filmaři a divadelníkovi Raineru Werneru Fassbinderovi obsahuje úvodní studii jeho kinematografického díla, na kterou navazuje obsáhlý rozhovor s umělcem z roku 1980 a podrobný přehled jeho divadelní a filmové tvorby. -- ISBN 3-499-33008-3 (brož.)

LOŠŤÁKOVÁ, Markéta

Čtenáři filmu - diváci časopisu : české filmové publikum v letech 1918-1938 / Markéta Lošťáková. -- Vyd. 1. -- Příbram : Pistorius & Olšanská, 2012. -- 131 s. : il., portréty, faksim. -- (Scholares ; sv. 34). -- Poznámky v textu, o autorce - Monografie se zabývá filmovým divákem v meziválečném období 20. století. K jeho ucelenému obrazu dochází důkladnou analý-

zou filmových periodik a mapováním situace v tehdy se rozmáhajícím kinematografickém průmyslu. Rozborem jednotlivých metod, jak oslovit masové publikum a udržet v něm další čtenářský i divácký zájem, se autorka dobírá k představě modelového čtenáře filmových periodik. Kniha současně přibližuje úzké propojení dvou spolu zdánlivě nesouvisejících médií — filmu a časopisu. Celkovou situaci tehdejšího časopisecko-filmového pole dokresluje přiblížením dobového kulturního kontextu, který rozmáhající se film i filmová periodika mnohdy přirovnával až k brakové literatuře. -- ISBN 978-80-87053-71-3 (brož.)

LÜDEKE, Jean

Die Schönheit des Schrecklichen : Peter Greenaway und seine Filme / Jean Lüdeke. -- Bergisch Gladbach : Bastei Lübbe, 1995. -- 252 s., [16] s. barev. obr. příl. : (většinou barev.) il. -- Předmluva, citáty, výňatky, filmografie - Knižní monografie věnovaná tvorbě britského filmaře a výtvarníka Petera Greenawaye. -- ISBN 3-404-61344-9 (brož.)

MALTIN, Leonard

Of mice and magic : a history of american animated cartoons / Leonard Maltin ; research associate Jerry Beck. -- New York : A Plume Book, 1980. -- ix, 470 s., [8] s. barev. obr. příl. : (některé barev.) il., faksim. -- Předmluva, filmografie podle studií, ocenění, slovníček pojmů, adresáře - Rejstřík - Dějiny amerického animovaného filmu z pera renomovaného filmového publicisty. Na závěr jsou připojeny filmografie jednotlivých studií (Walt Disney, Max Fleischer, Terrytoons, Walter Lantz, Van Beuren, Warner Bros., Columbia, MGM, Paramount) a oscarová ocenění včetně nominací. -- ISBN 0-452-25240-7 (brož.)

NATUR

Natur und ihre filmische Auflösung / herausgegeben von Jan Berg und Kay Hoffmann. -- 1st Aufl. -- Marburg : Timbuku-Verlag, 1994. -- 222 s. : il. -- Předmluva, výňatky, poznámky v textu, o autorech - Bibliografie v textu, rejstřík jmenný a názvů filmů - Obsahuje též: Die Antropomorphisierung von Tieren im Film / Boris Jachnin - Kolektivní monografie, v níž 16 autorů zkoumá problematiku filmového zobrazení či využití přírody jako významotvorného, estetického či výrazového prvku. -- ISBN 3-930934-00-0 (brož.)

NEČAS, Luboš

Július Satinský : srdečný pozdrav z nebe / Luboš Nečas. -- V Praze : Nakladatelství XYZ, 2012. -- 250 s., [8] s. obr. příl. : (některé barev.) il., portréty. -- Výňatky, citáty, teatrografie, filmografie, diskografie, o autorovi - Knižní portrét slovenského herce, dramatika a spiso-

vatele Júlia Satinského, sestavený z útržků vzpomínek a názorů samotného Satinského a jeho přátel a spolupracovníků. -- ISBN 978-80-7388-626-4 (váz.)

OXFORD

The Oxford companion to film / edited by Liz-Anne Bawden. -- London : Oxford University Press, 1976. -- ix, 767 s., [8] s. barev. obr. příl. : il. -- Předmluva, o editore - Encyklopedický průvodce filmu zahrnuje v 3000 heslech nejvýznamnější umělce světové kinematografie, filmové žánry, tendence a hnutí, produkční společnosti, stručné dějiny jednotlivých národních kinematografií, technické termíny a 700 klíčových filmových děl. -- ISBN 0-19-211541-3 (váz.)

RAUCHOVÁ, Jitka

Spoutané divadlo : Jindřich Honzl, Jiří Frejka a Emil František Burian v systému kulturní politiky (1945–1959) / Jitka Rauchová. -- Vyd. 1. -- České Budějovice : Společnost pro kulturní dějiny, 2011. -- 291 s., viii s. obr. příl. : portréty, faksim. -- Úvod, citáty, zkratky, seznam vyobrazení, poznámky v textu, anglické a německé resumé - Bibliografie na s. 257–268, rejstřík jmenný - Kniha pojednává o poválečné umělecké a politické kariéře uznávaných avantgardních divadelníků J. Honzla, J. Frejky a E. F. Buriana. Autorka se vedle sledování proměn osobních postojů a kariérních strategií zaměřuje i na proměny stranickým aparátem řízené kulturní politiky v letech 1945–1959 a jejich dopad na divadelní oblast. Součástí publikace je několik obrazových příloh přejatých z archivních materiálů či dobového tisku. -- ISBN 978-80-904446-7-6 (váz.)

SCHAUSPIELER-

Schauspieler- und Regiseurbiographien. Bd. 20 / Redaktion [und Mitautor] Robert Möhrath. -- 1. Aufl. -- Frankfurt am Main : Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung, 1988. -- 326 s. -- (Film Materialien ; 520). -- Filmografie v textu, poznámky v textu - Bibliografie v textu - Sborník přináší kritické portréty 24 světových filmových režisérů a herců (Hark Bohm, George Cukor, Walt Disney, Henry Fonda, Georges Franju, Pal Gabor, Sergej Gerasimov, Cary Grant, Kurt Hoffmann, Erwin Keusch, Masaki Kobajaši, Curt Linda, Sam Peckinpah, Otto Preminger, Rosi S. M., Helma Sanders-Brahms, Ettore Scola, Wolfgang Staudte, Andrej Tarkovskij, Peter Weiss, Klaus Wildenhahn, Konrad Wolf, Fred Zinnemann). -- ISBN 3-89017-128-1 (brož.)

SCHULTE, Michael

Karl Valentin : eine Biographie / Michael Schulte. -- 1st Aufl. -- Hamburg : Hoffmann und Campe, 1982. -- 230 s. : il., portréty, faksim. -- Filmografie, diskografie,

poznámky na s. 213–216 - Bibliografie na s. 223–225, rejstřík - Biografie německého komika a humoristického spisovatele Karla Valentina (1882–1948). -- ISBN 3-455-06600-3 (váz.)

