

Zdeněk Blaha

Filmy Pro Střelce – Nepřítel před kamerou

Digitální hry, stejně jako jiná média před nimi, si hojně vypůjčují prvky a postupy starších médií, film nevyjímaje. Právě film se ale jako spřízněné audiovizuální médium stal pro hry klíčovým, což se jen potvrzuje v poslední době se stále filmovějšími herními tituly. Ne nadarmo Chris Crawford¹ přisoudil hrám „závist k filmu“², protože se mu snaží vyrovnat za každou cenu, což jen podporuje honba za fotorealismem v posledních letech a příklon k filmovým postupům.

Ač se hry již v devadesátých letech snažily až přeurputně imitovat filmy ve formě tzv. interaktivních filmů – her s čistě filmovými pasážemi vytvořenými ve studiu s živými herci (např. Gabriel Knight: The Beast Within), šlo jen o slepou větev³. S nástupem nových technologií a konzolí sedmé generace, existuje konečně hardware schopný přinést graficky působivé hry, které mohou mnohem lépe adaptovat filmové prvky. Hry jako Heavy Rain, Mass Effect, L.A.Noire nebo Uncharted se již v mnohém vyrovnají filmům, protože jsou schopné přinést silný filmový zážitek v adekvátní podobě, obohacený o interaktivní rozměr herního média. Stále více se tak v digitálních hrách používá filmových postupů, od práce s kamerou a střihem až po herce⁴. Že se některé hry stále více snaží přiblížit filmu, není v dnešní době nic objevného. Ovšem jaká je situace v opačném směru? Nechává se i film inspirovat herním průmyslem, který se svým rozsahem tomu filmovému pomalu vyrovnává?

Odpověď je samozřejmě ano, nicméně v porovnání s hrami a jejich vztahu k filmu, je rozsah vlivu přece jen menší. Hry do filmu pronikaly již od osmdesátých let, nicméně v té době pouze tematicky. Buď jako prvky příběhu, kdy byly hry často nelichotivě zobrazené jako nebezpečná zábava (např. War Games, kdy herní simulace nukleární války téměř rozpoutá válku skutečnou), nebo jako adaptace úspěšných herních titulů, se kterými se roztrhl pytel zejména v devadesátých letech – filmy jako Street Fighter: Poslední boj, Mortal Kombat nebo Super Mario Bros. Tyto filmy se sice her dotýkaly, nicméně jen po obsahové stránce – jen téma, ale nic víc, žádné další prvky, které by se daly označit za typicky herní nebo od her odvozené,

¹ Christopher Crawford je herním návrhářem, stojícím za několika uznávanými hrami zejména z 80. let (Legionnaire, Balance of Power), v současnosti se věnuje teorii interaktivního vyprávění a vývoji herního engine schopného náhodně generovat příběh (Storytron, <http://www.storytron.com/>)

² V orig. „movie envy“. In: Rouse, Richard: Gaming and graphics: computer games, not computer movies. ACM SIGGRAPH Computer Graphics. Volume 34 Issue 4, 2000

³ Na vině byla zejména nízká kvalita obrazu, až podprůměrné herecké výkony a v neposlední řadě i fakt, že jedna hra se vešla na 5 až 6 CD, což rozhodně není na polovinu devadesátých let málo.

⁴ Pokud jde o herce, stačí zmínit například L.A. Noire, ve kterém nejen že herci namluvili postavy (což samo o sobě není ničím výjimečným), ale rovnou jim propůjčili i své tváře, převedené do digitální podoby i s těmi nejjemnějšími detaily jejich mimiky.

se ve filmech neobjevovali. Nicméně herní průmysl v té době teprve nabíral sílu a bojoval o své „místo na slunci“.

Matteo Bittanti označuje filmy čerpající z her pojmem „technoludický film“. Zařazuje pod tento pojem zejména takové filmy, které přebírají prvky typické pro hry.⁵ Jedním z prvních příkladů filmů, které čerpají z her i jinak, než jen tematicky, je Lola běží o život režiséra Toma Tykwera. Jednoduchý příběh Loly, která musí do dvaceti minut sehnat 100 000 Marek, aby zachránila svého přítele, je originální zejména svou strukturou, kdy je stejná situace přehrána ve třech různých verzích. Zatímco v prvních dvou případech je Lola neúspěšná, ve třetím již získává jak peníze, tak zachraňuje svého přítele Maniho. Tato podoba filmu jen odráží důvěrně známý princip starých plošinovek typu Prehistorik nebo Super Mario, kdy má hráč tři životy a buď uspěje, nebo se opět vrací na start a svůj pokus projít úroveň opakuje. Stejně tak i Lola má tři pokusy („životy“), a po každém neúspěchu se opět vrací na začátek.

Film obecně z her čerpá několika způsoby, někdy jde pouze o drobné vizuální prvky, jako například stylizace do hry pomocí HUD⁶ displeje, jak se objevuje například ve filmu Scott Pilgrim proti zbytku světa, kde se objevují statusy postav ne nepodobné těm z mlátiček jako Street Fighter, nebo naskakující skóre za údery a komba (alá např. Marvel Super Heroes od Capcom). Velmi podobně ke hrám přistupuje i režisérská dvojice Mark Neveldine a Brian Taylor, kteří podobné (nejen) vizuální prvky začlenili do filmu Gamer. Objevující se HUD displej přímo tematizuje FPS hry, ale opět jde jen o pouhou vizuální inspiraci, ne o skutečné začlenění herních mechanismů.

Na podobné, byť tematické rovině pak pracují filmy jako V kůži Johna Malkoviche, Matrix, Avatar nebo už zmiňovaný Gamer, které pracují s prvkem avatara, tedy hráčem ovládané herní postavy. Téma avatara, do kterého se hrdinové ve filmech vtělují je ale opět pouze jen jedním prvkem na příběhové úrovni, než formální rys. Jde o inspiraci hrou, ale ne o „technoludický film“ jako takový. Nicméně například v případě V kůži Johna Malkoviche se objevují i záběry z pohledu první osoby (zde přímo Johna Malkoviche), čímž se již dostáváme k tématu aktuálního Press Startu vol. 2, a sice FPS střílečky.

Právě použití pohledu první osoby ve filmu se v poslední době zdá být nejčastějším prvkem, který si film vypůjčuje. Stačí vzpomenout na snímek Doom, který se pyšnil právě takovým FPS momentem. Film zde přesně napodobuje svou herní předlohu, když po několik minut sledujeme pohledem hlavního hrdiny průchod koridory základny na Marsu, včetně obligátní zbraně v ruce. Podobným způsobem pracuje s kamerou i nedávno uvedený „superhrdinský“ film Kick-Ass, který předkládá jednu

⁵ Bittanti tento pojem ještě dále štěpí na čtyři podkategorie (komentář, citace, adaptace a remediace), přičemž jsem řadil i filmy, které využívají her pouze jako prvek v příběhu, ale i adaptace. Skutečné prolnutí obou médií pak pokrývá termín remediace, tedy oboustranné mediální propojení. Viz BITTANTI, Matteo: The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001

⁶ HUD – head-up display – součást herního rozhraní, většinou permanentně přítomné grafické elementy upozorňující hráče na stav zdraví, munice atd.

z akčních scén z FPS pohledu. Co se na první pohled může jevit jako inovativní práce s kamerou, není ale z pohledu filmových postupů nic nového.

Podobné záběry z pohledu postavy jsou ve filmu poměrně běžné a jsou známé pod pojmem subjektivní kamera. Jak už název napovídá, jejím hlavním principem je vyjádřit subjektivní hledisko, tedy umožnit divákovi vcítit se do situace hrdiny. Subjektivní kamera ve filmu ale funguje na zcela jiném principu, než u FPS her. Ve filmu se jí používá v poměrně omezené míře, zejména k navození subjektivních nálad, úzkosti, nejistoty... případně voyeurské vášně (třeba Hitchcockovo Okno do dvora). Druhým užitím směřuje subjektivní kamera k navození skrytého, číhajícího nebezpečí – zejména v případě hororů má za cíl navodit strach a ohrožení – kamera divákovi často dovoluje podívat se na hrdiny z pohledu monstra (stačí vzpomenout na Predátora). Subjektivní kamery se nicméně využívá opravdu jen v omezené míře, pouze pro dokreslení určitých stavů, zatímco FPS hry se z pohledu hrdiny odehrávají celé. Existují však i filmové výjimky.

Prvním velkým užitím je již film noir *Lady in the Lake* (Dáma v jezeře) Roberta Montgomeryho z roku 1946. Tento film je celý natočen z pohledu hlavního hrdiny, detektiva Phillipa Marlowa. Podobně se pak z pohledu hrdiny odehrává i valná část jiného noiru, *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947)⁷. Subjektivní kamera tedy není postup, který by primárně daly hry filmu. Nicméně jejich vzrůstající vliv je cítit zejména v posledních letech, kdy se pod vlivem FPS her proměňuje vnímání subjektivní kamery. Velmi často totiž přestává fungovat jako indikátor subjektivních nálad a pocitů, případně k navození strachu, ale jednoduše začíná odkazovat ke hře.

Doom i *Kick-Ass* se zcela otevřeně hlásí ke hrám, nicméně pouze jednou vsuvkou v podobě FPS záběrů. Zatím patrně nejkomplexnější využití herních mechanismů a postupů představuje *Cloverfield* (Monstrum), natočené Mattem Reevesem a zaštitěné producentem J.J. Abramsem. *Cloverfield* je příběhem o invazi cizích monster na Manhattanu z pohledu obyčejných lidí zasažených událostmi. Film, který se dá číst nejen jako horor, ale i jako vzpomínka na 9/11, překvapuje už samotnou kamerou – film je totiž celý natočen z pohledu první osoby, formou zdánlivě amatérských záběrů. Film má díky tomuto para-dokumentárnímu stylu velmi blízko právě k FPS hrám⁸.

S FPS hrami má ale *Cloverfield* mnohem více společných prvků, než by se mohlo zdát, a to i přesto, že se ve hře téměř nestřílí. Už někteří recenzenti přirovnávali tento film ke hře *Half-Life*⁹. A byl to právě *Half-Life*, který v roce 1998 přišel

⁷ Film noir a thriller obecně má subjektivní kameru v oblibě, neboť skvěle navozuje úzkosti a vnitřní nejistotu postav (například Hitchcockův film *Spellbound*).

⁸ *Cloverfield* tak navazuje na filmy jako *Záhada Blair Witch*, *[REC]* nebo *Diary of the Dead*, které podobně pracují s jakoby amatérskými záběry přímých účastníků událostí.

⁹ Viz STUART, Keith: *Cloverfield is Half-Life*. *Guardian.co.uk*, 14. února 2008, online na <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/feb/14/cloverfieldishalflife>

s novým pojetím designu úrovní, kdy zavrhl klasické postupy mezi oddělenými úrovněmi a nechal hráče procházet nepřerušným světem, čímž vyvolal zdání plynulosti a návaznosti herního světa. Hrdinové v Cloverfield také postupně prochází lokacemi, které na sebe navazují – jako by procházeli jedním velkým spojeným levelem. Lokace samotné jsou přitom vybrány velmi pestře, často spolu kontrastují, nicméně odpovídají i variabilitě prostředí FPS her, u kterých je odlišné, střídající se prostředí podmínkou k udržení hráčovi pozornosti. V Cloverfield tedy vidíme luxusní apartmány, ulice, ale i tunely metra, polní nemocnici, či rozpadlé ruiny mrakodrapů. S prostorem souvisí i specifické pojetí času, protože celý děj filmu je zhuštěný do sedmi hodin¹⁰. Tím se čas příběhu přibližuje skutečnému času (film má stopáž 80 minut) a film vyvolává dojem, že divák je skutečně hráčem procházejícím jednotlivé lokace hry. Zároveň je tak dodržena jednotota místa i času – ve filmu neexistuje žádné „mezitím na druhé straně města“ – kamera je stále s hrdiny (stejně jako v případě FPS her s hráčem).

S postupným průchodem postav lokacemi souvisí i další herní prvek ve filmu. Podobně jako v FPS hrách, i Cloverfield pracuje s tzv. narativními motivy postupného osvojování si pravidel. Jinými slovy, úvodní části her vždy slouží coby tutoriály zaškolující hráče do pravidel hry a ovládání. Obtížnost se tak pomalu stupňuje v závislosti na postupu ve hře. Stejně jako například Half-Life začíná zcela neakčně cestou hlavního hrdiny do laboratoří, kde jej čeká nový experiment, i Cloverfield začíná neškodně na večíрку, kde se lidé baví, až do osudného útoku, kdy se dávají události do pohybu¹¹.

Half-Life přinesl ještě jednu inovaci a to naskriptované sekvence přímo ve hře, drobné výjevy, které nemají vliv na samotný příběh, ale ozvláštňují prostředí a dodávají iluzi živoucího světa. Hráč tak často narážel na skupinky vojáků bojujícími s monstry, odlétající vrtulníky, nebo prchající vědce. Tyto momenty nebylo možné nijak narušit, ale ani nebylo nutné se jimi zdržovat. Měli jen upoutat hráčovu pozornost a učinit prostředí zajímavějším. Ve filmu jsou podobné výjevy použity taktéž a dodávají filmu dynamiku. Skupinka hrdinů sleduje bojující vojáky nebo míjí vyděšené lidi prchající z Manhattanu, přičemž kamera sama navádí diváka, co má sledovat.

Jak se může zdát, k užití FPS kamery tíhnou pouze akční filmy, nicméně tato tendence již proniká i mnohem dále, do televize, ale i do nehollywoodských teritorií jako je například evropský film. Rakouský režisér Michael Glawogger využívá čistého FPS pohledu (včetně zbraně!) ve svém hraném filmu Das Vaterspiel (Kill Daddy Good

¹⁰ Ač se film tváří jako téměř nepřerušný záznam, čas je ve filmu zkrácen formou různých výpadků baterie v kameře nebo jednoduše mechanickými poruchami (pádem, nárazy apod.).

¹¹ Stačí jednoduše porovnat lokace a postup postav filmem Monstrum s lokacemi v Half-Life, kdy jasně vystoupí podobnost prostředí, ale i vzrůstající obtížnost a postupné osvojování si pravidel. Viz BLAHA, Zdeněk: Film, digitální hry a jejich interakce: Remediální tendence ve filmu a digitálních hrách. Magisterská diplomová práce, UPOL, 2010, str. 104. Online na http://upol.academia.edu/ZdenekC4%9BkBlaha/Papers/1135110/Film_digitalni_hry_a_jejich_interakce_Remediacni_tendence_ve_filmu_a_digitalnich_hrach (ke dni 8.1.2011)

Night, 2009). Podobně lze nalézt FPS pasáž v úvodu vizuálně velmi experimentujícího francouzského filmu *Enter the Void* Gaspara Noého, který začíná scénou z pohledu první osoby. Z dřívější doby je pak z pohledu první osoby natočený belgický film *Thomas in Love* (Pierre–Paul Renders, 2000), který mísí hrané pasáže i s počítačovou 3D animací (ovšem stále z pohledu hlavního hrdiny). Když už je řeč o televizi, podobně na FPS hry odkazuje i seriál *Lost*, když v 5. sezóně začíná epizoda *Jughead* krátkým, nicméně nefalšovaným FPS pohledem i se zbraní v ruce.

Bylo by silným tvrzením prohlásit, že užití kamery ve smyslu FPS her již nahradilo kompletně tradiční subjektivní kameru. Jedná se o běžně užívanou a stále funkční techniku, jak dokládá např. nedávný francouzský film *Skafandr a motýl*, který výrazně pracuje s pohledem z očí hrdiny. Pod vlivem her se ale proměňuje vnímání takových záběrů a stále více filmů s nimi i jako s FPS pohledem pracuje. A že nejde jen o krátkodobou módní tendenci, dokládá i nedávná zpráva, že herec a režisér Ben Affleck se rozhodl natočit akční film o speciální vojenské jednotce (nápadně připomínající sérii *Call of Duty: Modern Warfare*), který bude snímáný právě z FPS pohledu. Ke hrám bude mít evidentně blízko i z jiného důvodu – na scénáři se totiž podílí Peter O'Brien, scénárista *Halo: Reach*¹².

Zmiňované filmy:

Spellbound (Rozdvojená duše, Alfred Hitchcock, USA, 1945)
Lady in the Lake (Dáma v jezeře, Robert Montgomery, USA, 1946)
Dark Passage (Delmer Daves, USA, 1947)
Rear Window (Okno do dvora, Alfred Hitchcock, USA, 1954)
WarGames (Válečné hry, John Badham, USA, 1983)
Predator (John McTiernan, USA, 1987)
Super Mario Bros. (Rocky Morton, Annabel Jankel, Dean Semler, Roland Joffé, USA, Velká Británie, 1993)
Street Fighter (Street Fighter: Poslední boj, Steven E. de Souza, USA, Japonsko, 1994)
Mortal Kombat (Mortal Kombat – Boj na život a na smrt, Paul W.S. Anderson, USA, 1995)
Lola rennt (Lola běží o život, Tom Tykwer, Německo, 1998)
Being John Malkovich (V kůži Johna Malkoviche, Spike Jonze, USA, 1999)
The Matrix (Lana Wachowski, Andy Wachowski, USA, 1999)
The Blair Witch Project (Záhada Blair Witch, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, USA, 1999)
Doom (Andrzej Bartkowiak, USA, ČR, Velká Británie, Německo, 2005)
[REC] (Jaume Balagueró, Paco Plaza, Španělsko, 2007)
Diary of the Dead (Deník mrtvých, George A. Romero, USA, 2007)
Thomas est amoureux (Thomas in Love, Pierre–Paul Renders, Belgie, Francie, 2000)
Le Scaphandre et le papillon (Skafandr a motýl, Julian Schnabel, Francie, USA, 2007)
Cloverfield (Monstrum, Matt Reeves, USA, 2008)
Gamer (Mark Neveldine, Brian Taylor, USA, 2009)
Avatar (James Cameron, USA, Velká Británie, 2009)
Das Vaterspiel (Kill Daddy Good Night, Michael Glawogger, Rakousko, Německo, 2009)
Enter the Void (Vejdi do prázdna, Gaspar Noé, Francie, Itálie, Německo, Japonsko, 2009)
Scott Pilgrim vs. the World (Scott Pilgrim proti zbytku světa, Edgar Wright, USA, Velká Británie, Kanada, 2010)
Kick-Ass (Matthew Vaughn, USA, Velká Británie, 2010)

¹² <http://www.hollywoodreporter.com/news/ben-affleck-talks-direct-star-226410> nebo <http://www.guardian.co.uk/film/2011/aug/25/ben-affleck-line-of-sight>