

Jaroslav Švelch

Videohry vs. film

Hrát filmy, jít do kina na videohry

Když jsem se kamarádovi filmovému kritikovi svěřil, že budu psát článek o počítačových hrách a filmu, odbyl mě slovy: „To je snadné. Stačí napsat, že filmy podle her jsou odpad.“

Jeho slova potvrdil i nedávno uvedený film *Max Payne* (režie John Moore, 2008), o němž kritik *New York Times* prohlásil: „Výkony Mily Kunisové, Beau Bridgese a Ludacrise v sobě mají dostatek energie a osobitosti, aby snímek udržely za (čím dál méně zřetelnou) hranici mezi filmem a videohrou.“ Jako kdyby filmy a videohry patřily do dvou různých říší, z nichž jedna připouští energii a osobitost, a druhá je nic než videohra.

Totéž slyšíme i v opačném směru. Hry podle filmů se sice dobře prodávají, ale ani kritici, ani ti praví herní nadšenci je až na výjimky neberou vážně. Většina z nich jsou laciné a neoriginální produkty, přizivující se na známých značkách. Znamená to ale, že adaptace jednoho média do druhého je marnou snahou? Na to, abychom zjistili, proč to tak často vypadá, se musíme vydat hlouběji, k principům počítačových her, ke kořenům jejich estetiky a k dramatickému vývoji vztahů mezi mladším a starším médiem.

Stádium Velké vlakové loupeže

Není nic snazšího než obžalovávat počítačové hry z pochybných estetických kvalit a chabého morálního profilu. Tímto stádiem prošla řada mediálních forem, z nichž některé si vydobýly respekt a některé (jako například komiks) o něj dosud bojují. Jak připomíná americký teoretik populární kultury Henry Jenkins v eseji *Games, the new lively art* (Hry, nové živoucí umění), i film a komiks byly svého času považovány za škvár pro nevzdělané masy – nebo přinejlepším děti. Ale kdo je ochoten naslouchat, objeví, že nám o své době vypovídají stejně jako formy akceptované kulturním establishmentem. Už jen prehistorie herní estetiky je vzácným svědectvím o souboji člověka s nedokonalostí technologie a zároveň jedinečným ikonografickým zdrojem. A tak nám primitivní počítačová grafika z videohry *Space Invaders* (1978) připomíná syrové umění primitivních kultur a nekompromisní střílečka *Missile Command* (1980), v níž hráč sestřeluje nekonečný proud jaderných hlavic mířících na USA, je osobitou metaforou paranoidy z doby Studené války.

Médium a jeho vizuální jazyk se ale vyvíjelo stejně překotně jako počítačová technologie, na níž záviselo. Jakmile to bylo možné, hry začaly přebírat filmové postupy a filmová témata – není divu, když je stejně jako televizi a filmy sledujeme na obrazovce. Tento proces přebírání, výpůjček a přenosu, čili *remediace*, na obecné rovině studují mediální teoretici Jay Bolter a Richard Grusin v knize *Remediation*. Film dodal hram, intenzivně hledajícím svou identitu, ambice a perspektivu. Když přední herní designér Warren Spector, tvůrce ceněných titulů jako *System Shock* (1994) a *Deus Ex* (2000) hovořil v roce 2001 o stavu média a jeho budoucnosti, nešel pro přirovnání nikam jinam než do světa filmu: „Stále ještě dokola vytváříme *Velkou vlakovou loupež* a *Zrození národa*. Když zamhouřím obě oči, jsme na prahu éry mluveného filmu.“

Zneuznání režiséři

Devadesátá léta zpřístupnila 3D grafiku, jež umožnila tvůrcům her komponovat záběry po vzoru filmů. Jedněmi z prvních „filmových“ her byly nadčasové francouzské hry jako dobrodružné sci-fi *Another World* (1992) Erica Chahiho, často označované za první herní „filmový zážitek“, nebo horor *Alone In The Dark* (1993) ze studia Infogrames, jež neminula tragická filmová adaptace. Experimentovalo se i s digitalizovaným videem a chvíli se zdálo, že právě tahle „surová“ remediace filmu je budoucností herní estetiky. Ukázalo se však, že živí herci naklídovaní do herních světů budou navždy odsouzeni ke komické nemotornosti. Předem natočený materiál se navíc dá jen těžko modifikovat v závislosti na aktivitě hráče, což vedlo k topornému hernímu designu. Proto zvítězila 3D grafika, zprvu hranatá a geometrická, nyní oblá a fotorealistická.

Ale vraťme se do devadesátých let. Mladší a rostoucí médium si chtělo vydobýt respekt, jemuž se těšil starší sourozenec, zrodil se tak fenomén zvaný *film envy* neboli závist k filmu. Designéři jako Chris Roberts (autor sci-fi série *Wing Commander*) a Hideo Kojima (autor válečných her z řady *Metal Gear Solid*) otevřeně prohlašovali, že ve chtějí být



Klasická videohra *Space Invaders* (1978)



Max Payne screenshot © 3D Realms (2001)



Tomb Raider Legend © Eidos (2006)

„režiséry“ a pokoušeli se ve svých hrách napodobit epický záběr a narativní náboj filmu, někdy úspěšně, jindy méně – oba dva byli kritizováni za to, že u jejich her strávíte víc času sledováním neinteraktivních animovaných scén než samotným hraním. Roberts nakonec skutečně odešel do filmového průmyslu – ovšem pouze jako řadový producent, kdežto na herní scéně byl „celebritou“. Kojima zůstává jedním z předních herních designérů a nadále ve svých překvapivě kontemplativních špiónážních hrách (nebo spíš v jejich videosekvencích) zkoumá ožehavá témata, jako jsou genetické inženýrství, válka proti terorismu a pacifismus.

Dalšími hrami, jež prosluly úchvatnými filmy vloženými do hry, jsou *Diablo* (1997) a *Final Fantasy* (2000). Tyto videosekvence (*cutscenes*) mají jednak navodit atmosféru a příběh, jednak symbolizují prestiž a um herních studií, jejichž animace se kvalitou blíží filmům ze studia Pixar. Nezbyvá než souhlasit s Bolterem a Grusinem, že film zůstává měřítkem pro posuzování estetických kvalit počítačových her.

Očima Uweho Bolla

Film se na hry může dívat dvojíma očima. Jako na trh plný populárních titulů, na nichž se dají vydělat rychlé a snadné peníze, nebo jako na fascinující nové médium, které mění náš pohled na vyprávění příběhů a na subjektivitu člověka v postmoderním světě. A je jasné, který z těchto pohledů převažuje.

Pojďme se na nové médium podívat nejdříve očima Uweho Bolla. Legendární německý filmař, označovaný za nejhoršího režiséra na světě, proslul děsivými videoherními adaptacemi jako *Alone In The Dark* (2005) či *Postal* (2007). Je pro něj typické, že k materiálu ani médiu předlohy nechová absolutně žádnou úctu. Jeden ze scénářů k *Alone In The Dark* odmítl s tím, že v něm „není dost automobilových honiček“. Není třeba připomínat, že v samotné hře žádné honičky nejsou a že si s estetikou předlohy naopak zcela protirečí.

I ty zodpovědnější filmové adaptace her, jako byly například *Tomb Raider* (režie Simon West, 2001) či *Silent Hill* (režie Christophe Gans, 2006), přebírají z kvalitní herní předlohy příběh a postavy, částečně i jejich vizualitu. Proč jsou tedy tak ploché a nezajímavé? Obě zmíněné hry totiž přetavily pravidla existujícího filmového žánru do pravidel hry. Akční *Tomb Raider* (1996) staví na přestřelkách, pastech a ztracených hrobkách z *Indiana Jonese* (režie

Steven Spielberg, 1981, 1984, 1989 a 2008), horor *Silent Hill* (1999) překládá hráči bizarní svět psychologického hororu. Narativní složka ale musí ale v obou hrách uvolnit místo pro aktivitu hráče, pro jeho pokusy a omyly, chyby a úspěchy. Lara Croft ve hře *Tomb Raider* rozhodně není dokonalá: padá, bloudí, umírá, zkouší to znovu. Filmová adaptace ovšem tento rozměr postavy ignoruje a ukazuje Laru, jež nikdy neselže. Proto se zmíněné „dvakrát převažené“ filmy podle her podle filmů zdají být tak banálními.

Ačkoli si filmoví kritici libují v efektních popravách videoherních adaptací, k předloze zhusta zaujímají stejně přehlíživé stanovisko jako jejich režiséři. Přední americký kritik Roger Ebert před třemi lety pronesl svůj památný výrok, že „hry jsou ze své povahy vzhledem k filmu a literatuře podřadné médium“ a že mohou být přinejlepším „řemeslem“, ale nikdy „uměním“. Recenzenti videoherních adaptací, pak často automaticky považují vše špatné za dědictví videoherní předlohy. Těžko jim vysvětlit, že *Max Payne* (2001) je skutečně výborná hra. A co teprve *Doom* (1993).

V kůži Johna Malkoviche

Druhý pohled na počítačové hry po nás žádá, abychom prohlédli skrz to, co se odehrává na obrazovce, a poznali, jaké to je, hry skutečně hrát a zažít ono rozhraní mezi reálným životem a virtuálním světem. Filmy, které tento zážitek zachycují, nejsou přímými herními adaptacemi.

Těžko říct, zda měl Charlie Kaufman na mysli počítačové hry, Samuela Becketta nebo Franze Kafku, když psal scénář k filmu *V kůži Johna Malkoviche* (režie Spike Jonze, 1999). Ale nepřipadá si snad hráč často jako loutkoherec, který na jedinou získal kontrolu nad cizím tělem a snaží se ho naučit ovládat – ať už je to Lara Croft nebo John Malkovich?

V roce 1998 měly premiéru hned dva filmy s multilinéárním, větvičím se příběhem, což je jedna ze základních vlastností počítačových her, *Srdcová sedma* Petera Howitta a *Lola běží o život* Toma Tykwera, z nichž ten druhý jmenovaný měl s hrami společnou i dynamiku, exploze a násilí. Oba se ptají po tom, kolik máme na světě svobodné vůle – což je otázka obzvláště pertinentní ve virtuálních světech počítačových her, v nichž jsme svobodní jen do té míry, co nám herní designéři dovolí.

Cyberpunkový *Matrix* (1999, 2003, 2003) bratří Wachovských odkazuje k počítačovým hrám explicitněji. *Matrix* je

obdobou virtuálního světa počítačové hry a telefony, jež jsou pro Nea bezpečným únikem z virtuálního světa Matrixu, můžeme vnímat jako metaforu *save pointů* ve videohrách – bodů, v nichž se stav hry uloží na paměťové médium. Zlověstně naklonovaný agent Smith ztělesňuje zjevné přednosti i slabiny počítačově generovaných entit: snadnou výrobu kopií a nedostatek variability, jenž je „proti přírodě“. Zpomalené záběry letících kulek ukazují elasticitu času v simulovaném světě – a do světa počítačových her je o dva roky později adoptovali tvůrci ničeho jiného než *Maxe Payna*.

Řada filmů a televizních seriálů – například filmová adaptace *Lemony Snicket: Řada nešťastných příhod* (režie Brad Silberling, 2004) nebo seriál *Ztracení* (2004) – má s hrami společnou narativní strukturu – dělení na „úkoly“, po jejichž splnění se protagonistovi otevře další část fiktivního světa. Historii této struktury ovšem můžeme vystopovat už ve středověkých romancích a některých starověkých mýtech.

Herní estetika jako taková byla ve filmu populární už od dob snímku *Tron* (režie Steven Lisberger) z roku 1982, který rané videohry používá jako efektní kulisy. Od té doby se oba vizuální jazyky přiblížily, zvláště na styku žánrů akčního filmu a akční videohry, které jsou na první pohled stěží odlišitelné. Hyperrealistické exploze, frenetické honičky a elegantní zobrazování násilí jsou společné oběma. Udělali bychom ovšem velkou chybu, kdybychom podobně jako recenzent *Maxe Payna* považovali hranici mezi oběma médii za „nezřetelnou“. Jsou to dvě principiálně odlišná média, jedno „interaktivní“ a druhé nikoli.

Popcorn a hry

Přestože herní médium toužebně vzhlíží k filmům, hry založené na filmové licenci patří k těm nejslabším. Nejpadnější anekdotou budiž osud hry E. T. pro Atari 2600, která se stala symbolem „velkého herního bankrotu roku 1983“, během něž severoamerický videoherní průmysl upadl do klinické smrti. Byznysmeni z Atari si byli tak neochvějně jisti tím, že se vzhledem k úspěchu filmu a vánoční sezóně prodá cokoli s logem E. T., že vypustili nedodělanou a především nesmírně nudnou hru. Vyrobyly se čtyři miliony cartridgů, z nichž víc než polovina skončila v jámě kdesi v Novém Mexiku, zalitá cementem.

Na hry podle filmů se často pohlíží jako na vedlejší zdroj příjmu, podobně jako na akční figurky a popcorn. Jistě, je tu pár výjimek jako *Goldeneye* (1997) pro Nintendo 64. Běžnou praxí je ovšem vzít existující hru a tematiku filmu na ni prostě jen přilepit. Levně a jednoduše.

Ty nejzajímavější hry podle filmů ovšem nejsou přímými adaptacemi filmů. Jsou to adaptace filmových žánrů, vyrobené bez tlaku licenčních podmínek a bez obav, zda se stihne předvánoční termín. Počítačová hra je procedurální médium – médium, které obsahuje jednak data, v podobě textu, grafiky a podobně, a jednak herní mechanismus, složený z pravidel. A adaptace žánru vyžaduje, abychom (opět) abstrahovali od konkrétních zápletek a objevili pravidla, která hýbou žánrem jako takovým – podobně jako *Tomb Raider*, který do henřího světa převedl pasti, hádanky a hledání klíčů k zavřeným branám z filmů o *Indiana Jonesovi*.

Mnoho vývojářských týmů se obdobně snažilo vyrobit westernovou hru, ale obvykle se v nich střelí stovky kulek, jako kdyby šlo o mariňáky z *Doomu* převlečené za kovboje. Žádná

z nich nebyla pravidlům žánru tak věrná jako relativně nová konverzační hra bez grafiky *Gun Mute* (2008), která hráče vede k tomu, aby byl vynalézavý, našel si ten správný kryt a vystřelil na soupeře v tu pravou chvíli. *Grand Theft Auto: Vice City* (2003) podobně vystihuje, jak funguje kubánská mafie na Floridě ve filmech typu *Zjizvená tvář* (režie Brian de Palma, 1983).

Odstředivost a konvergence

Počítačové hry mají za sebou více jak třicetiletou historii a vyrostly v obří průmyslové odvětví srovnatelné s Hollywoodem. Tržby a popularita jim bohatě vynahrazují trvalý nedostatek prestiže. Duch Rogera Eberta ale stále straší ambiciózní vývojáře, kteří odmítají připustit, že to co dělají, by mohlo být pouhé řemeslo. Někteří se snaží vymýšlet čím dál fantasknější a úžasnější herní světy, někteří se snaží oprostít od diktátu zábavy a vyrábět „vážné“ hry. Někteří, jako třeba Will Wright, autor her jako *SimCity* (1989) nebo *The Sims* (2000), se vyslovují pro emancipaci média – v jeho pojetí je to spíš „hračkou“ než „filmem“, a hodí se tak daleko lépe k simulacím komplexních vztahů ve virtuálních světech než k vyprávění předem připravených příběhů.

A někteří se obracejí zpět k dobám panenských videoher – před tím, než je napadla infekce závislosti na filmu. To, co bylo na hrách jedinečné, byla podle nich právě ona abstraktní, dvojrozměrná a naivistická estetika *Space Invaders* a *Manic Miner* (1983). Umělecké „retro“ hry bývaly na okraji zájmu médií, ale nyní se dostávají do popředí. Hra *Braid* od studia Number None z roku 2008, jež oslavuje a zároveň staví na hlavu konvence zjevně překonaných akčních „skákaček“ typu *Super Mario Bros* (1985) a kombinuje je s příběhem o lásce, vině a ztrátě, si získala jednohlasný aplaus hráčů i kritiků.

Tyto odstředivé tendence, jež hry jako *Braid* reprezentují, jsou však vyváženy konvergencí. Na jednotlivé mediální produkty se přestává pohlížet jako na předlohu a adaptaci, ale zdůrazňuje se jejich *transmediální* povaha. S tímto adjektivem přišel již zmíněný Henry Jenkins. Na příkladu *Matrixu* ukazuje, že informace o tomto fiktivním světě jsou rozprostřené po celé řadě navzájem se doplňujících mediálních textů – filmové sérii, komiksech, animovaných filmech a počítačových hrách, z nichž ani jeden není prvotním ur-textem, který by nám o něm mohl poskytnout základní a vyčerpávající informace.

Pokud se budou mediální koncerny řídit podle tohoto klíče, brzy budeme svědky světů od počátku navržených tak, aby se daly využít v celé řadě médií. Může to ale změnit dynamiku fascinace, závislosti, inspirace a opovržení, která definuje vztah mezi počítačovými hrami a filmem? Uvidíme. Hry a film jsou v základech natolik odlišné, že můžou jen stěží splynout v jedno. Takže drama bude pokračovat. ■

Jaroslav Švelch

(*1999... v...)