SMRŽ, Karel

Literární juvenilie / Karel Smrž ; uspořádal [a úvodem opatřil] Karel Tabery ; [na ediční přípravě a poznámce se podílela Milada Chlěbcová]. -- Jičín : Knihovna Václava Čtvrtka v Jičíně, 2009. -- 133 s. : il., faksim. -- (Jičínsko ; sv. 5). -- Úvod, poznámky na s. 10–11 - Bibliografické odkazy - Výbor z literární pozůstalosti (básně, prózy, dramatické pokusy a kritické glosy a úvahy o divadle a literatuře z let 1904–1923) známého filmového historika a publicisty. Při sestavování svazku editoři vycházeli z původních rukopisů, autorem pořízených strojopisů a časopiseckých otisků. Do sborníku byly zařazeny též černobílé reprodukce dochovaných Smržových akvarelů a drobných olejomalb s krajinnými motivy z Českého ráje. -- ISBN 978-80-254-4748-2 (brož.)

STEWART, James B.

Disney war / James B. Stewart. -- 1st pbk. ed. -- New York : Simon & Schuster, 2006. -- xix, 580 s., [16] s. obr. příl. : il., portréty. -- Úvod, doslov, poznámky v textu, výňatky, o autorovi - Bibliografie na s. 543–555, rejstřík - Monografie podrobně mapuje činnost a strukturu v posledních dvaceti letech společnosti Walt Disney Company, nevlivnější světové korporace zábavního průmyslu. -- ISBN 978-0-7432-6709-0 (brož.)

WITTLICH, Filip

Fotografie - přímý svědek?! : fotografický obraz a jeho význam pro historické poznání / Filip Wittlich. -- Vyd. 1. -- Praha : NLN, Nakladatelství Lidové noviny : Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, 2011. -- 203 s. : il., faksim. -- (České dějiny ; sv. 3). -- Úvod, poznámky v textu, anglické resumé - Bibliografie na s. 185–194, rejstřík věcný a jmenný - Monografie představuje mezioborové téma, formulované především dějinami umění, nověji vizuálními studiemi. Oproti tradičním obrazům, tedy malbám, kresbám nebo rytinám, tvoří fotografie díky své provázanosti s reálnou předlohou zvláštní skupinu ikonografických pramenů, vyžadující vlastní typologické třídění a specifické kritické a interpretační přístupy. -- ISBN 978-80-7422-157-6 (váz.). -- ISBN 978-80-7308-403-5 (váz.)

VÝZVA K AUTORSKÉ SPOLUPRÁCI

NA MONOTEMATICKÝCH BLOCÍCH DALŠÍCH ČÍSEL

Prostřednictvím monotematických bloků se *Illuminace* snaží podpořit koncentrovanější diskusi uvnitř oboru, vytvořit operativní prostředek dialogu s jinými obory a usnadnit zapojení zahraničních přispěvatelů. Témata jsou vybírána tak, aby korespondovala s aktuálním vývojem filmové historie a teorie ve světě a aby současně umožňovala otevírat specifické domácí otázky (revidovat problémy dějin českého filmu, zabývat se dosud nevyužitými prameny). Zájemcům může redakce poskytnout výběrové bibliografie k jednotlivým tématům. **Každé z uvedených čísel bude mít rezervován dostatek prostoru i pro texty s tématem nijak nesouvisející.**

S nabídkami příspěvků (studií, recenzí, glos, rozhovorů) se obraťte na adresu: lucie.cesalkova@gmail.com nebo szczepan@phil.muni.cz.

V nabídce stručně popište koncepci textu; u původních studií se předpokládá délka 15–35 normostran. Podrobné pokyny pro bibliografické citace lze nalézt na webových stránkách časopisu: www.iluminace.cz, v položce Redakce/kontakty.

4/2012

Screen Industries in East-Central Europe

Special English-Language Edition

(deadline 30 April 2012)

The collection of articles has its origin in a conference on film and TV industries in the region held in Brno in November 2011 under the same title.

Film a opera

(uzávěrka 30. listopadu 2012)

hostující editorky: Petra Hanáková a Kateřina Svatoňová

Přestože se *Illuminace* v minulosti zabývala vztahem filmu a jiných uměleckých druhů, opeře zde byla věnována jen minimální pozornost (výjimkou je například stručná zmínka v textu Lindy Hutcheonové „Co se děje při adaptaci“ z čísla 1/2010). Cílem připravovaného čísla bude jednak tuto mezeru částečně zaplnit, jednak otevřít v českém prostředí nová badatelská témata související s tímto vztahem. Zároveň chce tento tematický blok otevřít prostor pro zkoumání vizuální stránky operního představení a jeho vztahu k filmovému obrazu; nastínit tedy témata, která jsou díky své mezioborové pozici částečně opomíjena jak v muzikologických a teatrologických pracích, tak i ve výzkumech vizuálních studií.

Odborné texty zaměřené na vztah filmu a opery se obvykle soustřeďují na možnosti převedení opery do filmu z hlediska teorie adaptace. Mezi často zmiňovaná díla patří Syberbergova adaptace Wagnerova *Parsifala* nebo Powellova a Pressburgerova adaptace Offenbachových *Hoffmannových povídek* (obojí viz např. Citron 2000). Zajímavé adaptace lze ovšem nalézt i v českém prostředí – stejně jako jinde ve světě, již v éře němého filmu. Adaptace jsou nicméně jen jedním aspektem vztahu mezi operou a filmem. Některá operní představení využívají filmové projekce (za všechny lze uvést slavnou Chaseovu inscenaci Brittenovy opery *Utažení šroubu* z roku 1969). Dále je třeba zmínit filmy, které v jistém ohledu tematizují operní produkci (AMADEUS, FARINELLI) nebo využívají operu jako nediegetickou hudbu (APOKALYPSA, abychom uvedli často citovaný příklad, nebo současnější MELANCHOLIA). Vztahy mezi filmem a operou lze vnímat také z hlediska pohybu uměleckých pracovníků mezi filmovým a operním oborem. Původně filmoví režiséři se příležitostně pouštějí do operní režie a naopak. Sem patří například práce operního a filmového režiséra Patrice Chéreaux, autora slavné bayreuthské inscenace Wagnerovy tetralogie *Prsten Nibelungův* (1976–1980).

Audiovizuální záznam tohoto představení je v současnosti, podobně jako u mnoha jiných inscenací, distribuován na DVD nosičích, čímž se dostáváme k dalšímu okruhu témat: s rozvojem techniky audiovizuální reprodukce vztahy mezi filmem a operou ještě zintenzivňují. Svědčí o tom například živé přenosy z představení vídeňské Státní opery na obrazovku umístěnou před budovou na náměstí Herberta von Karajana. Na plátne kin se dostává takzvaný alternativní obsah, tedy přímé přenosy divadelních představení, sportovních událostí a koncertů populární hudby. A právě přímé přenosy operních inscenací (u nás zprostředkované distribuční společností Aerofilms) znamenaly z hlediska úspěšnosti alternativního obsahu průlom. V divadelní sezóně 2009/10 se představení z newyorské Metropolitní opery promítala živě na 1000 pláten ve 44 zemích. Filmová studia zpočátku nepodporovala pronikání alternativního obsahu do kin, protože ho považovala za konkurenci. Tento trend se v poslední době mění a studia začínají alternativní obsah sama produkovat a distribuovat. Londýnský operní dům Royal Opera House se například ze své vlastní iniciativy spojil s montrealskou filmově-distribuční společností DigiScreen, která se nyní stará o záznamy představení a jejich distribuci na DVD nosičích i o živé vysílání do kin. Živý přenos může zpřístupnit operu publiku, které je zvyklé chodit do kina, ale do divadla by z různých, například finančních, důvodů nešlo. Pragmaticky orientovaná filmová studia se zase především snaží přilákat do kin příznivce opery, kteří jinak kina nenavštěvují.

I když tedy byla doposud věnována pozornost hlavně problematice adaptace, vztahy mezi fil-

mem a operou jsou různorodé a lze na ně nahlížet z různých perspektiv. Podstatné je, že při všech těchto „relokačních“ procesech dochází k proměně divácké zkušenosti, ale i ke vzájemným prolínáním obou vstupních médií či k proměně formálních a kompozičních prostředků – a to jak v rovině výstavby prostoru děl a obrazů (do nichž vstupuje i prvek výtvarný, scénický a architektonický), tak v rovině herecké (ovlivňuje podobu figurace a gestiky). Rádi bychom omezili naznačený široký rozptyl témat v souladu s profilací časopisu *Illuminace* z posledních let a zaměřili se na ta, kterým pozornost zatím věnována nebyla. Pro připravované číslo jsou tedy vítány příspěvky zaměřené na společenský, ekonomický a technický (technologický) kontakt mezi operou a filmem, ale i na jmenované proměny kontextu kulturně historického. Číslo tak má být příspěvkem k dějinám specifické oblasti kinematografie, která bývá přehlížena, i k výzkumům vizuálních a performačních studií, spojených převážně s českým prostředím. Konkrétně se zaměříme na:

- ekonomické, společenské a technické aspekty distribuce přímých přenosů oper do českých kin: marketingové strategie, mediální reprezentace, kulturní (symbolické) významy, technická reprodukce, prostor divadla versus prostor kina...;
- záznamy operních představení na DVD; marketingové a distribuční strategie;
- historie, produkční kontext a recepce filmových adaptací opery v českém prostředí v období němého a zvukového filmu;
- propojování filmu a opery, vzájemné formální výpůjčky z hlediska intermedialních, intertextuálních či relokačních teorií;
- analýzy a komparace kompozičních, figurálních, či narativních struktur opery vs. její adaptace;
- příkladové studie vztahů mezi filmem a operou v českém prostředí;
- filmová opera v kontextu „performance studies“ jako možném metodologickém rozšíření vizuálních studií;
- film jako opera (či její nástupce), operní kvality filmu.

Stručný výběr literatury:

Walter Benjamin, Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: Týž, *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon 1979.

Pierre Bourdieu, *La Distinction. Critique sociale de jugement*. Paris: Éditions de Minuit 1979.

Gianfranco Casadio, *Opera e cinema. La musica lirica nel cinema italiano dall'avvento del sonoro ad oggi*. Ravenna: Longo editore 1995.

Martin Cikánek, *Kreativní průmysly – příležitost pro novou ekonomiku*. Praha: Institut umění – divadelní institut 2009.

Marcia J. Citron, *Opera on Screen*. New Haven – London: Yale University Press, 2000.

Nigel Culkin – Norbert Morawetz – Keith Randle, Digital Cinema as Disruptive Technology: Exploring New Business Models in the Age of Digital Distribution. In: Shenja Van Der Graaf – Yuichi Washida (eds.), *Information Communication Technologies and Emerging Business Strategies*. London: Idea Group Publishing 2007, s. 160–178.

Exploring Alternatives. *Film Journal International* 113, 2010, č. 6., s. 3.

Is Alternative Content Working? *Film Journal International* 112, 2009, č. 10.

Youssef Ishaghpour, *Opéra et théâtre dans le cinéma d'aujourd'hui*. Paris: La Différence 1995.

Jaroslava Janáčková, Její pastorkyňa: kniha, opera, film a román ve vztahu k textu dramatu. In: *Česká literatura v intermedialní perspektivě*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR – Nakladatelství Akropolis 2010, s. 359–368.

Joe Jeongwon – Theresa Rose (eds.), *Between Opera and Cinema*. New York: Routledge 2002.

Bernhard Kuhn, *Die Oper im italienischen Film*. Essen: Die Blaue Eule 2005.

Přemysl Martínek, Zapomeňte na Jarmusche, jdeme na fotbal / Dnešní alternativa vůči mainstreamu. *Cinepur* 17, 2010, č. 70, s. 6–9.

Opera & ballet at the cinema. *Cinema Technology* 22, 2009, č. 22 s. 44–48.

Réal La Rochelle, *Opérscope. Le film-opéra en Amérique*. Montréal: Triptyque 2003.

Filmový marketing

(uzávěrka: 28. února 2013)

Hostující editorka: Marta Lamperová

Význam filmového marketingu pro filmovou praxi i pro odbornou reflexi filmu v USA a dalších západních zemích roste, zatímco v České republice je v obou zmíněných oblastech spíše podceňován. Je to dáno odlišným historickým kontextem i odlišnými finančními možnostmi amerického a evropského filmového průmyslu. Hollywoodská studia vynakládají obrovské prostředky na marketing filmů mimo jiné proto, že kinematografie byla v USA vždy chápána spíše jako obchod a zábavní průmysl a ziskovost byla zejména pro „majors“ společností rozhodujícím faktorem. Americká studia zároveň disponují finančními prostředky na rozsáhlé marketingové kampaně. Naopak v českém prostředí není na propagaci filmů dostatek prostředků, jak upozornila například *Studie ekonomického vlivu filmového průmyslu v České republice* společnosti Olsberg/SPI (2006). Na jednu stranu lze slyšet stížnosti, že národní produkce ve střední a východní Evropě není zisková a nedaří se ji uplatňovat na zahraničních trzích, na druhou stranu není vůle promýšlet kvalitní marketingové strategie a pracuje se s navítním předpokladem, že dobré umění se prodá samo.

Toto přehlížení či dokonce nechut k filmovému marketingu se pak logicky přelévá i do oboru, který má kinematografii reflektovat, tedy do filmových studií, v důsledku čehož nebyla tomuto tématu u nás doposud věnována adekvátní pozornost. Přípravované číslo *Iluminace* směřuje k naplnění dvou hlavních cílů: 1) Je třeba upozornit na význam marketingu pro domácí filmově-výrobní praxi, protože bez marketingu nelze vybudovat konkurenceschopnou filmovou výrobu. Marketingovou strategii přitom nelze začít připravovat a realizovat, až když je dílo dokončené, musí se táhnout celým procesem výroby od vývoje až po hotový film; měla by také zohledňovat nové fenomény, jako jsou sociální sítě, crowdfunding apod. 2) Marketing by se měl stát i u nás legitimním předmětem výzkumu. Představuje totiž důležitou součást (především americké) filmové kultury, která může prostřednictvím marketingových kampaní formovat a měnit očekávání, preference i zvyky diváků.

