

Možnosti interaktivnej drámy vo filme a TV

Tomáš Kozlík

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Tomáš KOZLÍK**
Osobní číslo: **K07012**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Možnosti interaktivního dramatu ve filmu a v TV**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce:

- Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů.
- Rozsah: min. 20 stran textu podle zadání: **Možnosti interaktivního dramatu ve filmu a v TV**
- nutno odevzdat 1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks CD s verzí PDF + 2 ks v měkké vazbě. A 1x PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část Bc. práce zahrnuje:

- Bakalářský film, název : **Pandora a Machine**
nutno odevzdat na nosiči DVD -- 3 ks formát video dvd a 3 ks formát .avi se zvukem (pokud možno nekomprimované avi)
- Propagační plakát k filmu
- Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahující výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Prof. Flusser, Vilém "Moc obrazu" Výtvarné umění (3-4/96) Koukolík, František
"Vzpouza deprivantů" Koukolík, František "Machiaveliánská inteligence" Montola,
Stenros, Waern "Pervasive Games: Theory and Design" Sheldon, Lee "Character
development and storytelling for games" Denward, Waern "Broadcast culture meets
role-playing culture" Playground worlds 2008

Vedoucí bakalářské práce: doc. Mgr. Dušan Trancík, ArtD.
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 11. ledna 2010
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2010

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 3.5.2010


.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožení.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Vo svojej práci sa zameriavam na problematiku interaktivity v naratívnych médiách a to najmä v audiovizuálnej tvorbe. Venujem sa vývoju interaktivity ako aj jej súčasnému stavu a budúcnosti z hľadiska naratívnych médií. Okrem toho sa zaoberám rôznymi modelmi vnútornej stavby príbehu a zamýšľam sa nad ich vhodnosťou pre rozprávanie interaktívnych príbehov. Na záver práce predstavujem svoju vlastnú predstavu o možnej podobe interaktívneho filmu.

Kľúčové slová: interaktivita, film, televízia, interaktívna dráma

ABSTRACT

In my work I focus on the issue of interactivity in narrative media, especially in audiovisual production. I adress the evolution of interactivity, as well as its current state and its future in terms of narrative media. I also entertain the subject of different models of the inner structure of a story and meditate on their suitability for telling interactive stories. At the end of my work I present my own idea of the possible form of interactive film.

Keywords: interactivity, film, television, interactive drama

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1VÝVOJ INTERAKTIVITY V NARATÍVNYCH MÉDIÁCH	11
1.1TRADIČNÉ NARATÍVNE MÉDIÁ.....	11
1.1.1Rituály a cesta hrdinu.....	12
1.1.2Divadlo.....	13
1.1.3Interaktívna literatúra.....	15
1.1.4Vojna v rozhlase.....	16
1.2NOVÉ MÉDIÁ.....	17
1.2.1Počítačové hry.....	17
1.2.2Rolové hry.....	18
1.2.3Internet.....	20
2INTERAKTIVITA V TV	22
2.1PRAVDA O MARIKE.....	23
2.1.1Pravda o médiách.....	27
3INTERAKTÍVNE FILMY	28
3.1FILMY S PRIAMYM ZÁSAHOM DIVÁKA.....	28
3.2SPROSTREDKOVANÁ INTERAKCIA.....	30
3.2.1Umelá inteligencia zrodila beštú.....	31
4INTERAKTÍVNE PRÍBEHY	33
4.1LINEÁRNE ROZPRÁVANIE.....	33
4.2VETVENIE PRÍBEHU.....	34
4.3SIEŤ.....	35
4.4MODULÁRNE ROZPRÁVANIE.....	37
5INTERAKTÍVNY DIVÁK	39
5.1NEDIEGETICKÁ INTERAKCIA.....	39
5.1.1Interakcia s médiom.....	39
5.1.2Interakcia s postavami.....	40
5.2DIEGETICKÁ INTERAKCIA.....	40
5.2.1Divák ako súčasť sveta.....	41
5.2.2Divák ako hlavná postava.....	42
6ZÁVER	43
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	44
ZOZNAM CITÁCIÍ	45
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK	46

ÚVOD

Prvých desať rokov 21. storočia bolo poznamenaných rýchlymi zmenami vo fungovaní spoločnosti a v komunikácii medzi ľuďmi. S rozvojom internetu a komunikačných sietí sa celý svet akoby priblížil a zrazu všetci komunikujú, vymieňajú si informácie s ľuďmi, ktorých nikdy nevideli a možno nikdy ani neuvidia. Virtuálne svety online počítačových hier poskytujú miliónom ľudí denne možnosť stať sa niekým iným, žiť život v inom svete, s inými problémami, zákonmi (často aj fyzikálnymi) a spoločenskými pravidlami. Všetko je zrazu prepojené a dostupné.

A s túžbou po prepojení celého sveta rastie aj túžba po interaktivite. Systémy rozšírenej reality už teraz umožňujú majiteľom doplniť bežnú skutočnosť fyzického sveta okolo nás o informácie a interaktívny obsah prostredníctvom GPS a pripojenia k internetu. Vďaka tomu Vám niektoré mobily dokážu odporučiť reštauráciu v neznámom meste alebo navrhnúť turistickú trasu a dynamicky ju prispôsobovať Vaším požiadavkám.

Audiovizuálne umenie tiež nezostáva pozadu. Film a televízia sú médiami, ktoré často išli ruka v ruke s technologickým vývojom. Kvalita obrazu sa zdokonaľovala tým viac, čím lepšie filmy, objektívy a premietачky boli výrobcovia schopní dodať. Zvukový film je tiež výsledkom postupného technologického pokroku v oblasti zvukovej techniky. A vďaka technológii stereometrického zobrazovania sa do našich kín dostáva viac a viac 3D filmov.

Niet sa teda čomu čudovať, že aj interaktivita sa stáva v oblasti filmu a televízie čím ďalej tým zaujímavejším prvkom. Rôzne stanice ponúkajú svojim divákovi možnosť zapojiť sa do programu a ovplyvniť ho. Či už hlasovaním cez sms alebo vďaka špeciálnym ovládacím zariadeniam obohacovať obsah filmu, či dokonca riadiť smerovanie príbehu. Filmový priemysel úspešne aplikuje interaktívne prvky do marketingových kampaní pre veľkorozpočtové filmy a na International Emmy Award je pre interaktívne televízne programy vyhradená špeciálna kategória.

Neustála potreba komunikácie je u ľudí zrejma na prvý pohľad a preto je prirodzené, že rôzne interaktívne programy, seriály, filmy a hry zažívajú boom. Ľudia nechcú byť pasívni. Cieľom tejto práce je preskúmať možnosti vzájomnej komunikácie diváka a audiovizuálneho diela a načrtnúť možné riešenia problémov, ktoré sú spojené s transformáciou pasívneho média na interaktívne.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝVOJ INTERAKTIVITY V NARATÍVNYCH MÉDIÁCH

Interaktívny - umožňujúci vzájomnú komunikáciu, priamy vstup do programu alebo činnosti [1]

Aj keď by sa to na prvý pohľad nemuselo zdať, interaktivita bola súčasťou naratívnych médií už dávno. Nie je to teda nový fenomén spojený výhradne s informačnými technológiami. Než sa pustím do popisovania interaktívnej TV a filmu, rád by som spomenul ostatné formy rozprávania príbehu a spôsoby, akými sa vysporiadali s interaktivitou.

1.1 Tradičné naratívne médiá

Ľudia si od nepamäti rozprávali príbehy. Či už išlo o sprostredkovanie udalostí z lovu jeleňa alebo príbehy o predkoch, odkedy sa ľudia naučili medzi sebou komunikovať, začali vznikať prvé príbehy. Mali totiž magickú moc vtiahnuť poslucháčov do deja a dovoliť im na chvíľu opustiť hranice bežného sveta. Prežiť vzrušenie, lásku, zradu, stratu alebo pocit eufórie naplno a bez akýchkoľvek rizík. A ľudia počúvali a znova a znova sa vžívali do príbehov o bohoch, hrdinoch, ale často aj o obyčajných ľuďoch.

Hneď zo začiatku našej histórie sa začali diferencovať rôzne médiá, schopné rozprávať príbeh. Už tieto rané formy naratívnych médií môžeme deliť z hľadiska interaktivity. Kým nástenné maľby sú do veľkej miery pasívnym médiom (divák má obmedzené možnosti ovplyvňovania príbehu, pokiaľ ich neprekreslí), príbehy rozprávané pri ohni nesú výrazné črty interaktivity. *Môžeme sa domnievať, že počas toho ako vodca lovcov rozpráva príbeh [...] muži, ktorí boli na love s ním doň budú vkladat' vlastné spomienky a tí členovia kmeňa, ktorí neboli súčasťou tejto udalosti budú klásť otázky a odpovedať prejavmi úžasu, spokojnosti alebo smútku. Doplnkový materiál pridaný vodcovimi mužmi, ako aj odozva zvyšku kmeňa, sa bude podieľať na formovaní rozprávania.[2]*

1.1.1 Rituály a cesta hrdinu

Pre označenie stavu, kedy človek zabúda na svet okolo seba a naplno sa ponorí do vnímaného príbehu alebo činnosti, ktorú vykonáva, sa používa slovo imerzia. Je synonymom pre ponorenie sa alebo vnorenie. V kontexte naratívnych médií sa tým myslia momenty, kedy človek nevníma plynutie času a je natoľko zaujatý tým, čo sleduje, že často ignoruje aj fyziologické potreby, ako sú napríklad hlad alebo smäd. Pre úspešné navodenie tohto stavu je potrebné diváka vtiahnuť do deja. Dosahuje sa to uveriteľnými postavami, s ktorými je divák schopný sa stotožniť, zaujímavým príbehom, ale aj jeho spoluúčasťou.

Tento stav je veľmi ľahko pozorovateľný pri rôznych rituáloch, kedy sa účastníci natoľko ponoria do svojej činnosti, že okolitý svet pre nich prestane existovať. Rituály pritom podľa Josepha Campbella (1993) majú často za cieľ imitovať cestu mýtického hrdinu. Tým ponúkajú každému účastníkovi možnosť posilniť prepojenie jednotlivca s kolektívnym podvedomím spoločnosti a teda so svojou kultúrou. Rituály tak zabezpečovali prežitie spoločnosti a bránili jej rozpadu.

Campbell svoju teóriu zakladá na existencii Monomýtu. Teda jedného príbehu spoločného pre všetky ostatné mýty. Tento príbeh je uložený v našom kolektívnom podvedomí. Vo svojej práci teda naväzuje na Junga. Na základe porovnávania rozličných mýtov v celom svete Campbell identifikoval tri prahy, ktoré každý hrdina na svojej ceste musí prekročiť (teda tri štádiá, ktorými musí prejsť). Túto schému môžeme jasne vidieť v príbehoch o Ježišovi Kristovi alebo Buddhovi.

Prvé štádium na ceste hrdinu prichádza, keď sa musí rozhodnúť, či sa na cestu vydá alebo nie. Campbell to nazýva prekročením prvého prahu. Teda bodu, odkiaľ už niet návratu. Tu môže nastať niekoľko udalostí. Hrdina sa môže stretnúť s odporom a teda so strážcami prvého prahu, ktorých musí premôcť. Môže byť unesený, ukrižovaný alebo môže uviaznuť v bruchu veľryby. Tiež sa môže rozhodnúť, že sa na cestu nevydá. Vtedy ho väčšinou okolnosti aj tak donútia prvý prah prekročiť.

Druhé štádium je vstup do sveta temnoty. Hrdina sa dostáva do neobyčajného sveta. Opäť môže nastať množstvo udalostí. Prekonávanie prekážok, hľadanie spojencov, príchod mentora. Táto časť je obyčajne zakončená posvätným sobášom s bohyňou, zmierenie sa s otcom, apoteózou alebo krádežou elixíru života. Udalosti vo svete temnoty bývajú často ťažiskom celej púte hrdinu.

Poslednou časťou je návrat. Teda prekročenie prahu návratu. Hrdina sa musí rozhodnúť vrátiť sa z neobyčajného sveta temnoty do bežného každodenného života. Nesie si so sebou najvyššiu odmenu, ktorá má slúžiť celej spoločnosti alebo ľudstvu. Môže ho čakať posledný súboj, útek, záchrana zvonka alebo vzkriesenie.

Podľa Campbella majú náboženské rituály za úlohu symbolicky kopírovať cestu hrdinu. Účastníci obradu sú nútení prejsť prvým prahom, čo môže byť vstup do chrámu (ale aj do stanu alebo do kruhu okolo ohniska). Je to dôvod, prečo vstupnú bránu náboženských chrámov často „strážia“ sochy. Následne sa ocitnú v neobyčajnom svete. Človek čo obrad vedie (kňaz, šaman, mních) vystupuje ako mentorská postava. Sprevádza účastníkov týmto tajomným svetom. Nakoniec keď dosiahnu najvyššiu odmenu (napríklad očistenie od hriechov), musia sa vrátiť späť ku každodennému životu. Náboženské rituály sa dajú vnímať ako spôsob, ako odovzdať určité posolstvo a dotknúť sa kolektívneho podvedomia každého z účastníkov.

1.1.2 Divadlo

Porovnajme si Campbellovu cestu hrdinu s Aristotelovým členením tragédie. *Celek jest to, co má začátek, střed a konec. Začátek jest, co samo nepředpokládá nezbytně nic jiného, ale po němž zcela přirozeně jest nebo se děje něco jiného. Konec pak právě naopak jest, co samo přirozeně jest po něčem jiném a po němž následuje jiné.* [3]

Členenie príbehov na tri akty vychádza priamo z antickej tragédie, teda z pôvodných rituálov. Aj po viac ako dvetisíc rokoch je to najpoužívanejší model príbehu. Vychádzajúc z Campbellovej teórie je možné tvrdiť, že tieto príbehy na nás pôsobia práve preto, lebo v nich vieme identifikovať Monomýtus, ktorý je zakódovaný v našom kolektívnom podvedomí.

Na divákov v antických amfiteátroch sa teda nemusíme nutne pozerat' len ako na pasívnych príjemcov umeleckého diela. Oveľa presnejšia by mohla byť predstava účastníkov rituálu. Spolu s hercami a chórom vytvárali magický kruh, v ktorom sa rituál odohrával. A vďaka udalostiam na javisku, sa títo účastníci ponárali hlbšie a hlbšie do príbehu, teda do neznámeho sveta temnoty. Cestu hrdinu prežívali spolu s hercami. Ich úlohou bolo prekročiť prvý prah (teda vstúpiť do amfiteátru) a vojsť do sveta temnoty (ponoriť sa do príbehu a doslova ho prežiť). Najvyššou odmenou je v tomto prípade katarzia. Diváci prekračujú prah návratu duševne očistení.

Antická dráma mala niekoľko vlastných spôsobov, ako zapájať divákov do diania na javisku. Jedným z nich bol napríklad chór. Skupina ľudí predstavovala akýsi objektívny pohľad na dej na javisku a prostredníctvom piesní adresovala priamo divákov. Okrem toho šlo v predstaveniach aj o istú formu súťaže. Diváci hlasovali, kto predviedol najlepšiu hru. V hre teda neboli len sympatie viažuce sa k dielu alebo postave. Často išlo aj o osobných favoritov a môžeme si predstaviť, že ľudia podporovali svojich obľúbencov tak, ako to dnes robia športoví fanúškovia.

Comedia dell'arte z obdobia renesancie interaktivitu posunula ešte ďalej. Archetypálne postavy a témy opakujúce sa v celej histórii ľudskej spoločnosti dovoľovali komediantom prispôbiť každé predstavenie mestu alebo dedine, v ktorej práve vystupovali. Nebolo nič neobvyklé, že komedianti pred svojím predstavením zbierali miestne klebety o tom, kto koho podvádza, kto má aké susedské spory a kto je najznámejší starý mládenec, len aby tieto znalosti premietli do ich predstavenia. Obyvatelia dediny, v ktorej sa predstavenie hralo, spolupracovala na jeho finálnej podobe. Hra tak bola divákovi oveľa bližšia, pretože vedeli, že Il Dotore je v skutočnosti pekár Giuseppe, čo býva vedľa kostola. Okrem toho

herci sami oslovovali divákov a diváci im odpovedali. Ak sa nahnevaný Pantalone spýtal divákov, kde je Arlecchino, diváci mu s radosťou odpovedali. Comedia dell'arte ako forma improvizáčného divadla mala skvelé možnosti na to, aby predstavenie prispôsobila nie len pred hrou, ale aj počas hry. Komunikácia divákov s dielom a postavami prebiehala počas celého predstavenia a jedná sa tak o skutočne interaktívnu formu divadla.

V súčasnom divadelnom umení sa tiež s interaktivitou experimentuje. Známy muzikál *Cats* (1981) napríklad začína tým, že sa herci v roliach mačiek prechádzajú medzi divákmi. Mnoho ďalších hier preniká za hranicu divadelného javiska a tak búra striktné priestorové oddelenie divákov a hercov. Vzniká tiež stále viac a viac divadelných hier, ktoré si vyžadujú väčšie či menšie zapojenie divákov. Často ide o predstavenia spojené s nejakou spoločenskou udalosťou. Dobrým príkladom by bola hra zobrazujúca svadbu. Herci hrajú hlavných aktérov príbehu, ktorý je zasadený do známej spoločenskej situácie, pričom úloha divákov je správať sa ako na svadbe. Diváci tak majú možnosť vidieť príbeh z bezprostrednej blízkosti a hercom tvoria uveriteľnú kulisu pre ich príbeh.

1.1.3 Interaktívna literatúra

Na prvý pohľad by to nemuselo byť zrejmé, ale aj literatúra nesie prvky interaktivity. Čitateľ dobrodružného románu si na základe popisov autora predstavuje prostredie a tým si prispôsobuje príbeh samému sebe. Okrem toho prebieha aj akýsi nevedomý výber. Človek nemá schopnosť zapamätať si všetky udalosti, čo sa okolo neho dejú. A tak aj pri čítaní knihy dochádza k strate alebo zámene informácií. Príbehy jednotlivých čitateľov sú teda mierne odlišné, aj keď stoja na pevných základoch rovnakej knihy.

Ale jedinečnosť príbehov nie je jediným výsledkom tejto činnosti. Okrem toho, že si v hlave každý prispôsobí knihu samému sebe, vytvára si k nej tiež väzbu. Hovoríme, že kniha je zaujímavá, keď v nás vyvoláva určité silné pocity, keď je napísaná jazykom, ktorý nás núti čítať ďalej, keď nás drží v napätí a núti nás klásť otázky. Čiže uvádza do činnosti naše emócie a intelekt. A čím viac pocitov prežívame, tým viac pocitov do knihy vkladáme. A čím viac otázok a záhad kniha ponúka, tým viac sme nútení na ne odpovedať

a do diela investujeme svoju intelektuálnu činnosť. Už len z tohto dôvodu nám na knihe čím ďalej tým viac záleží a vytvárame si k nej silnejšiu väzbu. Inak povedané, náš vzťah k dielu je o to silnejší, o čo viac do neho emočne a intelektuálne investujeme.

Interaktivitu v knihách sa ešte v 20. storočí snažili zdokonaľiť autori tzv. gamebookov. Príbeh gamebookov je členený do viacerých častí, pričom každá samostatná časť je ešte rozdelená na malé fragmenty, porozhadzované po knihe a očíslované. Ak by čitateľ knihu čítal po poradí, nedávala by veľký zmysel. Preto je na konci každého fragmentu odkaz, ktorý nasmeruje čitateľa ďalej. Môže to byť buď odkaz priamo len na nasledujúci fragment časť alebo na viacero fragmentov, pričom je na čitateľovom rozhodnutí, kam sa príbeh ďalej posunie. Jednoduchým príkladom by bolo: „*Ak chceš ísť doľava, čítaj stranu č. 32. Ak chceš ísť doprava čítaj stranu č. 33.*“ Vytvára sa tým spôsob hypertextového rozprávania. Čitateľ skáče z jednej strany na druhú, namiesto toho, aby čítal knihu obvyklým štýlom. Gamebooky boli populárne najmä v 80. rokoch 20. storočia a mnoho z nich bolo písaných v druhej osobe jednotného čísla. Čitateľ tak prijímal rolu hlavného hrdinu. Vďaka tomu sa gamebooky často nazývajú aj *Choose your own adventure* (vyber si svoje vlastné dobrodružstvo), čo bol tiež názov jednej z najpopulárnejších sérií gamebookov.

Literárne umenie si vytvorilo vlastné cesty, ako človeka zapojiť do dialógu. Metafory, symboly, slovné zvraty a elipsy sú všetko nástroje, ako donútiť čitateľa, aby sa, aj keď často nevedome, zapojil do tvorby konečnej podoby diela. Mnoho z nich je univerzálnych pre všetky formy naratívnych médií, ale aj druhov umenia, ktoré s príbehom nemajú často veľa spoločné (napr. výtvarné umenie).

1.1.4 Vojna v rozhlase

Na pomedzí medzi tradičnými a novými médiami stojí rozhlasová hra. Tu musím spomenúť jeden z najúspešnejších ale zároveň aj najkontroverznejších experimentov v histórii interaktivity. Adaptáciu *Vojny Svetov* (1938) v podaní Orsona Wellesa. Rozhlasová

hra bola spracovaná ako reálne správy, so zámerom zvýšiť jej účinok. Poslucháči boli za celú dobu trvania upozornení na fiktívny charakter vysielania len tri krát. Ľudia, ktorí si naladili rádio neskôr tak zostali v nevedomosti. Hra odvysielaná v atmosfére prichádzajúcej druhej Svetovej Vojny, spôsobila všeobecný rozruch. Ľudia sami od seba začali panikáriť a volať na policajné stanice, čím vytvorili presnú kópiu atmosféry z fiktívneho diela. Realistickosť rozhlasovej hry sa tým prirodzene zvýšila. Kontroverznosť takejto formy rozhlasovej hry sa naplno ukázala až v roku 1949, keď v Ekvádore odvysielali Wellesovu Vojnu svetov, upravenú pre prostredie Ekvádoru. Po tom, čo sa ukázalo, že mestu žiadne nebezpečie nehrozí, rozhnevaný dav zaútočil na budovu rozhlasu a podpálil ju. Pomoc prišla neskoro, keďže väčšina hasičských a záchranárskych jednotiek bola odvolaná na miesto, kde mali pristáť mimozemšťania.

1.2 Nové médiá

Nové médiá vznikajú ako produkt technickej a neskôr informačnej revolúcie. Filmom a televíziou sa budem zaoberať v samostatných kapitolách, tu spomeniem ostatné formy nových médií vhodných na rozprávanie interaktívnych príbehov. Väčšina z nich je už vo svojom základe interaktívna a pôvodne ich cieľom vôbec nebolo rozprávať príbehy. Napriek tomu sa postupným vývojom u nich naratívny potenciál objavil.

1.2.1 Počítačové hry

Prvé PC hry boli rôzne jednoduché simulácie ako *Pong* (1972) alebo rôzne hľadavky alebo hry založené na skúškach šikovnosti *Tetris* (1984). Hry (či už počítačové, stolové alebo akékoľvek iné) vyžadujú aktívne zapojenie hráčov. Sú teda hlavne interaktívne a až potom naratívne (narozdiel, od tradičných médií, kde je tomu naopak). S postupným zlepšovaním grafických možností počítačov, ako aj schopnosti prehrávať zvuk, sa začali objavovať prvé náznaky príbehu v počítačových alebo video hrách. Kým v hre *Tetris* by príbeh bol úplne zbytočný (v hre nie sú žiadne postavy), už tvorcovia hry *Supermario Bros.* (1985) naznačili jednoduché motivácie postáv a začiatok a koniec príbehu, s určitou

dávkou gradácie. Inštalatér Mario sa snaží zachrániť princeznú. V rámci snahy o jej záchranu musí prekonať množstvo prekážok a poraziť armády nepriateľov aby nakoniec svoju princeznú zachránil z horiaceho hradu.

Napriek tomu, že príbehy hier boli v minulosti veľmi jednoduché a odsúvané na vedľajšiu koľaj, súčasný vývoj počítačových hier naznačuje, že rozprávanie príbehov nemusí byť hrám až tak cudzie. Mnoho herných vývojárov spolupracuje so spisovateľmi a scenáristami, ktorí sa často stávajú stálymi členmi tímu. V hre *Beyond Good and Evil* (2003) je hráč hodený do príbehu o vlastizrade a undergroundovom odboji. Hra má uveriteľné postavy a živé prostredie, ktoré sa prispôsobuje tomu, ako hráč postupuje v príbehu. Navyše je jeho imerzia podporená tým, že musí vykonávať nejakú činnosť, ako napríklad zakrádať sa v tme (budovanie napätia), komunikovať s ostatnými postavami (vytváranie väzby k postavám). Je skrátka nútený investovať do príbehu viac a o to silnejšie ho potom prežíva.

Adventúry, populárne v 90. rokoch 20. storočia sú typom počítačových hier, ktorý je primárne zameraný na rozprávanie príbehu. V hre sa často riešia hádanky a hlavolamy, ktoré ale prirodzene vyplývajú z príbehu a pomáhajú hráčovi ho odhaľovať postupne. Preto ide často o detektívne alebo mysteriózne príbehy. Mnoho adventúr používalo aj video nahrávky živých hercov. Vďaka tomu sa vytvorila podskupina týchto hier, ktorá sa pre vysoký obsah živého videa volala interaktívne filmy (interactive movies). Adventúry dnes už všeobecne stratili na popularite a termín „interactive movies“ sa v spojení s hrami chápe v negatívnom zmysle. Myslí sa tým hra, ktorá rozpráva príbeh takmer výhradne len cez video sekvencie medzi jednotlivými časťami hry.

1.2.2 Rolové hry

Akoby reakciou na počítačové hry je v poslednej dobe vzostup popularity rolových hier. Pôvodná doména detských hier a psychologických terapií, sa od 70. rokov 20. storočia začala meniť v samostatnú formu schopnú rozprávať príbeh. Je to forma kolaboratívneho rozprávania príbehu. Na tvorbe príbehu sa teda podieľa skupina ľudí, namiesto obvyklého

jedného autora. V tejto úlohe im pomáhajú rôzne príručky, pravidlá a návody. Všetko sa deje naživo a možno aj skutočný kontakt so živými ľuďmi je dôvod, prečo si rolové hry nachádzajú viac a viac fanúšikov vo svete riadenom počítačmi.

Zaujímavá je podobnosť rolových hier s už spomínanými rituálmi. Rovnako ako v rituáloch, aj v rolových hrách účastníci prijímajú iné role, než v bežnom živote. Predstavujú postavy, často pripomínajúce protagonistov mýtických dobrodružstiev. Okrem toho pri hraní rolových hier vzniká u hráčov stav imerzie veľmi podobný, tomu, ktorý nastáva v rituáloch. Tiež ciele majú podobné. Ako som už spomínal cieľom rituálu je, aby si jeho účastníci prežili na vlastnej koži symbolickú cestu hrdinu. Hráči rolových hier sa stretávajú a hrajú, aby sa mohli vžiť do role hrdinov fantastických príbehov. O rolových hrách by sa dalo uvažovať ako o jednej z foriem novodobých rituálov.

Rolové hry alebo role-playing games (ďalej RPG) existujú v dvoch základných podobách. Staršou z nich sú stolové alebo pen-and-paper (PnP) RPG a vznikli pôvodne zo strategických stolových hier. Hrajú sa v menších skupinkách (zvyčajne do 7 hráčov), v ktorých jeden tradične zastáva úlohu rozprávača (zvaného game master). Rozprávač má za úlohu vytvoriť zápletku, záchytné body v príbehu, svet, v ktorom sa bude odohrávať a prekážky pre hráčov. Tí si potom vytvoria postavy, ktorých osudy budú riadiť a posúvať tak dej dopredu. Hráči popisujú činnosti svojich postáv, zatiaľ čo rozprávač ich zásobuje podnetmi v podobe už spomínaných prekážok, ale aj rôznych vedľajších postáv. Príbeh sa odohráva v predstavách každého z hráčov. Cieľom pritom často nie je ani tak čo najlepší príbeh, ale jednoducho radosť z aktívneho zapojenia do jeho tvorby. Aj snaha hráčov je zameraná viac na spoločnú tvorbu príbehu. Tým sa obmedzujú možnosti autorského vkladu rozprávača na úkor kolaboratívnej tvorby príbehu. Na druhej strane sa ale zvyšuje miera aktívneho zapojenia a príbeh sa pre hráčov stáva oveľa bližším a osobnejším.

Po čase hráči stolových RPG začali pociťovať túžbu vstať od stola a zažiť príbehy a dobrodružstvá naživo. Vznikol tak larp. *LARP je stretnutie ľudí, ktorí cez svoje role a vzťahy medzi nimi komunikujú vo fiktívnom svete.*

Larpy sa hrajú v rôznych skupinách od 3 do 5000 alebo viac hráčov. Organizátori larpov sa spájajú do tímov, najmä pri väčších hrách a ich úlohou je pripraviť prostredie, zápletky, konflikty, často aj samotné postavy. Hráči majú zas na zodpovednosti prípravu kostýmov (pokiaľ nie sú zabezpečené organizátormi), tvorbu postáv (opäť v prípade, že si ju nezobrali na starosť organizátori) a samozrejme stvárnenie svojej postavy. Čím menej práce zostáva na hráčoch, tým viac hra dáva priestor organizátorom na autorské rozprávanie, ale tým menej možností ovplyvňovania hry zostáva hráčom.

Narozdiel od stolových RPG je larp pre hráča počas hry neprehľadný a tak jeho úlohou nie je tvoriť celý príbeh, ale stvárňovať svoju postavu s jej vlastnou malou dejovou líniou. Pokiaľ je hra dobre pripravená, príbehy jednotlivých postáv sa postupne prepoja a utvoria jednoliaty celok. Zážitok z hry pramení z možnosti prežiť si na vlastnej koži nové situácie a pozerat' sa na ne očami niekoho iného. Tieto zážitky sú o to silnejšie, že v larpe nie je žiadna fyzická bariéra, ktorá by hráčov chránila. Neexistuje žiadne plátno, ani javisko, ani stôl a človek sa ocitá priamo uprostred diania, komunikuje a interaguje s ostatnými. Tým larp hráčom uľahčuje ponorenie sa do deja a stotožnenie sa s hlavnou postavou, teda so svojou postavou.

1.2.3 Internet

Napriek vzrastajúcej popularite počítačových a rolových hier, sa interaktivita dostala do centra pozornosti najmä vďaka rozvoju počítačových sietí a internetu. Vďaka nemu je prepojený celý svet, ktorý môže komunikovať a interagovať. Či už s počítačmi alebo s inými ľuďmi. Z hľadiska rozprávania príbehu zdokonalil world wide web jeden veľmi zaujímavý koncept. Hypertext. Je to forma textu pretkaná odkazmi na ďalšie stránky textu, obrázky, tabuľky, videá alebo zvuky. Čitateľ tak môže kedykoľvek ihneď preskočiť vďaka týmto odkazom k inému obsahu a iným informáciám. Sám sa teda rozhoduje, v akom poradí bude informácie čítať.

Hypertext bol už prakticky od začiatku vnímaný aj ako nástroj na rozprávanie príbehu. Jedným z prvých hypertextových románov, ktoré sa objavili na internete a plne využívali

jeho možnosti je *Grammatron* (1997). Začiatok a koniec má síce lineárny, stred príbehu je však rozdelený do mnohých stránok obsahujúcich hudbu, obrázky, videá a samozrejme text. Čitateľ môže medzi nimi preklikávať a vnímať tak príbeh podľa vlastného uváženia. *Grammatron* vďaka svojej stavbe ponúka obrovské množstvo možností, ako sa ním prečítať až na koniec. Úspešne teda využíva sieťovú príbehovú štruktúru, o ktorej budem písať neskôr.

2 INTERAKTIVITA V TV

Televízia sa stáva čím ďalej, tým viac interaktívnou. Je to prirodzené. V čase, kedy filmy a seriály nájdete na internete musia televízne spoločnosti ponúknuť divákovi niečo nové. Je to dôvod, prečo vznikajú množstvá reality show a súťaží. Televízia divákovi ponúka skutočnosť a pomocou rôznych foriem hlasovania im dáva možnosť ju zmeniť. Na každom hlase záleží a vďaka popularite televíznych show sa miestami hovorí aj o tom, že hlasovania v TV programoch sa zúčastňuje viac ľudí ako volieb do parlamentu.

Ľudia skrátka majú radi pocit, že majú moc niečo zmeniť. Čím bližšie je show realite, tým väčšiu váhu má pre diváka zmena, ktorú spôsobil. Diváci majú pritom možnosť vďaka svojej interakcii s televíziou doslova zmeniť svet okolo seba. Stačí sa pozrieť len na reláciu *Polícia pátra*. Na obrazovke sa postupne ukazujú podobizne hľadaných osôb. Komentátor hovorí o tom, prečo sú tieto osoby hľadané a kde ich naposledy videli, čo mali oblečené a tak ďalej. V prípade, že tieto osoby uvidíte na živo a zavoláte na políciu, zanecháte stopu na svojom okolí. Stratené dieťa sa vráti k rodičom alebo polícia zatkne dlho hľadaného zločinca.

Podobne je to aj so súťažnými show. Televízia vám ponúkne skupinu určitých viac či menej sympatických a talentovaných ľudí. Svojimi hlasmi potom z nich vyberiete toho, kto na vás najviac zapôsobil. Z neznáameho mladého človeka tak televízni diváci v priebehu pár mesiacov spravia slávnu osobnosť a okrem iného tak dajú produkčným spoločnostiam najavo, aký typ zábavy im vyhovuje. Vyberajú si tak nie len novú hviezdu showbiznisu, ale aj typ hudby, ktorá bude viac znieť na festivaloch a koncertoch alebo druh tanca, ktorý sa bude preferovať na exhibíciách a tanečných podujatiach.

V minulosti bolo niekoľko pokusov, ako zapojiť interaktivitu do dramatických diel a inscenácií v televízii. *Televízny kinoautomat* pred približne 20 rokov používal systém hlasovania pomocou zapínania a vypínania svetla v obývačke. Elektrárne snímali zmenu v odbere prúdu a tak tvorcovia Televízneho kinoautomatu vedeli zistiť, ako ľudia hlasovali. Ďalším príkladom interaktívnej televízie je kanál BBC Red Button, ktorý využíva diaľkové ovládanie televízorov na interakciu s vysielaným programom. Slúžia k tomu ovládače

teletextu a ponúkajú divákovi doplňujúce informácie, video alebo kvízy. Tento program využil úspešný britský seriál *Doctor Who* (1963, odvysielanie prvej epizódy). Vo svojej miniepizóde *Attack of the Graske* (2005) mali diváci pomocou svojho ovládača riešiť rôzne úlohy a pomáhať tak Doktorovi. Pre zachovanie diegetického rámca príbehu bolo divákovi oznámené, že ich ovládač je v skutočnosti sonický skrutkovač, predmet známy fanúšikom seriálu. Tým tvorcovia zmiernili dopad rušivého prvku (ovládača), ktorý by inak upozorňoval divákov na to, že sú len divákmi. Na rozhodnutí divákov záležalo nielen ako sa príbeh bude ďalej odvíjať, ale aj ako skončí. Na konci mali možnosť voľby medzi dvoma riešeniami a každé z nich znamenalo iný koniec príbehu. Zaujímavé na tomto projekte je najmä to, že tu už nešlo o hlasovanie, ale vďaka funkcii podobnej teletextu mohol každý divák vidieť príbeh po svojom.

2.1 Pravda o Marike

V roku 2007 Švédská televízia, SVT, v spolupráci s mladou produkčnou firmou The Company P vytvorila unikátny experiment. *Sanningen om Marika* (Pravda o Marike) bol 5 dielny interaktívny televízny seriál. Počas piatich týždňov aktívne zapojil asi 300 účastníkov do fiktívneho diania v rámci príbehu o Marike.

Pre pochopenie seriálu Pravda o Marike je potrebné poznať najskôr pozadie obidvoch častí tímu. Teda SVT a Company P. *Kultúrne rozdiely nemohli byť väčšie - SVT, najstaršia a najprestížnejšia televízia v Švédsku s reputáciou objektívneho spravodajstva a výchovy k občianstvu a P, veľmi mladá, malá a dosť anarchistická spoločnosť, ktorá sa vo svojich produkciách spolieha zčasti na dobrovoľníkov.* [5]

Pre SVT bol hlavnou inšpiráciou kanadský televízny seriál *ReGenesis* (2004-2008). *ReGenesis* bol spojený s takzvaným hraním alternatívnej reality, v skratke ARG. (*ARG* je *interaktívna dramatická hra, odohrávajúca sa online ale aj v reálnom svete, trvajúca niekoľko dní, v ktorej tucty, stovky alebo tisíce hráčov spolupracujú online, vytvárajú kolaboratívne sociálne siete, aby spolu vyriešili záhadu alebo problém [...] ktorý by bol absolútne neriešiteľný osamote.* [6]

To znamená, že príbeh na televíznych obrazovkách bol prepojený s obsahom množstva internetových stránok, ktoré sa na dianie v seriáli odkazovali alebo z neho vychádzali. Herná časť seriálu by sa dala prirovnať k detektívnemu pátraniu. Hráči zbierali stopy a riešili hlavolamy, čím odhaľovali stále viac a viac tajomstiev. Úlohou TV seriálu bolo prehlbovať fiktívny svet príbehu a vysvetľovať jeho pozadie. To znamená, že diváci mali možnosť nájsť na internete osobnú stránku postavy zo seriálu. Vďaka tomu, že sledovali televíziu mali dostatok informácií na to, aby vedeli, kto to je a o čom na svojej stránke píše. A nie len to. Vďaka televíznemu seriálu si mohli všimnúť napríklad aj stopy, ktoré ich nasmerovali ďalej v pátraní.

Company P zas vychádzala zo skúseností s dvoma hrami zo svojej vlastnej dielne, *Prosopopeia Bardo: Där vi föll* (2005) a *Prosopopeia Bardo: Momentum* (2006). Tieto hry sa hrali v uliciach Štokholmu a na internete. Úlohou hráčov bolo prijať role ľudí posadnutých duchmi mŕtvych revolucionárov a počas niekoľkých týždňov začleniť hru do svojho bežného života. Spolu potom vytvárali a hrali rôzne udalosti patriace k príbehu hry. Špecifikom hry bolo, že hráči mali na príbeh hry rovnaký vplyv ako jej tvorcovia. Bola to hra, ktorá rátať s aktívnou spoluúčasťou na tvorbe príbehu.

Každá spoločnosť mala teda iný prístup k tvorbe seriálu Pravda o Marike. Kým SVT zabezpečovala vysielanie a televíznu časť seriálu, Company P sa sústredila na zapojenie divákov a podporu ich aktívnej participácie.

Príbeh Pravdy o Marike vychádza z reálnych faktov. Stavia na veľkých počtoch nezvestných ľudí, ktorí sa v Švédsku bez stopy stratili. Seriál začína v momente, keď mladá žena, Maria Klingbohm, zmizne hneď po svojej svadbe. Jej manžel, spolu s jej kamarátmi sa rozhodnú Mariku vypátrať. Sú presvedčení, že sa pridala k tajnej spoločnosti a žije mimo systém. Pátranie po nej a odhaľovanie konšpirácií tvorí podstatnú časť celého seriálu.

Hneď po odvysielaní prvej epizódy sa na internetovom blogu *conspirare.se* objavila videonahrávka mladej Adrijany, ktorá obvinila SVT z neautorizovaného použitia skutočného príbehu jej priateľky, Mariky. Tvrdila, že Marika existuje, ale záznamy o nej boli vymazané a SVT vykradla jej príbeh. Preto bola odvysielaná televízna debata, do ktorej bola pozvaná Adrijana, producent seriálu Pravda o Marike a ďalší ľudia, ktorých sa problém týkal. SVT sa bránila takémuto obvineniu, no Adrijana trvala na tom, že Marikin príbeh je skutočný a SVT je súčasťou konšpirácie v pozadí jej zmiznutia.

Tieto udalosti odštartovali dve paralelné príbehové línie. Jedna sa odohrávala na televíznych obrazovkách a išlo o čistú fikciu. Táto časť zobrazovala pátranie Marikinho manžela a jej kamarátky. SVT nikdy udalosti v televíznom seriáli nevydávala za skutočné. Napriek tomu jednotlivé diely seriálu obsahovali množstvo odkazov a šifier, ktoré ovplyvňovali druhú líniu príbehu.

Tá sa odohrávala v celom Švédsku a na internete. Išlo o pátranie po reálnej Marike, ktoré riadila Adrijana a reportérka z SVT. V tejto línii sa z pasívnych divákov stali aktívni hráči. Ich úlohou bolo hľadať stopy ukryté v reálnom ako aj virtuálnom prostredí. Všetky udalosti, ktoré sa odohrali v rámci tejto časti príbehu boli vydávané za skutočnosť, aj keď boli fiktívne. Hráči sa mali správať, ako by všetko bolo skutočné.

Veľkú časť hry tvorila snaha infiltrovať tajnú spoločnosť *Ordo Serpentis*. Tá sa objavovala aj v TV seriáli a mala podľa všetkého stáť za všetkými nevysvetlenými zmiznutiami. Aby sa hráči o nej dozvedeli viac, museli plniť rôzne úlohy a postupovať vyššie v hierarchii spoločnosti. Jednou z úloh bolo nalepiť tajný symbol na nejaké verejné miesto, odfotografovať ho a poslať ako MMS späť do Ordo Serpentis. Iné úlohy zahŕňali tajné rituály v uliciach mesta alebo sledovanie osôb. Hráči ich mali dokumentovať pomocou fotoaparátov alebo na video. Tým vznikalo množstvo materiálu, ktorý tvorcom seriálu slúžil na obohatenie a dokreslenie sveta Pravdy o Marike.

Aby mohol byť materiál generovaný účastníkmi prepojený so seriálom, na SVT prebiehali ešte živé televízne debaty. Tieto boli vysielané hneď po novej časti seriálu. V debatách producenti Pravdy o Marike, Adrijana a rôzni ďalší ľudia vysvetľovali pozadie udalostí z celého týždňa, ako aj z posledného dielu seriálu. Reagovali na vybrané fotografie, videonahrávky a správy, ktoré sa objavili na internete. Vytvárali tým dojem, že tak Marika, ako aj Ordo Serpentis a všetky postavy zo seriálu sú skutočné. Hráči tak dostali pocit, že ich pátranie má nejaký zmysel.

Bežní diváci zas vďaka televíznym debatám mohli nahliadnuť do procesu pátrania a postupne nadobúdali pocit, že udalosti zo seriálu sú skutočné. Napríklad, ak by človek, ktorý nebol aktívnym účastníkom zbadal v uliciach Štokholmu tajný symbol Ordo Serpentis, veľa by mu to asi nehovorilo. Vďaka televíznym debatám však vedel, čo rôzne symboly znamenajú a kto za nimi stojí. Ľudia si tak tieto symboly začali všimnúť v prostredí okolo seba. Neskôr zistili, že sú úplne všade a tak seriál dosiahol oveľa väčší dojem uveriteľnosti.

Dôležité je vedieť, že aj keď seriál staval na reálnych štatistikách, nič z neho nebolo skutočné. Udalosti v televízií boli fikcia. Všetky postavy, ktoré sa v tejto multimediálnej produkcii objavovali, boli vymyslené. Adrijanu, producenta z SVT a všetkých ostatných hrali herci. Televízne debaty, vydávané za živé, boli nahrávané dopredu. A aj rád Ordo Serpentis riadili ľudia z SVT a Company P.

Prínos seriálu Pravda o Marike spočíva najmä v spôsobe, akým pristupovali k interaktivite. Diváci mali možnosť reagovať na obsah príbehu a z veľkej časti sa podieľali aj na jeho tvorbe. Boli spoluúčastní na vytváraní samotného diela a mali veľký stupeň voľnosti vo svojom rozhodovaní. SVT a Company P rozšírili chápanie interaktivity v televízii a vytvorili koncept participačnej drámy.

2.1.1 Pravda o médiách

Fikcia sa čím ďalej tým viac stáva súčasťou našich každodenných životov. Pravda o Marike ukázala silu masových médií a ich schopnosť formovať realitu. Pre zvýšenie efektu seriálu boli zámerne použité nástroje na odovzdávanie informácií o realite s cieľom mystifikovať ľudí a fiktívnym skutočnostiam dodávať fasádu pravdivosti. Išlo najmä o televízne debaty, ktoré vysvetľovali „ako to naozaj bolo“ a spájali tak televízny seriál s hrou okolo neho. Až nakoniec vyšlo najavo, že všetko bolo vymyslené a príbeh sa nezakladal na skutočnosti.

Otázne je, nakoľko je takéto rozhodnutie korektné alebo morálne. Na jednej strane je jasný zámer autora čo najviac zvýšiť účinok svojho diela. Presne tak, ako Orson Welles, aj Company P si vybrali formu, ktorá najviac sedela ich príbehu alebo myšlienke. Na druhej strane by však človek mohol namietat' proti cielenej mystifikácii obyvateľstva médiami. Je zrejmé, že podobným spôsobom sa dajú manipulovať aj bežné fakty alebo prezentovať fikciu ako realitu za úplne iným účelom, ako je masová zábava. Mnohí ľudia sa preto ohradujú proti takýmto experimentom tvrdiac, že sú nemorálne.

Faktom však zostáva, že s realitou sa v médiách manipulovalo už dávno a stále sa to robí. Pravda o Marike, tak isto ako aj Wellesova vojna svetov ukazujú, že divák musí vidieť aj za televíznu obrazovku (alebo rozhlasový prijímač). Kto je jej majiteľ, aké má záujmy a kam smeruje svoje vysielanie. Napriek mnohým kontroverzným stránkam takýchto produkcií, je ich prínosom aj to, že pomáhajú rozbiť ilúziu objektivity a pravdivosti udalostí na obrazovke televízie.

3 INTERAKTÍVNE FILMY

Ani filmová produkcia nezaspala dobu a od čias Kinoautomatu sa objavilo niekoľko zaujímavých snímkov, ktoré pracovali s interaktivitou. Každý z nich zapája diváka iným spôsobom. Niektoré vytvorili nové postupy, ako pracovať s interaktivitou. Iné ako napríklad český interaktívny horor *Záhradník* (2006) využívajú známy princíp Kinoautomatu a vetvenie príbehu.

Oproti televíznej produkcii má film, pokiaľ ide o interaktivitu, jednu veľkú nevýhodu. Narozdiel od TV seriálu, ktorý tvorcovia dokážu medzi jednotlivými časťami aspoň akotak prispôbiť činnosti divákov, pri filme to neide. Interaktivita musí byť zabudovaná v ňom a prebiehať na mieste, alebo na úplne inej platforme. Budem preto hovoriť o priamej a sprostredkovej interakcii s filmom. Priama interakcia prebieha počas premietania a divák interaguje priamo s filmom. Či už je to výber dejových línií alebo samotných scén, divák určuje, čo na plátne uvidí. Pri sprostredkovej interakcii zas divák komunikuje s dielom pomocou iného média. Tieto interakcie prebiehajú väčšinou cez internet v podobe ARG v rámci reklamnej kampane pred filmom.

3.1 Filmy s priamym zásahom diváka

V tejto podkapitole uvediem na príklade niekoľkých filmov, ako sa vysporiadali s priamymi diváckymi zásahmi do deja a porovnam jednotlivé prístupy.

Prvým z filmov bude už niekoľko krát spomínaný Kinoautomat. Príbeh vetvený do niekoľkých línií mohli diváci meniť pomocou hlasovacích zariadení v kine. Keďže digitálne technológie neboli v tej dobe ešte dostupné, všetko bolo riadené človekom a film prerušoval uvádzač. Po krátkom vysvetlení mali diváci možnosť dať hlas možnosti, ktorá ich najviac zaujala. Dej sa potom rozvíjal smerom, ktorý oslovil najviac divákov.

Podobný systém používa aj prvý český interaktívny horor, *Záhradník*. V tomto prípade však ide už o film distribuovaný na DVD a preto je výber možností v príbehu uľahčený.

Funkciu výberu kapitol, ktorú v menu DVD filmov nájdeme takmer vždy, tvorcovia využili práve na to, aby si divák mohol vybrať svoju verziu príbehu. Ako príbehová štruktúra je použité opäť vetvenie, plusom však je, že všetky vetvy nakoniec aj tak ústia do jedného konkrétneho konca. Divák preto nemá pocit, že keby sa bol rozhodol inak, možno by bol koniec zaujímavejší. Napriek všetkému je kvalita filmu pomerne nízka a ani interaktívna zložka ho nezachránila. Prvým dôvodom môže byť, že divák má v zásade možnosť rozhodnúť len o tom, či konkrétna postava zomrie v danom momente alebo neskôr. Druhým je fakt, že niektoré z možností idú zjavne proti príbehu a tvorcovia sa spoliehajú, že diváci si vyberú „tú správnu“ cestu. Objavujú sa tiež vysoko nerealistické vetvy, ktoré nenavazujú na predchádzajúcu situáciu a ani nerozvíjajú dej, ktorý po nich nasleduje. Film *Záhradník* nesie zjavné stopy neinteraktívneho príbehu, ktorý sa tvorcovia snažili interaktivitou vylepšiť.

U obidvoch spomínaných filmoch je zreteľne viditeľné rozhranie sprostredkujúce interakciu. Kinoautomat používal uvádzača, *Záhradník* zas menu na DVD. Podobné rozhranie sa snažili odstrániť tvorcovia filmu *Late Fragment* (2007). Rozhodli sa obmedziť ho na minimum. Film sa teda nikdy nezastaví a dokonca nie je ani prítomné žiadne menu, z ktorého by si divák vyberal nasledujúce smerovanie príbehu. Ovládanie príbehu je zabezpečené len pomocou jedného tlačítka na DVD ovládači, ktoré môže divák stlačiť kedykoľvek.

Hlavný príbeh filmu sa odohráva lineárne, no jednotlivé zábery dokopy nedávajú zmysel. Divák však práve pomocou svojho DVD ovládača môže kedykoľvek prestrihnúť na scénu zo života niektorej z hlavných postáv. Takýchto scén je vo filme veľké množstvo. Film je založený na odkrývaní nových a nových „doplňkových“ scén. Tvoria totiž akýsi doplnkový materiál k hlavným scénam. Ich cieľom je vysvetľovať pozadie a pohnútky jednotlivých postáv. Tiež poskytujú rôzne uhly pohľadu na udalosti vo filme. Divák teda príbeh odhaľuje postupne, scénu za scénou. Nakoniec aj hlavná dejová línia, ktorá sa na začiatku zdala byť chaotická, začne dávať zmysel. Jediný problém nastáva v scénach z hlavnej línie príbehu. Zábery sa opakujú v nekonečnej slučke, kým sa divák nerozhodne prestrihnúť na novú scénu. To vedie k vytrhávaniu diváka z deja, pokiaľ nestihne spraviť strih včas.

Čo najviac podporiť imerziu obecnstva a ponúknuť mu doslova zážitok šitý na mieru sa rozhodli tvorcovia fínskej audiovizuálnej inštalácie *Obsession* (2005). Inštalácia bola prispôbena rovnomenému filmu, ktorý vyšiel rok pred jej otvorením. Skladala sa zo šiestich sedačiek, ktoré obkolesovali štyri filmové plátna, aby tak vytvorili efekt 360° priestoru. Zaujímavé na tejto inštalácii je, že ponúkla divákovi interaktívny príbeh bez nutnosti zastavovať, či akokoľvek vedome riadiť film. Tvorcovia mali za cieľ podporiť v divákoch stav imerzie. Preto interakcia s filmom prebiehala na nevedomej úrovni.

Súčasťou každej sedačky bol snímač, do ktorého každý divák vložil svoju ruku. Tento snímač potom zbieral informácie o dvoch fyziologických ukazovateľoch človeka sediaceho na sedačke. Boli to srdečný tep a vodivosť pokožky. Na základe zmien týchto dvoch veličín a vzťahov medzi nimi potom špeciálny softvér pomocou matematických výpočtov automaticky zaraďoval scény vo filme tak, aby podporovali zážitok divákov. A nie len to, tvorcovia využili všetok nakrútený materiál z pôvodného filmu. Aj ten, ktorý sa nedostal do finálneho zostrihu. Väčšina scén teda mala rôzne varianty, ktoré sa líšili svojou formou, avšak v konečnom dôsledku bol ich obsah rovnaký. Softvér, ktorý mal za úlohu vykonávať tento výber bol naprogramovaný tak, aby film prispôboval okamžitému stavu divákov. Ak teda snímače zaznamenali, že diváci prežívajú súcit s nejakou postavou, ďalší záber bol podľa možností vybraný tak, aby v nich súcit s touto postavou ešte viac rozvinul. Autori tak vytvorili priestor pre interakciu, ktorá neruší dojem z filmu. Práve naopak, podporuje ho tým, že film prispôbuje individuálnym preferenciám divákov, aj napriek tomu, že táto interakcia neprebieha vedome.

3.2 Sprostredkovaná interakcia

Ako som už načrtol vyššie, k sprostredkovanej interakcii prichádza vtedy, keď divák interaguje s príbehom a svetom, v ktorom sa odohráva cez iné médium, ako je film. Môže to byť ktorékoľvek iné interaktívne médium od počítačových hier, cez internetové romány až po ARG alebo larpy. Zatiaľ sa forma nepriamej interakcie obmedzuje len na zvýšenie diváckeho záujmu a prilákanie ľudí do kín. Teda ako nástroj reklamnej kampane. Skrýva

však v sebe nástroj na tvorbu mnohvrstvého synkretického multimediálneho zážitku. Môže tak nastať situácia, že film bude len špičkou ľadovca, čo sa skutočnej produkcie týka. Dielo, ktoré by takto spájalo viaceré médiá by zapájalo svoje obecnstvo na rôznych úrovniach a tým by vytváralo plnší, uveriteľnejší a zaujímavejší zážitok. Nehovoriac o tom, že hlavná myšlienka filmu, ktorá by sa niesla všetkými časťami projektu by dostala nové kontexty a autori by mali k dispozícii viac nástrojov na jej odovzdanie. Samozrejme projekt takéhoto formátu by bol finančne náročný. V porovnaní s bežným hollywoodskym veľkofilmom, z ktorých mnohé už aj tak obsahujú podobné prvky, by však nemuselo ísť o nič neobvyklé. Použitie nástrojov mediálnej kampane na tvorbu finálneho diela je teda viac otázkou autorského zámeru.

3.2.1 Umelá inteligencia zrodila beštiu

V roku 2001 tím ľudí z Microsoftu pod vedením Seana Stewarta, Elana Leea a Peta Fenlona vytvoril pre film *A.I., Umelá inteligencia* (2001) hru *The Beast*, ktorá mala za úlohu spropagovať film Stevena Spielberga. Táto viac-menej detektívna hra sa odohrávala primárne na internete v podobe hľadania webových stránok a blogov, posielania emailov, a prispievania na fóra, cez ktoré sa k hráčom dostávali hlavolamy a stopy. Úlohou hráčov bolo potom využívať jednotlivé stopy a dávať dokopy celý príbeh hry, odohrávajúc sa v roku 2142, 50 rokov po udalostiach filmu *A.I., Umelá inteligencia*. Aby rozlúštili jednotlivé záhady, museli sa hráči spájať do tímov (niektoré tímy mali tisícky členov) a využívať individuálne schopnosti a vedomosti každého člena. Stopy pritom neboli len na internete, ale aj v reálnom svete v podobe odkazov, telefonátov a veľa z nich sa posielalo poštou.

Príbeh hry sa skladal z niekoľkých dejových línií, ktoré voľne naväzovali na príbeh filmu. Hra mala tri vstupné indicie (alebo králičie nory). Prvou z nich boli titulky v traileri a niektorých plagátoch pre film. Obsahovali totiž osobu Jeanine Salla, ktorá mala ako pozíciu v tíme uvedené: „*terapeut pre inteligentné stroje*“. Druhou indíciou bolo telefónne číslo zakódované opäť v jednom z trailerov. Ak na toto číslo niekto zavolať a držal sa ďalších inštrukcií, na jeho mailovú schránku prišla správa: „*Jeanine je kľúčom a už si to meno predtým videl*“. Poslednou indíciou bol plagát, ktorý obsahoval odkaz: „*Evan Chan*

bol zavraždený, Jeanine je kľúčom“. Pokiaľ si človek vyhľadal meno Jeanine Salla, mohol sa preklikať k jej osobnej stránke, z ktorej sa potom postupne dalo prepracovať na nespočetné množstvo ďalších stránok, ktoré obsahovali informácie dôležité pre príbeh celej hry. V ňom išlo o zmiznutie Evana Chana a jeho lode Cloudmaker, ktorá mala v sebe zabudovanú umelú inteligenciu.

Hra *The Beast* zožala úspech a vyšliapala cestu ďalším podobným hrám. Mediálna kampaň pre nedávno uvedený katastrofický film *2012* (2009) mal tiež svoju ARG, ktorá bola zložená zo stránok Inštitútu pre pokračovanie ľudstva, profilov fiktívnych osôb na sociálnych sieťach a mnohých ďalších stránok a živých udalostí naplnených obsahom týkajúcim sa filmu. Diváci mali tak možnosť zažiť udalosti predchádzajúce deju filmu *2012*. Samotný film tak pre nich mohol dostať úplne iný rozmer najmä vďaka informáciám o pozadí jeho príbehu. Prax posledných rokov jasne ukazuje, že techniky ARG majú schopnosť sprostredkovať interakciu diváka s príbehom filmu.

4 INTERAKTÍVNE PRÍBEHY

Ako vidno v predchádzajúcej kapitole, interaktívne rozprávanie príbehu tu s nami bolo už dlho. Aby bol príbeh zaujímavý a aby dokázal diváka vtiahnuť do deja, používali sa rôzne spôsoby umožňujúce komunikáciu diváka s dielom a naopak. Čo však robí príbeh skutočne interaktívnym? Dá sa vôbec uvažovať o interaktivite v spojení s autorským rozprávaním príbehu? Aké výhody a aké nevýhody majú interaktívne príbehy oproti ostatným?

V prvom rade budeme musieť prísť na to, čo je interaktívny príbeh. Dalo by sa tvrdiť, že každý príbeh je interaktívny. Núti nás predstavovať si veci z príbehu a klásť otázky, teda komunikovať s ním. Nie každý príbeh nám však dáva možnosť skutočnej interakcie. Možnosť ovplyvniť, čo sa deje, zasiahnuť do jeho *programu*. Skutočne interaktívny príbeh teda cielene dáva divákovi možnosť zmeniť obsah alebo formu príbehu. Aby sme zistili ako a či vôbec sa dá také niečo dosiahnuť, pozrieme sa najskôr na niekoľko foriem rozprávania príbehu odlišných z hľadiska interaktivity.

4.1 Lineárne rozprávanie

Je to najbežnejší spôsob rozprávania. Poznáme ho z kníh, divadla, filmu, televízie. Drvivá väčšina príbehov, ktoré sa rozprávajú alebo sa kedy rozprávali, je lineárna. Má presne stanovený začiatok, stred a koniec. Všetko je na svojom pevnom mieste, každá nasledujúca udalosť vyplýva z predchádzajúcej a ústi do ďalšej. Skrátka C nasleduje po B a to zas po A. Lineárne rozprávanie nám nedovoľuje príliš zasahovať do príbehu. Akýkoľvek zásah do jeho štruktúry alebo obsahu by znamenal, že bude narušená kauzalita udalostí a príbeh sa rozpadne.

V porovnaní s ostatnými formami rozprávania nám lineárny príbeh ponúka vysoký stupeň autorskej kontroly, zrozumiteľnosť a relatívne nízke náklady na produkciu. Nevýhody sú na prvý pohľad jasné. Divák nemá možnosť pôsobiť na dej, ani na spôsob, akým je podaný. Lineárne rozprávanie nám teda neponúka možnosť interakcie. Príkladov lineárneho rozprávania je mnoho a tak len pre istotu spomeniem z filmov, *4 mesiace, 3 týždne a 2 dni* (2006) alebo *Persepolis* (2007).

4.2 Vetvenie príbehu

S interaktívnymi príbehmi začali hromadne experimentovať najmä počítačové hry. Vďaka nim sa začali rozvíjať a testovať rôzne modely interaktívnych príbehov. Je dôležité si uvedomiť, že počítačové hry zo začiatku písali takmer výhradne programátori. Z hľadiska rozprávania príbehu tak išlo často o laikov. Je to dôvod, prečo prvé hry trpeli nedostatkami práve v tejto oblasti. Aj po tom, čo sa začali herní vývojári o príbeh zaujímať viac, má toto úzke prepojenie s informatikou viditeľný dopad na príbeh v hrách. Dôkazom sú nasledujúce tri štruktúry príbehu. Netvrdím, že ich objavili herní vývojári, ale boli to práve PC hry, ktoré s nimi experimentovali najviac.

Prvou z nich je vetvenie. Jeden z najjednoduchších princípov v programovaní. Bol tiež jedným z prvých, ktoré sa začali používať v interaktívnom rozprávaní príbehov. Vetvenie spočíva v tom, že príbeh (program) beží lineárne, bez vonkajšieho zásahu až do určitého bodu. V tomto bode nastáva rozhodovanie. Po tom, ako je vybraná jedna z možností (väčšinou ide o dve možnosti, ale môže ich byť viac) príbeh znovu pokračuje lineárne po zvolenej vetve. Ostatné vetvy sú ignorované.

Napriek istej možnosti interakcie, ktoré nám vetvenie ponúka, ide stále o lineárne rozprávanie. Jediný rozdiel je, že lineárnych príbehov máme viac a môžeme sa rozhodnúť, ktorý budeme sledovať. Na tomto princípe pracovali prvé pokusy s interaktivitou vo filme a v TV. Kinoautomat Radúza Činčeru je asi najznámejším predstaviteľom vetvenia príbehu. Ide o prvý interaktívny film na svete, prvýkrát uvedený v roku 1967 na svetovej výstave EXPO. Príbeh sa odohráva lineárne, pričom v určitých momentoch sa film zastaví a diváci dostanú možnosť hlasovať, ako sa bude ďalej odvíjať. Potom pokračuje opäť lineárne až do ďalšieho podobného momentu.

Vetvenie má niekoľko nevýhod, ktoré sa len ťažko dajú prekonať. V prvom rade nám vznikajú minimálne dva rôzne príbehy, pričom len jeden z nich divák uvidí. V prípade, že sa náš príbeh rozvetví viac, počet scén, ktoré musíme natočiť len rastie. Zo všetkých týchto scén divák uvidí len zlomok a teda pokiaľ nebude film pozerať viac krát, zvyšok nikdy neuvidí. Tým samozrejme zbytočne rastú produkčné náklady. Druhým problémom vetvenia

je, že výpoveď príbehu môže byť nejednoznačná, ak vzniká niekoľko záverov. Sú ľudia, ktorý tento fakt považujú za výhodu. Domnievajú sa, že diváci budú chcieť film pozerať ešte raz, aby videli ako to dopadne, keď spravia iné rozhodnutia. Niekedy sa tým dokonca snažia zachrániť nie príliš podarený film. V takom prípade je však jediným efektom to, že myšlienka filmu sa zriedi. Ani jedna z vetiev potom nevyznieva hodnoverne. Najmä ak sú vetvy diametrálne odlišné divák môže nadobudnúť pocit, že autor nevie, čo chce povedať. Ako hovorí Lee Sheldon, *Nepozeráme Casablancu stále dokola, aby sme zistili, či sa nakoniec Rick a Ilsa dajú dokopy. Pozeráme ju preto, lebo súcitíme s postavami; lebo etické rozhodnutia sú zmysluplné; lebo príbeh je zaujímavý; a téma obetovania sa pre vyššie dobro je silná.* [7] Posledným problémom je, že štruktúra príbehu je pri vetvení až príliš viditeľná. Divák si uvedomuje, že má len obmedzené možnosti interakcie s filmom. Môže sa totiž pohybovať len v prísne vymedzených mantineloch. Pre niektorých divákov to môže byť sklamaním.

Vetvenie je rozhodne zaujímavým spôsobom rozprávania príbehu. Ponúka nám rôzne alternatívy jednej alebo viacerých udalostí a dáva nám možnosť nahliadnuť na postavy v príbehu z rôznych strán. Pre interaktívne príbehy však nie je príliš vhodné. Oveľa lepšie riešenie vidíme na príklade filmov *Lola beží o život* (1998) alebo *Náhoda* (1981). V oboch prípadoch sa príbeh vetví. Vo filme *Náhoda* je toto vetvenie celkom zreteľné. Tri rôzne verzie Witkovho životného príbehu závisia od toho, či stihne dobehnúť vlak. V *Lole* opäť tri rôzne podoby toho istého dňa. Tentokrát sú však rozdiely v detailoch, ktoré však nakoniec znamenajú obrovský rozdiel. Obidvaja režiséri vedome svoje príbehy vetvia, ponúkajú nám ho však vo všetkých verziách. Rozprávanie je teda zaujímavejšie a rozpočet oboch filmov je efektívne využitý a myšlienka filmu je ucelená.

4.3 Sieť

Aj sieť pochádza z programovania a počítačových (ale aj iných) hier. Nesie podobné znaky s vetvením, ale výrazne rozširuje jeho možnosti. Jednotlivé vetvy prepája a vytvára viac spôsobov ako sa dostať k rôznym častiam príbehu. V niektorých prípadoch sa už dokonca o samostatných vetvách príbehu ani nedá hovoriť. Sieť si získala popularitu ako reakcia na nespokojnosť hráčov PC hier s lineárnymi príbehmi. Hráči sa cítili byť zväzovaní

lineárnymi a vetvenými príbehmi. Tie im totiž neponúkali dostatočnú slobodu v rozhodovaní.

Sieť sa dá najjednoduchšie predstaviť na príklade mapy podzemného komplexu miestností. Niekoľko miestností je poprepájaných chodbami. Z určitých miestností sa môžete dostať len do niektorých chodieb a odtiaľ zas len do limitovaného počtu ďalších miestností. Postupne môžete prejsť celým komplexom a poradie miestností môže byť akékoľvek. Nie je však možné dostať sa z ľubovoľnej miestnosti okamžite kamkoľvek. Z miestnosti A teda vedie cesta do miestnosti B, C ale aj D. Z nich sa potom dá dostať do rôznych iných miestností a dokonca sa aj okľukou vrátiť.

Vo filme môžu byť miestnosti nahradené jednotlivými scénami alebo skupinami scén. Interaktivita a zapojenie diváka potom spočíva vo výbere nasledujúcej scény (skupiny scén). Je mu teda umožnené skúmať príbeh a ponárať sa doň podľa vlastného uváženia. Divák je v pozícii pozorovateľa, ktorý má moc zacieliť oko kamery podľa toho, čo ho viac zaujíma. Navyše, pokiaľ sa táto štruktúra použije cielene, môže ponúknuť divákovi rôzne varianty tých istých scén s iným citovým zafarbením, zmeneným kontextom alebo len z pohľadu inej postavy. Už však nejde o písanie dopredu presne daného príbehu. Tvorba sieťového príbehu je oveľa viac podobná hernému designu. Úlohou autora je totiž poskytnúť divákovi materiál, určité pravidlá a vodítka, ktoré mu pomôžu v príbehu sa zorientovať a vnímať ho podľa seba.

Príkladom sieťového rozprávania je už spomínaný film *Late Fragment*. Bol točený ako tri oddelené celovečerné filmy, ktoré po následnom rozstrihaní a prepletení ponúkajú divákovi množstvo skrytého materiálu, ktorý obohatí jeho zážitok. Z hlavnej dejovej línie sa dá odbočiť k vedľajším (skrytým) scénam a z nich k ďalším a ďalším. Divák sa však môže aj vrátiť späť k hlavnému dej, pokiaľ nechá film dlhšiu dobu bežať bez zásahu. V takom prípade film ďalej pokračuje v scénach lineárneho príbehu, až kým divák znovu nestlačí enter. Každá scéna má dopredu predpísané, ako sa k nej dá dostať. Okrem toho tiež nesie informácie o tom, na ktoré ďalšie scény sa z nej dá preskočiť. Spojnic medzi scénami je viac. Divák preto nie je schopný vnímať štruktúru príbehu (ako je tomu pri vetvení). Nemá

pocit, že ho niekto vedie za ruku a dopredu mu predpísal ako a kedy môže film ovplyvňovať (aj keď to nie je pravda).

Je zjavné, že sieť už nie je lineárna. Divák má väčší stupeň voľnosti. Jeho výber potom ovplyvňuje najmä to, v akom poradí a aké scény budú za sebou nasledovať. Príbeh sa tak zakaždým jemne mení, pretože poradie scén má vplyv na jeho vnímanie. Autori filmu však stále určujú, odkiaľ a kam sa príbeh môže uberať. Je to rovnaký spôsob rozprávania, ako používa Grammartron. Autor vytvoril *stránky* s obsahom a možné cesty vo forme odkazov, ale je na divákovi, ktorým smerom sa nakoniec vyberie.

4.4 Modulárne rozprávanie

Posledným výdobytkom rozprávania príbehov v počítačových hrách je modulárne rozprávanie. Opäť je inšpirované programovaním, neznamená to však, že by tu nebolo už predtým. Idea modulárneho rozprávania vychádza z objektovo orientovaného programovania. