

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Jan Hubáček

**Film a počítačové hry:
Hry jako nástupnické umění**

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2007/2008

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan HUBÁČEK**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Audiovize**

Téma práce: **1. Teoretická práce:
Film a počítačové hry**
**2. Praktická práce:
Scénář hraného filmu "Besrman"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část práce:

Rozsah práce: minimálně 25 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-ROM. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. Součástí teoretické práce je scénář.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část práce:

Audiovizuální výstup předložte na 3 ks DVD a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA, NFA a Licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu z webových stránek ÚAA.

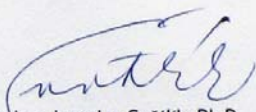
Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

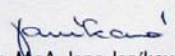
Literatura vychází z profesního a tematického zaměření práce.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Tomáš Binter**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **prof. Mgr. Zuzana Gindl-Tatárová, ArtD.**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **25. března 2008**
Termín odevzdání bakalářské práce: **9. května 2008**

Ve Zlíně dne 25. března 2008


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

Chtěl bych poděkovat Mgr. Tomáši Binterovi, za jeho odborné vedení a podněty.

Zároveň chci poděkovat pánům Radku Volfovi a Petrovi Pecharovi z firmy Black Element Software. Návštěva jejich pracoviště a rozhovor s nimi mě obohatil o mnoho důležitých znalostí a názorů, které jsem využil při tvorbě této práce.

Prohlašuji, že jsem na teoretické části diplomové práce pracoval samostatně a citace jsem zřetelně označil.

.....

Shrnutí

Tato práce se zabývá fenoménem interaktivní zábavy v souvislosti se světem kinematografie, jako zdroje, ze kterého při svém vývoji čerpá. Stručně shrnuje historii herního průmyslu s jeho důležitými mezníky. Zkoumá specifické projevy filmové řeči ve videohrách a zpětné působení her na oblast filmu. V závěru se autor zamýšlí nad otázkou, je-li možné počítačovým hrám přiřknout status umění, stejně jako kinematografii.

Klíčová slova:

počítačové hry, videohry, film, kinematografie, vývoj, historie, umění, filmová řeč

Summary

This work is about the phenomenon of interactive entertainment which draws from the experience of cinematography for its own evolution. It briefly summarizes the history of gaming industry with the most important milestones. The work also explores factual signs of film language in videogames and reciprocal incidence of games in the area of film. Author debates about the question whether we can assign a status of art for videogames, the same way as it was granted for cinematography.

Keywords:

computer games, videogames, film, movie, cinematography, evolution, history, art, film language

Obsah

1. Úvod7
2. Co je to hra8
2.1 Stručná historie her9
3. Výroba filmů, výroba her.13
4. Filmová řeč a hry16
4.1 Adventury - interaktivní filmové dobrodružství. . .	.18
5. Počítačové postupy ve filmech21
6. Hry jako umění.23
7. Závěr26
8. Prameny27

„V počítačových hrách je pouze tolik
umění, aby se to zaplatilo.“

- Radek Volf
zakladatel firmy Black Element Software

1. Úvod

Raketový vzestup virtuální zábavy v posledních dvaceti letech mi zavdává, domnívám se, dostatečný důvod pro to, abych se tomuto fenoménu věnoval ve své bakalářské práci. I kdybych nebyl studentem audiovizuálních umění, srovnání počítačových her s filmem by mělo být vždy jedním z prvních kritérií, podle kterých budeme na tuto mladou formu umění nahlížet.

Více, než na již poněkud obligátní diskuzi nad počítačovými hrami jako projev remediace (proces, při kterém se některá média zdokonalují, přetváří či propojují a od používání jiných se upouští), bych se rád zaměřil více na praktičtější oblast tvorby interaktivních světů, kde se zcela neoddiskutovatelně a bez obalu využívají všechny moderní prvky kinematografie, za účelem dosažení maximálního vlivu na diváka. Z prací, zabývajících se problémem remediace, které jsem měl doposud na toto téma možnost nastudovat, jsem byl nucen nabýt dojmu, že většina autorů těchto rozborů se rekrutuje z řad „klasických“ teoretiků, kteří nemají dostatečný kontakt s praxí. Chci tím jen naznačit, že z pozice osoby, která právě v období nejbouřlivějšího rozvoje počítačové zábavy a její proměny (90. léta 20. stol.) byla v tom nejvhodnějším věku (teenager), aby naplno nasála onu elektrizující atmosféru a díky tomu nyní s odstupem doby nahlíží na věci jinými očima, mohu mít na celou otázku nástupu interaktivní zábavy, která se týká právě konfrontací kinematografie, televize a světa počítačových her, odlišný názor, přinášející do problematiky trochu svěžího vzduchu a nového světla.

2. Co je to hra

Pro úplnost si nejprve definujme pojem počítačová hra, jako taková. Internetová encyklopedie Wikipedia říká: „Počítačová hra se skládá z virtuálního světa nebo prostředí, do kterého může hráč pomocí komponent připojených k počítači (myš, klávesnice, joystick, joypad a další) vstoupit a nějakým způsobem ovlivňovat dění takového virtuálního prostředí.“ (1) Doplňme, že počítačová hra slouží primárně k zábavě a relaxaci. Počítačový program pro hráče simuluje různé souboje, závody nebo před něj staví zcela jiné úkoly, závislé od námětu a žánru titulu. Hráč má za cíl splnit v časovém limitu určitý úkol, porazit počítačem generovaného protivníka nebo v dnešní době již běžně lidského soupeře, připojeného v reálném čase ke stejné hře například skrz celosvětovou síť internetu. Reprezentaci hráče v nejrůznějších digitálně generovaných herních prostředích se říká „avatar“ (výraz pocházející ze sanskrtu, zn. „ten který přichází“). Ten může nabývat lidské podoby, tvaru robota, ale i závodního vozu, obyčejné kuličky nebo jiného zcela nespecifikovatelného média.

Pro zjednodušení si ještě upřesněme pojmy počítačová hra a videohra, které budou ze stylistických důvodů v této práci používány jako synonyma, ačkoli se ve skutečnosti jedná o dvě odlišné skupiny. Digitální hry lze hrát na těchto platformách: domácí počítače, televizní konzole, přenosné herní přístroje (včetně mobilního telefonu) a skříňové hrací automaty. Byť se nejedná vždy o stejné realizace, panuje mezi jednotlivými platformami značná fluktuace titulů. Naopak technické specifikace každé platformy jsou do značné míry určujícím faktorem, pro konkrétní podoby té které hry. Jedná se především o rozdíly v grafických a zvukových možnostech nebo odlišném způsobu ovládní. Například u her určených

původně pro PC, ovládané klávesnicí a myší, bude nutná značná modifikace, aby bylo možné její hratelné provedení realizovat na skříňovém automatu. Termín videohra se tedy užívá převážně pro tituly na herních konzolách, zatímco počítačová hra je druh softwaru, běžící na počítači, který k zábavě původně určen nebyl. Ačkoli z našeho středoevropského pohledu se může zdát, že počítačové hry mají, co do celkového počtu, převahu, opak je pravdou - v celosvětovém měřítku tvoří jen 16,4% prodaných kusů. (2)

2.1 Stručná historie her

Shrnout desetiletí evoluce interaktivní herní zábavy s alespoň takovou pozorností, jakou by si toto moderní médium zasloužilo, by vydalo nikoliv na samostatnou práci, nýbrž na tlustou knihu. Jestliže například *Dějiny filmu* autorů Kristin Thompsonové a Davida Bordwella s přehledem zaplnily přes 800 stran, herní kultura, jejíž počátky se objevují po 50 letech od zrodu kinematografie, by si směle mohla nárokovat srovnatelný rozsah obdobného literárního díla. Půlstoleté zpoždění směle dohonila akcelеровaným vývojem v poslední dekádě uplynulého milénia.

Historie her se začala psát roku 1947, kdy se Thomas Goldsmith a Estl Mann inspirovali patrně vojenským radarem. Pomocí osmi katodových trubic, tedy technologie raných CRT obrazovek, vytvořili simulaci střely odpálené na cíl. Tuto, reprezentovanou malým bodem, bylo možné ovládat sadou tlačítek a měnit její dráhu. Protože tehdejší technologie nedovolila počítačově vykreslit herní prvky, autoři byli nuceni je manuálně nakreslit na průhlednou fólii přiloženou na CRT.

Následoval úspěšný pokus o sestrojení elektronických piškvorek OXO A.S.Douglasem v roce 1952 a o 6 let později zabavil William Higinbotham návštěvníky Národních laboratoří Brookhaven hrou Tennis for Two, kde byl, na rozdíl od her typu Pong, tenisový kurt viděn z boku a míček podléhal zákonům gravitace.

V šedesátých letech se těžiště přeneslo na téměř 20 let na půdu amerických universit. Studenti měli přístup k nejmodernějším počítačům, které se však dnešním zdaleka nepodobaly. Většímu rozšíření a kooperaci sice do jisté míry napomáhaly rané formy internetu, problémem však byl fakt, že výpočetní stroje byly na různých univerzitách často odlišné. Přesto však zaznamenáváme řadu milníků;

1971 - hra Baseball (mnohem později koupena, po nutné revizi předělána a nakonec vydána firmou Electronic Arts, gigantem na trhu s videohrami).

1971 - Star Trek (později vznikly desítky her s touto tematikou).

1972 - Hunt the Wumps (považována za první adventuru (tento pojem je zevrubně vysvětlen později)).

1974 - Maze War a také Spasim (první pokusy o 3D first-person-shooter hry, překl. střílení v první osobě - herní prostor sledován subjektivní kamerou, očima avatara).

1975 - university konečně nakoupily CRT monitory. Do té doby hry s hráčem komunikovaly většinou vytištěním výstupu programu na papír. Tento rok se tedy stal zlomovým a znamenal nástup graficky zpracovaných programů, her nevyjímaje. V tomto roce vznikla také první RPG hra (role-playing-game, překl. hra na hrdiny), neoficiální implementace stolní hry Dungeon and Dragons (u nás Dračí doupě) nazvaná jednoduše Dungeon.

1977 - hra Air, textový simulátor letecké bitvy, se stala předchůdcem vůbec prvního grafického online

multiplayerového titulu Air Warrior (hra po síti, více lidských hráčů proti sobě).

1980 - hra Rouge, jedna z prvních určena již pro osobní počítače. Hráč se pohyboval po jeskyních a porážel nepřátele. Mapy jeskyní však byly náhodně generovány, při vícetím hraní se tedy hrdina setkával vždy s jinými nepřáteli v nových lokacích.

Rané přenosné videohry představily například již známé Tic Tac Toe (piškvorky). Byť chatrná schránka, spolu s dalšími faktory nepřinesly těmto „krabičkám“ velký úspěch, připravily tyto tituly půdu pro dnes velmi rozšířený segment videoherního trhu a zanedlouho již slavily komerční úspěch hry jako Matell Auto Race, či Matell Football.

S nástupem domácích počítačů tvůrci řešili problém distribuce. Stále ještě bez nároku na copyright a finanční ohodnocení vydávali programátoři jako Crowther, Daglow a Yob zdrojové kódy svých her v časopisech a knihách. Tyto tzv. type-in hry si poté uživatel přepsal do svého počítače. Brzy však přišlo na distribuci pomocí disket, kazet a jiných medií a jejich prodej v obchodech.

Rok 1972 přinesl konečně propojení s televizí a rodiny se začaly přetahovat o místo před obrazovkou, se kterou spolupracovala hra Odyssey.

Osmdesátá léta přinesla hernímu průmyslu výraznější růst. Prvořadými herními počítači byly Commodore 64 a ZX Spektrum. Nyní šel již vývoj kupředu velmi rychle a na trhu se začaly objevovat tisíce komerčních titulů.

V devadesátých letech, kdy se tento fenomén dostal i k nám, již můžeme mluvit o herní subkultuře, snad i zlatém

věku videoher. U monitorů lidé trávili i desítky hodin denně, boom zažily tištěné časopisy věnované virtuálním světům, po světě se konaly nejrůznější mistrovství a olympiády v hraní her.

Tato vlna však již pomalu odezněla. Dnes je svět počítačových her a konzolí, co do množství strávených hodin, srovnatelný s jinými způsoby volnočasových aktivit. Většina uživatelů již sice neprosedí před monitorem celé dny, ale hráčská základna se masově rozprostřela mezi veškerou populací, takže průmysl je stále v růstu. Mezinárodní turnaje a klání, dokonce profesionální „sportovní“ týmy hráčů, kteří si špičkovým hraním vydělají na živobytí, existují i nadále. Kupříkladu herní časopisy však krachují a jejich dnešní náklady jsou jen zašlým leskem v porovnání s tučnými léty kolem roku 2000. Trend je zdá se nastaven. V budoucnu budou ostatní media, tedy hlavně film, pro interaktivní zábavu hlavním konkurentem, protože cílová skupina je již naprosto totožná.

3. Výroba filmů, výroba her

Kinematografie je pro videohry nejbližším příbuzným médiem, dokonce jejím otcem, dalo by se říct. Obě formy komunikují s recipientem prostřednictvím obrazu a zvuku. V dnešní době, kdy tato podobnost dospěla téměř k totožnosti, je nasnadě pozastavit se nad tím, je-li shodný i výrobní proces. Dovolím si nyní mírně opomenout sektor sportovních simulací a her příbuzných, jejichž počet jistě není malý a využil bych pro toto srovnání raději žánry, obsahující jisté prvky příběhu. Dojdeme však, že místo pojmu „opomenutí“ by byl vhodnější užít termín „zobecnění“.

Ze slova příběh je již přímo cítit filmařská profese scénáristy. Má-li hra obsahovat příběh, může se nechat inspirovat například literárním dílem a k tomu má oproti filmu ještě zásadní výhodu - přepracovat právě vyprávění filmové. Nejde-li tedy až na hranici možností, využít potenciál scénáristy naplno a nechat jej stvořit virtuální svět zcela nový, právě a pouze pro tuto videohru. Je ovšem nutno dodat, že ne každý autor bude pro tvorbu her vhodným adeptem. Takováto osoba by měla mít více než elementární zkušenost se světem interaktivní zábavy, aby byla schopna stvořit dějovou linii využitelnou v herním prostředí, neboť v opačném případě nebude pro vývojáře přínosem, ale spíše zátěží. Tento předpoklad platí i pro všechny ostatní filmařské profese, nacházející své odrazy v prostředí vývojářských firem, kterých může být bezpočet. Já, coby filmař, který již zná základy „filmotvorných“ pravidel, si troufám tvrdit, že čím více filmařů se bude podílet na vývoji počítačové hry, tím bude hra lepší, alespoň co se účinku na hráče týká. Účinek na herního recipienta bych navíc označil za stěžejní faktor, jak hry posuzovat.

Budu-li hledat režiséra vývoje hry, najdu jej v profesi hlavního lead game designera. Ten sice nemá tak velkou pravomoc, jako filmový režisér, na výsledný tvar má však rozhodující vliv. Je zodpovědný ještě tzv. team leaderovi, zrcadlící v sobě profesi produkčního. Rekrutuje se však většinou z řad zkušených game designerů, zná detailně celý proces vývoje a jeho veškeré nároky na zdroje jak technické, tak personální i finanční. Řídí tedy celý proces.

Art direktor, neboli hlavní grafik, zastupuje funkci kameramana, odpovědnou za vizuální stránku projektu. Stejně jako ostatní vůdčí členové, i art direktor má pod sebou řadu dalších spolupracovníků, specializovaných na osvětlení, optiku, ostrost, pohyb kamery. Nepřímo pod něj však spadá i oblast architektury, kostýmů, masek, designu přístrojů, robotů, i třeba mimozemských bytostí.

U profese zvukaře bychom čekali možná největší podobnost s jeho filmovou předlohou. Ale zvuk je stejně jako kterákoli jiná složka hry taktéž interaktivní. Vejde-li kupříkladu postava hráče do jeskyně, musí se změnit zvuk jeho kroků. Tuto změnu musí tedy zvukař správně naprogramovat, aby byl výsledný zvuk se správným efektem ve správném hlasitostním poměru, kdykoli se hráč v jeskyni ocitne, byť by jen tak pro radost běhal opakovaně dovnitř a ven a k tomu ještě okolo rozhazoval granáty, které by vybuchovaly venku i zevnitř a občas třeba ještě ve stejnou chvíli.

Ve výčtu téměř totožných profesí by se dalo pokračovat i dále. Je však mou povinností přiznat, že pokud bychom chtěli přímo zaměstnat filmový štáb, pohybující se převážně pouze na filmovém či televizním natáčení nebo v postprodukčních studiích, u vývojového týmu na videohry, nejspíš by to nepřineslo kýžené ovoce. Bez znalosti

základních zákonitostí a principů hraní her by se jen obtížně obešel. Je však správné předpokládat, že se zvyšujícím se povědomím společnosti o videohrách a nadále se rozvíjejícím technickým možnostem her, které se tak budou reálnému filmovému vzezření přibližovat stále více, dojde i na daleko rozsáhlejší propojení filmového a herního průmyslu, stejně jako fluktuaci profesí mezi těmito odvětvími.

Tento fakt si zatím uvědomila jen hrstka vizionářů. Můžeme vyzdvihnout příklad známého amerického režiséra George Lucase (duchovní otec série Star Wars (Hvězdné války)), který již v roce 1982 založil společnost na výrobu videoher LucasArts, jako odnož svého vznikajícího filmařského impéria. Tato úzce spolupracuje s další odnoží, Industrial Light & Magic, specialistou na filmové efekty. LucasArts v sobě spojila vědomosti ze světa kinematografie a filmových triků, aby je v rámci dobových technických výpočetních možnosti přetavila v počítačové hry.

I Steven Spielberg, který mimo jiné zavedl při natáčení filmu Jurský park jako první systém počítačem předrenderovaných ještěřů (počítačem předem „vymodelovaných“), nyní podepsal smlouvu jedním z největších hráčů na poli interaktivní zábavy, firmou Electronic Arts. Jako tvůrce se bude podílet na minimálně třech titulech. První z nich, Boom Box byl právě vypuštěn. Jde sice o víceméně logickou hříčku, nemající s filmem, režii nebo dramatickým příběhem mnoho společného. Ale již z její videoupoutávky, kterou však lze hodnotit víceméně pouze subjektivně, usuzují, že zásah ruky zkušeného filmaře je znatelný.

4. Filmová řeč ve hrách

Filmová řeč je sice pojem značně široký a v oblasti kinematografie velmi dobře zdokumentovaný či až učebnicově popsáný, nikdy však nedospěje do universální a konečné podoby. Tu samou filmovou řeč se od počátku snaží programátoři implementovat do svých výtvorů, avšak přizpůsobují si ji svým konkrétním požadavkům nebo ji naopak oklešťují do podoby realizovatelné, v podmínkách ještě donedávna technicky značně limitovaných.

V prvopočátcích herního vývoje můžeme stěží mluvit o filmové řeči, neboť prostředkem komunikace mezi hráčem a herním světem byl většinou obyčejný text na papíře. Teprve příchodem CRT technologie bylo možné zapojit fantazii a využít grafické zpracování. První takovéto herní aplikace měly předobraz ve stolních hrách. Odtud byl tedy převzat pohled vševidoucího nadhledu. Takzvaná objektivní kamera se nachází kdesi vysoko nad herním polem, popřípadě sleduje dějiště přímo z profilu, bez jakékoli ambice stranit buď hráči nebo jeho protivníkovi, tedy přinášet uživateli jakýkoli emoční účinek nebo dopad. Brzy však tvůrci vytušili vizuální blízkost filmového média a nekonečné možnosti inspirace. Textové hry se oživovaly ilustracemi, které měli předobraz v malířství, fotografii či komiksu. Na tyto grafiky však můžeme nahlížet také jako na formu storyboardu, který již musí respektovat styl dramatu, který sleduje a ve kterém se již zrcadlí prvky filmové řeči jako velikost záběru, nadhled nebo podhled, ilustrace orientační či emotivní.

Při první příležitosti, kdy hráčův avatar mohl okamžitě reagovat například na příkazy pohybu do různých stran, nastala snad z euforie určitá regrese, tedy návrat zpět ke kameře z nadhledu, popřípadě z profilu. Při hrách, kde

prostředí nepřetržitě skrolovalo (kamera jakoby konstantně letí nad krajinou jedním směrem a přitom ji snímá stále pod stejným úhlem) a hráč ovládal třeba vesmírnou loď, zaznamenáváme skutečnost, že část děje se odehrávala mimo právě zobrazované zorné pole, o kterém však hráč mohl mít alespoň obrysové informace ve formě například radaru. Je to vlastně implementace nejzákladnějšího principu filmové řeči, sousled otázek a odpovědí, které jsou divákovi, v našem případě hráči, nepřetržitě předkládány.

To právě využití filmových postupů ale nastalo až s příchodem trojrozměrné grafiky. Tvůrce hry konečně dostal do ruky nástroj, se kterým mohl věrně pracovat s virtuálním světem. Dnes je možné prostředí poměrně přesně vymodelovat, následně zasvítit, popřípadě doplnit atmosférickými jevy, jako je mlha, déšť nebo sníh. Jakmile je prostor hry vytvořen, nic již nebrání tomu, aby do něj byla vložena kamera, která jej bude snímat. Možnosti pro její umístění a pohyb v prostoru jsou nekonečné, stejně jako jejich počet. Zde se začaly otvírat brány dříve netušených rozměrů, které časem přerostly možnosti reálného filmaře ve skutečném světě, který si jen zřídka může dovolit mít v jediném okamžiku na jedno místo namířeny desítky kamer, procházet s nimi zdmi a v jednom nepřerušném záběru obsáhnout detail mravence, průlet nad městem a obkroužení vesmírné stanice.

Nástupu optického disku, jeho několikanásobné kapacity a skladnosti, využili herní tvůrci k implementaci jak kvalitního zvukového doprovodu, tak předtočených video sekvencí, tzv. „cutscén“ neboli prostřihů. Tyto se staly jedním ze způsobů vyprávění příběhu ve videohrách. Jedná se o čistě audiovizuální sekvence, které více či méně zdařile zcela imitují film se všemi jeho složkami, tedy rámováním, práce s kamerou, střihem, hudbou i režii hereckých výkonů

často reálných herců. Tyto prostřihy však přerušují samotné hraní a jsou tedy neinteraktivní, přičemž interaktivita je určující vlastnost všech počítačových her. Proto se cutscenám, přes některá její specifika oproti běžnému filmu, nebudu dále věnovat.

Závěrem této části je však nutné dodat, že jakkoliv jsou nyní díky 3D zobrazování možnosti záběrování videoher nekonečné, k masovějšímu využití v rámci samotného gameplay (hraní ve smyslu okamžitého ovládní avatara v čase) nedochází. Pokusů s častým využitím stříhu, nájezdu kamer, panoramování nebo stylistickými formami typu metafor, symbolu, eufemismu, refrénu apod. již proběhlo ve světě her vícero, většinou však s pramalým účinkem, nebo přesněji vděkem recipienta. Hráč totiž v takovýchto případech, byť jen na okamžik, ztrácí svou postavu z dohledu, nebo se mu ukazuje z nečekaného úhlu. Tím dochází k jeho zmatení nebo ztrátě orientace v prostoru, která je často pro zdárné splnění úkolů klíčová. Správnou interpretací případných stylistických forem se pak hráč snad ani nechce zabývat, neboť v dnešní době, kdy se průměrný čas strávený hraním videoher pohybuje okolo jeden a půl hodiny denně, jsou tyto chvíle chápány jako čistě relaxační a určené pro odreagování. Stupeň vývoje, na kterém měly tyto vyšší projevy umění více prostoru, odezněl s koncem milénia. S tímto faktem se pojí útlum v oblíbenosti a tím i produkci her žánru „adventure“.

4.2 Adventury - interaktivní filmové dobrodružství

„Adventury“ (z angl. adventure = dobrodružství) jsou jedním z mnoha žánrů dnešního videoherního průmyslu. Jeho specifikum spočívá v rozvláčnosti, příběhové zajímavosti a spletitosti, neboť hádanky a příběh v tomto žánru podmiňují zábavu. Před hráče je postaven jakýsi hlavní cíl, kterému se

plněním dalších dílčích úkolů snaží přiblížit, užitím zejména své fantazie a logického myšlení. Je tedy tím pravým naplněním pojmu interaktivní film, kde se již naplno odráží všechny aspekty kinematografie. Poskytuje dokonce prostor pro vývoj jednotlivých charakterů zúčastněných postav, což je znak v jiných žánrech spíše ojedinělý. Právě audiovizuální vzezření adventur, tak blízké filmu, je však v jistém smyslu daní.

Technický pokrok, který dávno umožňuje reprodukovat zvukovou stránku her zcela nerozeznatelně od reality, již brzy dosáhne stupně, kdy počítačové hry budou také po stránce vizuální zcela fotorealistické. Přesto však budou vždy od filmu velmi snadno na první pohled rozeznatelné. Ve většina žánrů, kde je kamera nějakým způsobem fixována na hráčovo vtělení, ať už ve hrách snímaných jakoby subjektivní kamerou, tedy očima avatara, pohledem třetí osoby zpoza zad nebo třeba přes zadní kapotu závodního vozu, hráč má vždy plnou kontrolu nad směrem, kterým se bude dívat, tedy pouze tam, kam natočí svou postavu ve hře. Přiznejme si, že pro volbu pohledu bude vždy podstatné zaprvé to, aby hráč dobře viděl na scénu okolo sebe a mohl na dění v prostoru reagovat. Hráč takovéto počítačové hry proto nikdy neupřednostní pohled, který by mu sice dopřál například většího dramatického účinku nebo uměleckého zážitku z vytríbené kompozice, ale upíral by mu či alespoň znesnadňoval možnost reakce na klíčové herní podněty. A to ani v případě, že by shodou okolností disponoval odpovídajícími znalostmi z oboru filmové režie nebo kamery. Proto můžeme tvrdit, že jakékoliv, byť dobře míněné využití těchto prvků, s největší pravděpodobností přinese snížení míry interaktivity, což není žádoucí.

Výjimku v tomto pravidle však tvoří právě adventury, kde cíl hráčova snažení nespočívá v přesném navedení avatara na

jedno konkrétní místo v prostoru či rychlém zaměření jeho zbraně na nebezpečného protivníka, nýbrž ve správném vyřešení úkolu, který vyžaduje jistou dávku přemýšlení. Autoři hry jsou si vědomy faktu, že akt myšlení vyžaduje určitý čas, a proto předpokládají, že hráč, který si zvolil strávit jej u tohoto žánru, si přímo říká o jeho naplnění zapojením vyšších mozkových aktivit, než je pouze rychlá reakce a postřeh. V tuto chvíli se tak nekladou meze ani tvůrcům, jejich fantazii či smyslu pro umění. Kamera je umístěna většinou staticky v určité místě lokace, po které se avatar pohybuje, zato ji však snímá většinou v ideální kompozici, pod nejlepším úhlem osvětlení, za ideálního zvukového doprovodu. Recipient je ochoten číst tuto filmovou řeč a být rozptylován i množstvím znaků, metafor a symbolů, umístěných do herního světa. Některé mohou být také interaktivní, plnit závažnou funkci v dějové linii, nebo být pouze němým odkazem, vtipem či satirou na témata, která nemusí se hrou vůbec souviset. Mají však schopnost přetéct přes okraj světa počítačových her a mít dosah do širších historických, kulturních či společenských souvislostí.

5. Postupy počítačových her ve filmu

Nezbývá mi než si položit otázku: „Přispívá recyklování filmové řeči v novém mediu k jejímu dalšímu vývoji (který samozřejmě probíhal a stále probíhá od vzniku kinematografie jako takové) a je tento vývoj tedy akcelerován právě jeho souběžným užitím na více polích? Jsou tyto nové filmové postupy, vyvinuté ať již záměrně nebo způsobem „z nouze ctnost“ poté zpětně implementovány a s úspěchem využívány v klasické kinematografii?“

Na první pohled by odpověď mohla být negativní. Ani ve filmech, které jsou postaveny na licenci konkrétní počítačové hry nenajdeme prvky, které by svou formou odkazovaly na svou interaktivní předlohu. Výjimkou, potvrzující pravidlo, může být snad sekvence z filmu Doom z roku 2005 (natočený právě podle dnes již klasické first-person-shooter hry Doom, uvedené v roce 1993). Zde je prostřih do subjektivní kamery, kde navíc ve spodní části záběru vidíme i hlaveň zbraně, tedy přesně pohled užívaný v tomto žánru her. Tento prvek je však kromě odkazu na svůj vzor minimálně funkční nebo spíše naprosto rušivý. Lze tedy nalézt ještě jiný odraz videoherní zábavy ve světě filmu, kromě diskutabilního názoru, že divák se zkušeností z hraní her je bystřejší, vnímavější a snáze vstřebá například rychlejší stříhové sekvence?

Kupodivu tyto prvky často přímo vyčnívají, bijí do očí a jsou dokonce kritériem podle kterých divák filmu do kina chodí, nebo dle kterých se udílejí i ceny akademií. Jedná se o oblast speciálních efektů. Poslední dobou jsou čím dál více zaměstnávány právě týmy herních vývojářů, aby pomohly filmařům realizovat jejich vize nebo několikanásobně snížit náklady natáčení. Jedná se o simulace nejrůznějších výbuchů,

demolicí, staveb a chování umělých materiálů (koberec s tisíci naprogramovanými a interagujícími chloupky; rozevláté vlasy; voda) a jejich realistickou kinematiku. Nejmarkantněji si to však můžeme ukázat na příkladu velkolepých bitev z filmu Pán Prstenu (z roku 2001). I když režisér Petr Jackson využil množství vojáků novozélandské armády, statisícových vojsk by stěží dosáhl. Tyto armády byly proto vytvořeny jako soubor jednodušších počítačem řízených figurek, vlastníci určitý stupeň naprogramované umělé inteligence, tedy vzorce chování pro všechny situace, které mohli nastat. Tyto figurky byly následně rozděleny na více skupin a „vypuštěny“ proti sobě před bedlivým okem kamery. Aniž by je někdo přímo jednotlivě režíroval, chovaly se do té míry přirozeně, že bylo možno ušetřit miliony dolarů za nespočet reálných herců, jejich výzbroj a výstroj, imitaci jejich zranění a úmrtí. Takovéto ohromné bitvy se denně odehrávají na obrazovkách milionů spokojených herních uživatelů.

6. Hry jako umění

Kinematografie si za více než století své krátké existence bezesporu vydobyla statut umění. Podle teorie remediace jsou počítačové hry její nástupnickou formou, další příčkou nezastavitelného vývoje. Abychom si ale dokázali odpovědět, zdali něco je či není uměním, musíme si nejprve pojem přesně vysvětlit. Tento krok však může být zároveň kamenem úrazu, neboť jediné, co mohu s naprosto klidným svědomím za umění označit, je právě dovednost samo umění definovat. Nejruznější prameny, nerezignují-li na definici umění okamžitě, se totiž v jeho výkladu značně odlišují. Budu se proto snažit vycházet spíše z vlastností, které umění, ať už je jakéhokoliv druhu, běžně přiřazujeme.

Jedním z privilegií, které médium, označené jako umění obdrží, je snaha o jeho profesionální archivaci pro následující generace, jakožto obrazu současného vrcholu kreativního lidského snažení v určitém oboru. Archivace her je však v mnoha ohledech daleko problematičtější, neboť kromě faktu, že musí nejprve nastat proces selekce, při kterém většinou jsou vyřazena díla jak spjatá s populární kulturou, tak tituly označené za neumělecké, je velká většina starších herních titulů na dnešních strojích, v tomto případě právě vlivem devastujícího účinku pokroku, nehratelná. Je otázkou, jestli samotné tělo takové hry, sestávající se pouze z hromady nepřehledných digitálních dat, které však není možné rekonstruovat, tedy spustit do podoby, jež byla záměrem tvůrce, a která pouze byla projevem umění, nepozbylo práva na tento titul. Archivace her je proto odkázána na práci nadšenců a amatérů. Vyplývá tedy z tohoto úsudku, že hry nejsou uměním?

Takto však otázka patrně nestojí. V dnešní době, kdy již vývoj počítačových her neoddiskutovatelně odrostl plénám a bezesporu i školním lavicím (Pro srovnání, tržby v kinematografii v roce 2006 dosahovaly celosvětově 9,3 miliard USD. Za stejné období dosáhli hry již 7,4 miliard USD.) (3), je nasnadě srovnání právě s filmem, přímým předstupněm interaktivní zábavy, jakožto médiem, které již na visačku s obdivným označením „umění“ dosáhlo. Proto si teď dovolím hry za umění označit asi tak, jako když za umění označíme současnou mainstreamovou americkou filmovou produkci. Existuje samozřejmě skupina takzvaných nezávislých her, které se této kategorizaci vymykají, je to však oblast velmi minoritní, čítající jen desítky rozsahově výrazně menších titulů a proto bychom ji měli v tomto ohledu prozatím pominout. V době komerčního vývoje her se tedy bavíme spíše o umění užitém. Na základě popisu výroby hry, jak byl uveden výše, můžeme tedy fázi vývoje rozdělit na striktně technickou řemeslnou část a oblast gamedesignu, kde umění své místo má. Vše je však řízeno komerčním záměrem. V okamžiku, kdy má hra název FIFA 2008 (simulátor kopané, přicházející pravidelně každý rok převážně pouze s grafickým zdokonalením a aktualizací soupisek týmů), budeme v ní jen těžko hledat originalitu. Řemeslná kvalita u tohoto titulu je ale nesporná, stejně jako u většiny televizních reklam. Umění ve hrách je tedy vysunuto do podoby audiovizuálního zpracování a velmi sporadické tvorby nových herních principů. Je však nutné zdůraznit, že právě audiovizuální stránka hry není její nejdůležitější složkou, na rozdíl od filmu. Interaktivita, tedy přímá možnost ovlivnění dění, je tím nejpodstatnějším prvkem tohoto média a také hlavní vymezující vlastností, odpoutávající jej z vývojového stromu kinematografie. Interaktivita je také devizou, proč si lidé hry kupují a proč jsou vytvářeny, tedy hlavně za účelem zisku. Herní průmysl se dosud nedostal do stadia, kdy by existovalo, podobně jako

u filmu, třeba jen několik málo produkcí natolik bohatých nebo soběstačných, aby si mohly dovolit tvořit plnohodnotné hry jak po stránce rozsahu, tak obsahu a stále je považovat za čistě umělecké.

S tím souvisí i doposud neprolomené obecné stanovisko většinové společnosti, které hrám upírá jakoukoli pozitivní výchovnou nebo uměleckou funkci. InSTITUTE, které by mohly ze své pozice s tímto nespravedlivým stavem jakkoli pohnout, nebo alespoň otevřít širší diskusi na dané téma však zarytě zastávají názor totožný. Vezněme si jen nespočet nejrozličnějších fondů, či jiných finančních zdrojů, které pro podporu a rozvoj například kinematografie u nás i jinde ve světě existují. Projekt, obsahující jen vzdáleně atributy počítačové zábavy, byť by byl „sebevýchovnější“, nemá šanci uspět například na půdě komise, rozdělující prostředky na prevenci kriminality pomocí volnočasových aktivit mládeže. Jako konkrétní příklad této až absurdní reality uvedu pokus českých vývojářů o vytvoření počítačové hry pro slepce. Návrh projektu byl vypracován velmi detailně ve spolupráci jak s odborníky na práci s nevidomými, tak například i s psychology. Samotný vývoj a výroba by však byla finančně srovnatelně náročná, jako běžná hra. Komerční vydavatel na tento projekt prostředky samozřejmě neposkytnul, neboť byl ekonomicky nerentabilní. Autoři se tedy obrátili na veřejné instituce, jako je ministerstvo zdravotnictví, či dokonce příslušné orgány evropské unie. Zde se jim však dostalo až absurdní odpovědi. Cituji Radka Volfa, vývojáře počítačových her a odpověď, jaké se mu dostalo při žádosti o grant: *„Je to super. Kdyby to byla třeba rozhlasová hra a nebo jste chtěli udělat film pro slepce, tak vám dáme milion eur, není problém. Ale je to počítačová hra, takže nedostanete ani cent.“* Zdá se, že na tomto poli čeká interaktivní zábavu ještě dlouhá cesta k zrovnoprávnění s jinými druhy umění.

7. Závěr

Vývoj interaktivní zábavy v příštích desetiletích lze jen stěží konkrétněji předpovídat. Zdá se, že na jedné straně snaha o dosažení dokonalého účinku videohry na hráče, aby se cítil „jako ve filmu“ a povýšení samotného filmu přidanou hodnotou v podobě interaktivity, využívajícího aktivního diváka na straně druhé, jsou technicky realizovatelné výzvy. Následně může nastat jejich fúze do podoby média budoucnosti. Je-li však hráč a divák schopen nebo dokonce ochoten tento princip přijmout by opět vydalo na samostatnou studii.

Má nepřímá zkušenost s převratným českým vynálezem Kinoautomat a jemu podobnými projekty, které již odpočívají v propadlišti dějin, mi zavdává jistý důvod usuzovat, že takovéto propojení bylo pouze slepou uličkou. Je však krátkozraké a pošetilé zavírat právě před neutuchajícím a stále akcelerujícím technickým pokrokem oči. Budoucnost zatím vždy předčila i ty nejbujnější lidské fantasie.

8. Prameny

- Janda, L. Film a počítačové hry. Cinepur, roč. 14, 2005, č. 42, s. 20 - 27. ISSN 1213-516X
- Kašpárek, M. Kill Bill - mezi filmem a herním replayem. Cinepur, roč. 14, 2005, č. 42, s. 28 - 30. ISSN 1213-516X
- Hél, J. Remediacce videoher ve filmech scénáristy Charlieho Kaufmana. Cinepur, roč. 14, 2005, č. 42, s. 31. ISSN 1213-516X
- Janda, L. Machinima. Cinepur, roč. 14, 2005, č. 42, s. 32 - 34. ISSN 1213-516X
- Kopecký, L. Svět nezávislých her. Cinepur, roč. 14, 2005, č. 42, s. 35. ISSN 1213-516X
- Petříček, M. Virtual storytelling - nic skutečného, jen to, co je možné. Cinepur, roč. 14, 2005, č. 42, s. 39. ISSN 1213-516X
- Bulíř, P. Počítačové hry versus film a jeho publikum. Level, roč. 5, 1999, č. 4, s. 8 - 11. ISSN 1211-068X
- Mrkvička, T. Blade Runner. Score, roč. 4, 1997, č. 48, s. 22 - 25. ISSN 1210-7522
- Modrák, J. Licence v počítačových hrách. Score, roč. 5, 1998, č. 57, s. 42 - 44. ISSN 1210-7522
- Kolektiv autorů. Top 50 všech dob. Score, roč. 5, 1998, č. 60, s. 14 - 21. ISSN 1210-7522
- (3) Klíma, M. Počítačové hry. - přednáška předmětu Vývoj počítačových her, s. 14, <http://ksvi.mff.cuni.cz/~brom/>
- (1) www.wikipedia.com (verifikováno 8. 5. 2008)
- (2) www.theesa.com (verifikováno 8. 5. 2008)
- www.lupa.cz/clanky/jaka-je-budoucnost-pocitacovych-her/ (verifikováno 8. 5. 2008)
- www.news.com/8301-10784_3-9741282-7.html (verifikováno 8. 5. 2008)
- http://business.timesonline.co.uk/tol/business/industry_sectors/media/article578505.ece (verifikováno 8. 5. 2008)
- http://bonusweb.idnes.cz/pc/clanky/soumrak-hernich-casopisu-0hs-/clanek.A080409_101915_bw-pc-ostatni_das.idn (verifikováno 8. 5. 2008)
- www.remеди.cz/rebirth/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=2 (verifikováno 8. 5. 2008)