Vzhledem k interdisciplinárnímu charakteru filmového marketingu můžeme rozlišit několik typů publikací, které se k předmětu našeho zájmu váží. V první řadě jsou to publikace odborníků z marketingové oblasti sloužící primárně jako návod pro filmově-výrobní a filmově-distribuční praxi. Z této pozice píší o marketingu filmu například Sibylle Kurzová, Esther van Messelová a Björn Koll v publikaci *Low-Budget-Filme. Marketing und Vertrieb optimieren* (2006), Annika Phamová, Neil Watson a John Durie v knize *Marketing and Selling Your Film Around the World* (2000) nebo Finola Kerriganová v knize *Film Marketing* (2010). Obdobných publikací lze nalézt celou řadu.

Zadruhé jde o odborné reflexe filmového marketingu například z pozic sociologických, ekonomických a historických. V této souvislosti lze uvést studii sociologa Shyona Baumanna „Marketing, Cultural Hierarchy, and the Relevance of Critics: Film in the United States, 1935–1980“ (2002), v níž autor provedl obsahovou analýzu reklamy na filmy v novinách a zaměřil se na to, jaký význam mělo v reklamě v průběhu historie slovo filmových kritiků. Ekonomicky orientované studie reprezentuje například práce Jaye Praga a Jamese Casavanta „An Empirical Study of the Determinants of Revenues and Marketing Expenditures in the Motion Picture Industry“ (1994). Autoři svou analýzou prokázali, že filmový marketing má přímý a významný vliv na finanční úspěšnost filmů. Různorodost ekonomicky orientovaných pří-

stupů k marketingu týkajícího se filmu dokládá také studie Simona Hudsona „Promoting Destinations via Film Tourism: An Empirical Identification of Supporting Marketing Initiatives“ (2006). Jak název napovídá, zde se autoři nezajímali o marketing filmů, ale o marketing destinací a rozvoj turismu založený na faktu, že se v určité lokalitě točil film nebo že byla tato destinace ve filmu vyobrazena (ať už se film točil kdekoliv). V současnosti je toto téma aktuální i v českém prostředí, jak ukázalo i téma letošního Fóra cestovního ruchu se zaměřením na „Film a marketing destinace“. Z historické perspektivy pohlíží na význam filmového marketingu například Justin Wyatt ve své průkopnické knize *High concept: Movies and Marketing in Hollywood*, kde sleduje specifické marketingové strategie tzv. blockbusteru vysokého pojetí od druhé poloviny 70. let do druhé poloviny 80. let. Mohli bychom v tomto výčtu pokračovat dále, chtěli jsme však upozornit alespoň na nejzajímavější typy výzkumů realizovaných v oblasti filmového marketingu. Příspěvky se pochopitelně nemusí omezovat na zmíněné okruhy studií. Mezi vítanými tématy jsou mimo jiné:

- případové studie marketingových strategií konkrétních filmů,
- marketing českých a slovenských filmů v historické perspektivě,
- obsahové analýzy reklamních kampaní na filmy,
- analýzy teaserů a trailerů,
- ekonomické analýzy dopadu marketingových kampaní na úspěšnost filmů,
- kinoreklama,
- kvalitativní a kvantitativní výzkumy zaměřené na marketery a distributory filmů,
- filmový turismus a destinační marketing.

Stručný výběr literatury:

Shyon Baumann, Marketing, Cultural Hierarchy, and the Relevance of Critics: Film in the United States, 1935–1980. *Poetics* 30, 2002, s. 243–262.

Sue Beeton, *Film-Induced Tourism*. Clevedon: Channel View Publications 2005.

Mark Steven Bosko, *The Complete Independent Movie Marketing Handbook*. Studio City: Michael Wiese Productions 2003.

Simon Hudson, Promoting Destinations via Film Tourism: An Empirical Identification of Supporting Marketing Initiatives. *Journal of Travel Research* 44, 2006, č. 4, s. 387–396.

Simon Hudson – J. R. Brent Ritchie, Film Tourism and Destination Marketing: The Case of Captain Corelli's Mandolin. *Journal of Vacation Marketing* 12, 2006, č. 3, s. 256–268.

Finola Kerrigan, *Film Marketing*. Oxford: Elsevier 2010.

Finola Kerrigan – Peter Fraser – Mustafa Özbilgin, *Arts Marketing*. Oxford: Elsevier Butterworth-Heinemann 2004.

Sibylle Kurz – Esther van Messel – Bjoern Koll, *Low-Budget-Filme. Marketing und Vertrieb optimieren*. Konsatz: UVK Verlagsgesellschaft 2006.

Olsberg/SPI, *Studie ekonomického vlivu filmového průmyslu v České republice*. Praha: MK ČR, 2006.

Annika Pham – Neil Watson – John Durie, *Marketing and Selling Your Film Around the World*. Los Angeles: Silman-James Press 2000.

Jay Prag – James Casavant, An Empirical Study of the Determinants of Revenues and Marketing Expenditures in the Motion Picture Industry. *Journal of Cultural Economics* 18, 1994, č. 3, s. 217–235.

Justin Wyatt, *High concept: Movies and Marketing in Hollywood*. Texas: University of Texas Press 1994.

3/2013

Screen Industries in East-Central Europe: Cultural Policies and Political Culture
Special English-Language Edition

(deadline 30 April 2013)

The collection of articles has its origin in a conference on film and TV industries in the region held in Brno in November 2012 under the same title.

4/2013

Beyond "Malé, ale naše": Czech and Slovak Cinemas as Transnational Cinemas

Special English-Language Edition

(deadline 31 July 2013)

Guest Editors: Alice Lovejoy – Nataša Ďurovičová

In world film historiography, the current pressures of globalization have led to a general downplaying of the paradigm of national cinema in favor of transnational perspectives.¹⁾ By contrast, the post-1989 "detotalization" of East/Central Europe that gave birth to a dozen newly devolved nation-states also had direct consequences for writing film history. The dominant historical research soon came to focus on newly minted "unitary one-nation cinemas" — Czech, Slovak, Ukrainian, Serbian, Montenegrin, Latvian, etc. — born from the ruins of federated cultural formations.

Yet throughout the course of most of the 20th century, East/Central European filmmaking was, in some form or another, always also a part of a larger trans- or supranational configuration. Well beyond the level of individual film productions or bilateral co-production agreements, transnational force-fields exercised a gravitational pull on the scale, and often on the very concept, of a cinema for any imagined "national" community. After all, like film industries in other small countries, the E/CE cinemas had to find ways to persist in the shifting regimes of cultural and political power by relying on 'strategic resourcefulness,'²⁾ that is, had to continuously gauge the wider political and cultural fields in which they operated. In other words, the historical objects today so plainly and so self-evidently identified as "Czech cinema," "Slovak cinema," etc. disavow their ongoing dependence on, and debt to films, film discourses, film practices and film industries that are not-Czech, not-Slovak, etc.

This volume seeks to examine such strategies in the cinemas of the Czech and Slovak lands, which have, variously, been an integral part of the cinema of the Austro-Hungarian Empire, a part of the multinational Czechoslovak Republic, a sheltered production space within the World War II Protectorate of Bohemia and Moravia (in the case of the Czech lands), a competitive partner in the Socialist block/Comecon trade exchange structure, two among many participants of the Eurimages/MEDIA group, or two minor film industries competing in the global media market. These configurations—all of which exceed the concept and borders of the Czech and Slovak state—have nonetheless been crucial to the development of "national" film practice, culture, and style on all levels, and beyond individual film productions: whether in the choices of production strategies, genres or stars in the thirty-some years from the beginning of film production in Prague at the turn of the 20th century until the end of the first Republic, the film politics with regard to national minorities as well as multilingual versions in the same era, the development of dramaturgical practices in the Czech and Slovak studios, in the "Czechoslovak road to socialism" that films of the early 1950s imagined, in E.U.-sponsored documentaries, in the persistence of a "bi-national" Czech-Slovak media market after the split of the two republics, the profiling politics of international film festivals in the Czech and Slovak republics, etc.

With the goal of expanding theoretical and analytical approaches to the historical and contemporary geopolitics of East/Central European cinema, we invite contributions that will investigate, theorize, and analyze the ways in which Czech and Slovak cinemas have been

shaped by their long-standing and dynamic position in a variety of larger networks. We particularly welcome studies that examine under- or unexplored films or archival sources, that extend beyond canonical works, periods, and genres (e.g., fiction features), and that integrate theoretical and historiographical approaches.

Proposals for issue 4/2013 (3–600 words) are due to the editors Nataša Ďurovičová (University of Iowa) and Alice Lovejoy (University of Minnesota), via natasa-durovicova@uiowa.edu and alovejoy@umn.edu on May 1, 2012. The contributions (5–7000 words) may be in English, Czech or Slovak. The contributors will be notified on July 1, 2012; the essays will be due on July 31, 2013.

-
- 1) E.g. Mette Hjort, On the Plurality of Cinematic Transnationalism. In: Nataša Ďurovičová – Kathleen Newman (eds.), *World Cinemas, Transnational Practices*. New York: Routledge 2009, pp. 13–33. For an example of an attempt to methodically write a “denationalized” world cinema history, see e.g. the Italian multivolume history Gian Piero Brunetta (ed.), *Storia del cinema mondiale: L'Europa. Miti, luoghi, divi*. Torino: Einaudi 1999.
 - 2) Mette Hjort, *Small Nation, Global Cinema: The New Danish Cinema*. Minnesota: University of Minnesota Press 2005, p. ix.

ILUMINACE

je recenzovaný časopis pro vědeckou reflexi kinematografie a příbuzných problémů. Byla založena v roce 1989 jako půlletník. Od svého pátého ročníku přešla na čtvrtletní periodicitu a při té příležitosti se rozšířil její rozsah i formát. Od roku 2004 je v každém čísle vyhrazen prostor pro monotematický blok textů. Od roku 2005 jsou některé monotematické bloky připravovány ve spolupráci s hostujícími editory. Iluminace přináší především původní teoretické a historické studie o filmu a dalších audiovizuálních médiích. Každé číslo obsahuje rovněž překlady zahraničních textů, jež přibližují současné badatelské trendy nebo splácejí překladatelské dluhy z minulosti. Velký prostor je v Iluminaci věnován kritickým edicím primárních písemným pramenů k dějinám kinematografie, stejně jako rozhovorům s významnými tvůrci a badateli. Zvláštní rubriky poskytují prostor k prezentaci probíhajících výzkumných projektů a nově zpracovaných archivních fondů. Jako každý akademický časopis i Iluminace obsahuje rubriku vyhrazenou recenzím domácí a zahraniční odborné literatury, zprávám z konferencí a dalším aktualitám z dění v oboru filmových a mediálních studií.

POKYNY PRO AUTORY:

Nabízení a formát rukopisů

Redakce přijímá rukopisy v elektronické podobě v editoru Word, a to e-mailem na adrese szczepan@phil.muni.cz nebo lucie.cesalkova@gmail.com. Doporučuje se nejprve zaslat stručný popis koncepce textu. U původních studií se předpokládá délka 15–35 normostran, u rozhovorů 10–30 normostran, u ostatních 4–15; v odůvodněných případech a po domluvě s redakcí je možné tyto limity překročit. Všechny nabízené příspěvky musí být v definitivní verzi. Rukopisy studií je třeba doplnit filmografickým soupisem (odkazuje-li text na filmové tituly — dle zavedené praxe Iluminace), abstraktem v angličtině nebo češtině o rozsahu 0,5–1 normostrana, anglickým překladem názvu, biografickou notickou v délce 3–5 řádků, volitelně i kontaktní adresou. Obrázky se přijímají ve formátu JPG (s popisky a údaji o zdroji), grafy v programu Excel. Autor je povinen dodržovat citační normu časopisu (viz „Pokyny pro bibliografické citace“).

Pravidla a průběh recenzního řízení

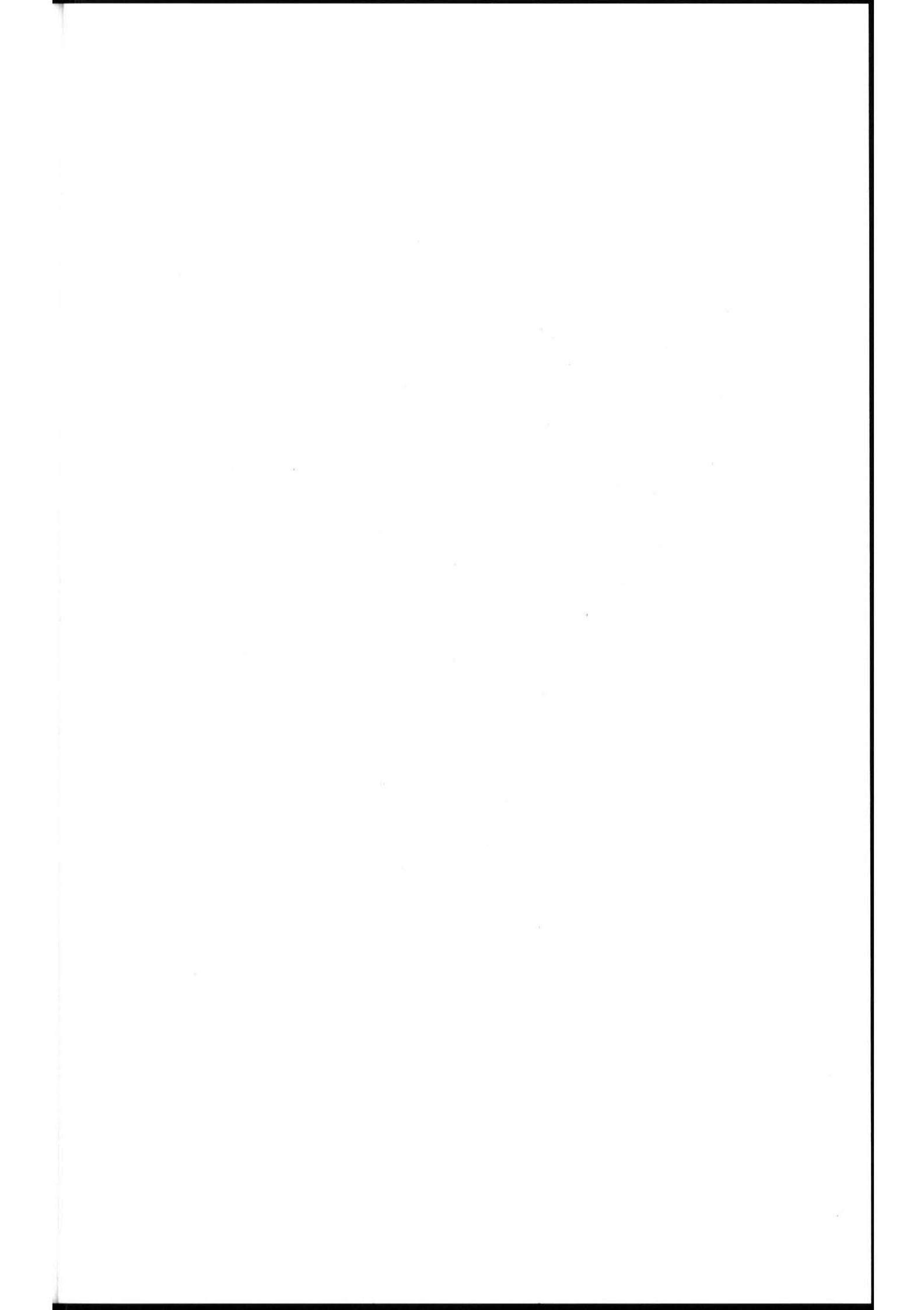
Recenzní řízení typu „peer-review“ se vztahuje na odborné studie, určené pro rubriku „Články“, a probíhá pod dozorem redakční rady (resp. „redakčního okruhu“), jejíž aktuální složení je uvedeno v každém čísle časopisu. Šéfredaktor má právo vyžádat si od autora ještě před započetím recenzního řízení jazykové i věcné úpravy nabízených textů nebo je do recenzního řízení vůbec nepostoupit, pokud nesplňují základní kritéria původní vědecké práce. Toto rozhodnutí musí autorovi náležitě zdůvodnit. Každou předběžně přijatou studii redakce předloží k posouzení dvěma recenzentům. Recenzenti budou vybíráni podle kritéria odborné kvalifikace v otázkách, jimiž se hodnocený text zabývá, a po vyloučení osob, které jsou v blízkém pracovním nebo osobním vztahu s autorem. Autoři a posuzovatelé zůstávají pro sebe navzájem anonymní. Posuzovatelé vyplní formulář, v němž uvedou, zda text navrhuji přijmout, přepracovat, nebo zamítnout. Své stanovisko zdůvodní v přiloženém posudku. Pokud doporučují zamítnutí nebo přepracování, uvedou do posudku hlavní důvody, respektive podněty

k úpravám. V případě požadavku na přepracování nebo při protichůdných hodnoceních může redakce zadat třetí posudek. Na základě posudků šéfredaktor přijme konečné rozhodnutí o přijetí či zamítnutí příspěvku a toto rozhodnutí sdělí v nejkratším možném termínu autorovi. Pokud autor s rozhodnutím šéfredaktora nesouhlasí, může své stanovisko vyjádřit v dopise, který redakce předá k posouzení a dalšímu rozhodnutí členům redakčního okruhu. Výsledky recenzního řízení budou archivovány způsobem, který umožní zpětné ověření, zda se v něm postupovalo podle výše uvedených pravidel a zda hlavním kritériem posuzování byla vědecká úroveň textu.

Další ustanovení

U nabízených rukopisů se předpokládá, že autor daný text dosud nikde jinde nepublikoval a že jej v průběhu recenzního řízení ani nebude nabízet jiným časopisům. Pokud byla publikována jakákoli část nabízeného textu, autor je povinen tuto skutečnost sdělit redakci a uvést v rukopise. Nevyžádané příspěvky se nevracejí. Pokud si autor nepřeje, aby jeho text byl zveřejněn na internetových stránkách časopisu (www.iluminace.cz), je třeba sdělit nesouhlas písemně redakci.

Pokyny k formální úpravě článků jsou ke stažení na téže internetové adrese, pod sekci „Autoři článků“.





Knihovna Národního filmového archivu

Bartolomějská 11, 110 00 Praha 1

studovna v centru Prahy nad kinem Ponrepo
v krásném prostředí Konviktu
otevřeno ÚT, ČT 9–12, 13–17, PÁ 9–12
tel. +420 226 211 865

Katalog a článková bibliografická databáze
(140 000 záznamů)
» <http://arl.nfa.cz>

Digitální knihovna NFA
(320 000 stran)
» <http://library.nfa.cz>

Knihovna NFA na webu

- » <http://www.nfa.cz/knihovna.html>
- největší specializovaná knihovna filmové literatury v České republice
- otevřena všem studentům, pedagogům, vědeckým pracovníkům, novinářům a zájemcům o film
- 115 000 svazků a přes 750 časopiseckých titulů z domova a ze zahraničí
- sbírka 9 600 převážně českých filmových scénářů
- archiv článků z denního tisku s filmovou tematikou od roku 1939 do současnosti
- filmové encyklopedie
- biografie filmových tvůrců
- filmologická literatura
- filmové ročenky z celého světa
- katalogy z filmových festivalů a přehlídek z domova i ze zahraničí
- uměleckohistorická a uměnovědná literatura
- zfilmovaná beletrie
- přístup k licencovaným filmografickým databázím (American Film Catalogue, Film Index International)
- přístup k licencovaným fulltextovým databázím (FIAFplus, Film @ Television Literature Index with Fulltext, Adademic Search Complete) — přes 7 100 titulů zahraničních periodik a dalších 12 000 publikací ze společenskovedních oborů
- **vzdálený přístup do všech licencovaných databází a informačních zdrojů knihovny 24 hodin denně pro uživatele Knihovny NFA**



Informační zdroje Národního filmového archivu www.nfa.cz

On-line katalog Český hraný film 1898–1970

- » <http://web.nfa.cz/CeskyHranyFilm>
- česko-anglická filmografická databáze s obsahy filmů vytvořená filmovými historiky NFA

On-line katalog Knihovny NFA

- » <http://arl.nfa.cz>
- článková bibliografie z českého filmového tisku
- katalog fondu knihovny
- 140 000 bibliografických záznamů
- 69 000 faktografických záznamů (personálie, filmy, akce)

Digitální knihovna NFA

- » <http://library.nfa.cz>
- periodika a knižní tituly ze sbírek Knihovny Národního filmového archivu se zaměřením na film a kinematografii o rozsahu 320 000 stran s fulltextovým vyhledáváním

Filmová ročenka

- » <http://web.nfa.cz/FilmovaRocenka/2007>
- komplexní informace o české kinematografii za dané období
- vychází od roku 1992, od roku 2007 v podobě databáze na CD-ROM
- česko-anglická ukázková verze ročníku 2007 volně přístupná na internetu
- ročníky 2007, 2008, 2009, 2010 v databázové podobě přístupny v intranetu NFA

Filmový přehled

- » <http://web.nfa.cz/fp>
- nejstarší český vycházející filmový časopis (letos 73 let)
- od roku 2001 i v elektronické verzi (pro předplatitele)
- komplexní informace o české (původně československé) filmové distribuci

Iluminace

- » <http://www.iluminace.cz>
 - odborný filmologický čtvrtletník vycházející od roku 1989
 - od roku 2001 na webu s vybranými volně přístupnými plnými texty
-

ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu

The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

2 / 2012

www.iluminace.cz

Editorial Staff / Redakce:

Lucie Česálková, Jan Hanzlík, Ivan Klimeš

Editor-in-Chief / Šéfredaktor:

Petr Szczepanik

Editorial Board / Redakční rada:

Anna Batistová, Petr Bednařík, Petr Bilík, Karel Čada,
Jana Dudková, Nataša Ďurovičová, Tereza Dvořáková,
Mária Ferenčuhová, Petra Hanáková, Martin Kaňuch,
Tomáš Lachman, Alice Lovejoy, Miroslav Marcelli,
Petr Mareš, Petr Málek, Peter Michalovič, Pavel Skopal,
Kateřina Svatoňová, Karel Thein, Vlastimil Zuska

Published by / Vydává:

NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV
www.nfa.cz

Iluminace is a peer-reviewed research journal.
Submissions should be sent to szczepan@phil.muni.cz.
Iluminace je recenzovaný vědecký časopis.
Redakce přijímá rukopisy na e-mailové adrese
szczepan@phil.muni.cz.

Iluminace is published for the National Film Archive
and the Czech Society for Film Studies (www.cefs.cz).
Iluminace je tiskovým orgánem Národního filmového
archivu a České společnosti pro filmová studia
(www.cefs.cz).

Secretary / Tajemnice redakce:

Ivana Lukešová

Address / Adresa redakce:

Národní filmový archiv, oddělení teorie a dějin filmu
Bartolomějská 11, 110 01 Praha 1
Tel: +420 224 231 988; Fax: +420 224 231 948

Grafická úprava a sazba: studio@vemola.cz

Tisk: Marten, s. r. o.

Rukopis byl odevzdán do výroby v červnu 2012.

Published quarterly / Vychází 4× ročně
Cena jednoho čísla 85,- Kč

Subscription rates / Předplatné:

Annual subscription for Europe:

Institutional: € 60,- **Private:** € 40,-

Annual subscription for other countries

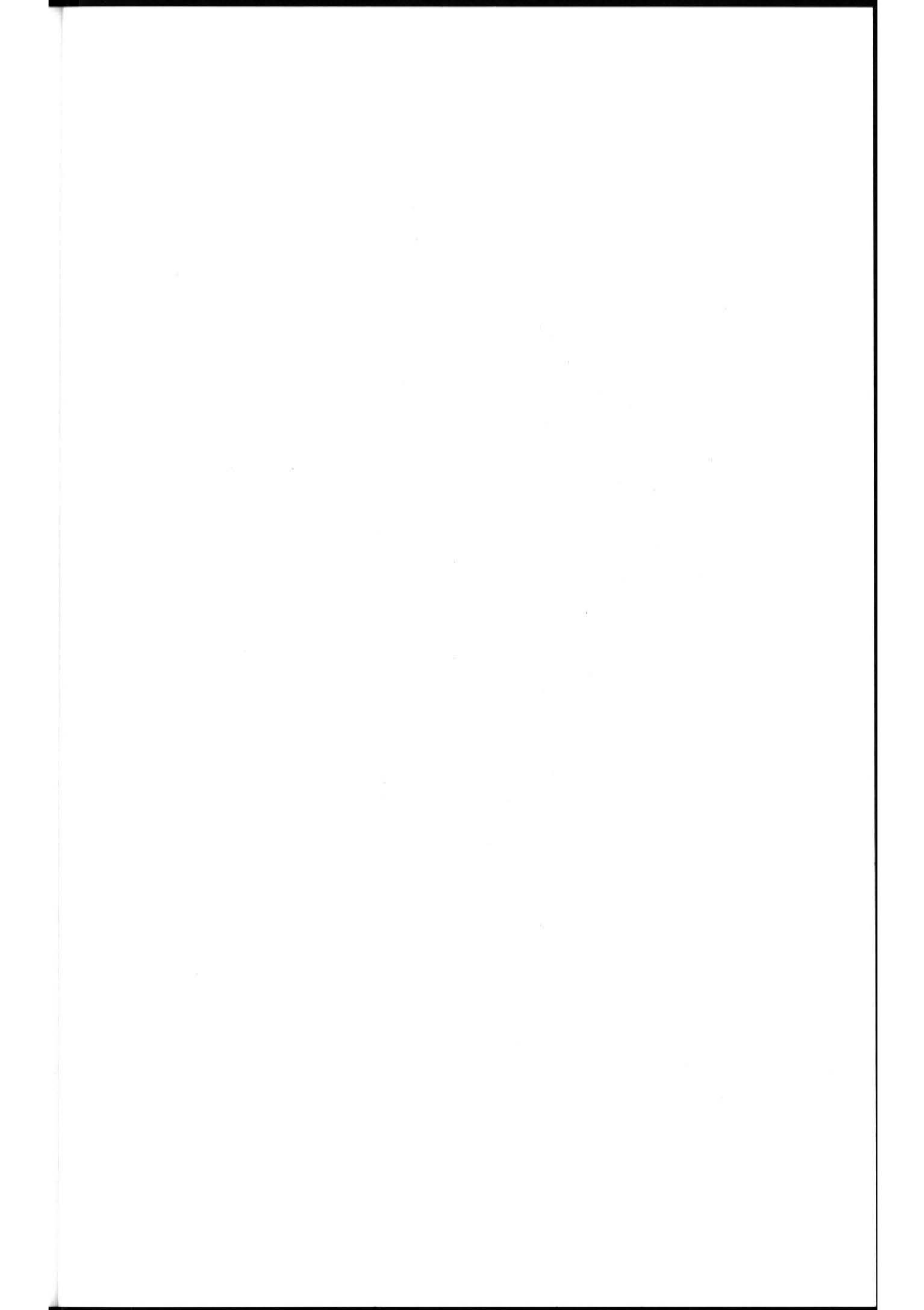
Institutional: US\$ 90,- **Private:** US\$ 60,-

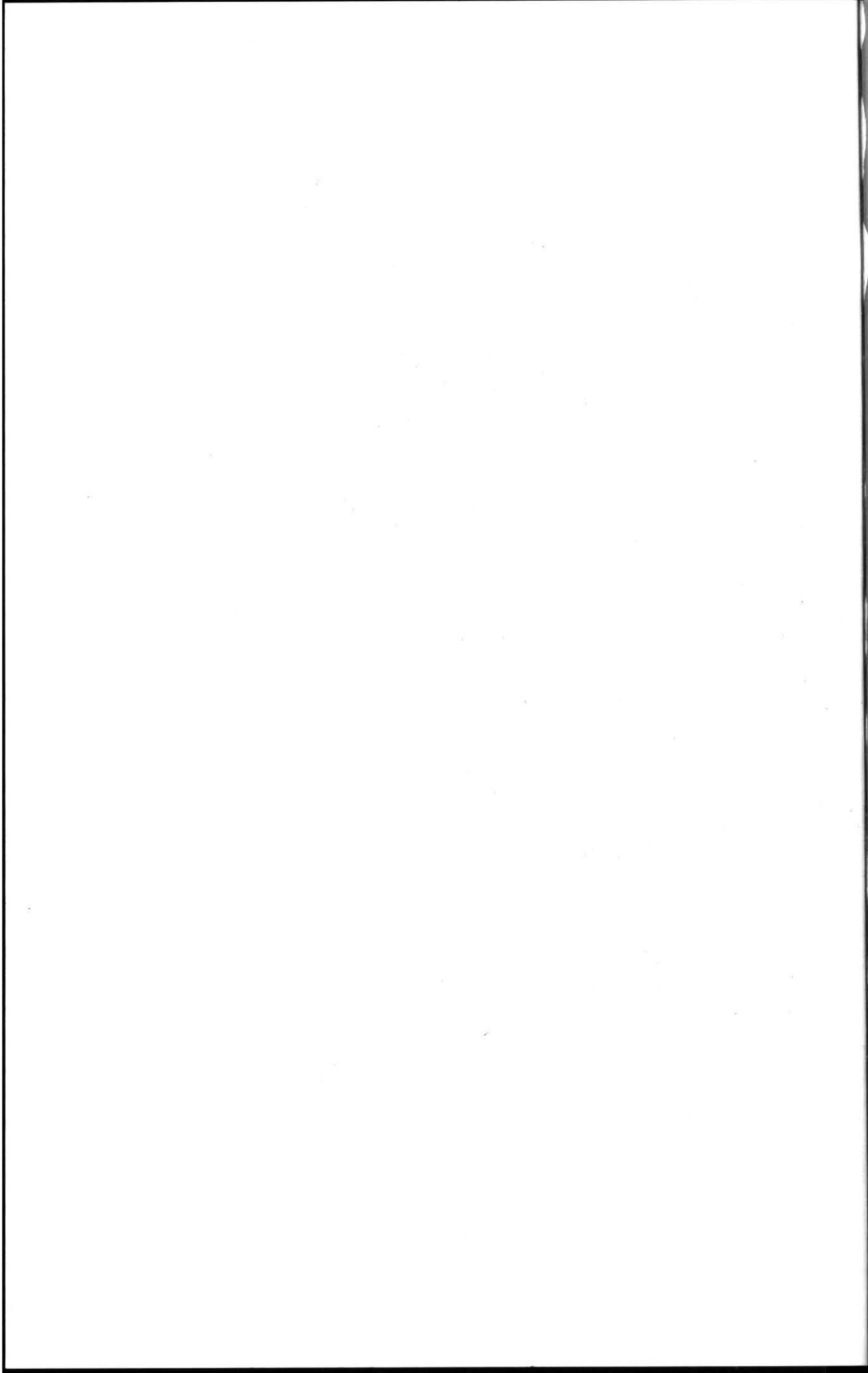
Prices include postage. Sales and orders are managed
by: Stepana.Erhartova@nfa.cz.

Roční předplatné pro tuzemsko: 300 Kč
Předplatné zajišťuje: www.allpro.cz

Iluminace is available electronically through
ProQuest and Ebsco.

MK ČR E 55255; MIČ 47285
© Národní filmový archiv





CONTENTS ILLUMINACE 2/2012

THEME:

DIGITAL GAMES AS AN EXPRESSIVE MEDIUM

Guest Editor:

Jaroslav Švelch

ARTICLES

Markéta Štechová: Mythology of Exceptionality as a Production Ideology of the Television Serial
Proč bychom se netopili

THEME ARTICLES

Editorial

Jaroslav Švelch: The Game Is the Message. Theoretical and Methodological Approaches to Digital Games as an Expressive Medium

Vít Šisler: Digital Games in the Middle East. Procedural Rhetoric and Its Role in the Construction of Muslim Identity

Jan Miškov: A Genealogy of Interactive Text. The Remediation of Literature, Theater and Film in *Heavy Rain*

INTERVIEWS

Jaroslav Švelch: White Spots on the Map of Game Design. Interview with Jakub Dvorský and Jaroslav Kolář

Jana Rogoff: On the Findings in the NFA, Mikhail Tsekhanovsky, and Film Excavation. Interview with Nikolai Izvolov and Sergei Kapterev

DOCUMENTS

Jaroslav Švelch: Manifestos of an Independent Game Developers

Jason Rohrer: The Game Design of Art

Auriea Harvey — Michaël Samyn: Over Games

35029/2012/2

OBSAH ILUMINACE 2/2012



10109404 Národní filmový archiv

TÉMA:

POČÍTAČOVÉ HRY JAKO EXPRESIVNÍ MÉDIUM

hostující editor:

Jaroslav Švelch

ČLÁNKY

Markéta Štechová: Mytologie výjimečnosti jako produkční ideologie televizního seriálu

Proč bychom se netopili

ČLÁNKY K TÉMATU

Editorial

Jaroslav Švelch: Co nám říká hra. Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu

Vít Šisler: Počítačové hry na Blízkém východě. Procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity

Jan Miškov: Genealogie interaktivního textu. Remediacce literatury, divadla a filmu v *Heavy Rain*

ROZHOVORY

Jaroslav Švelch: Bílá místa na mapě herního designu. Rozhovor s Jakubem Dvorským a Jaroslavem Kolářem

Jana Rogoff: O nálezu v NFA, Michailu Cechanovském a filmové hrobařině.

Rozhovor s Nikolajem Izvolovem a Sergejem Kaptěrevem

EDICE A MATERIÁLY

Jaroslav Švelch: Manifesty nezávislých herních vývojářů

Jason Rohrer: Herní design jako umění

Auriea Harvey a Michaël Samyn: Over Games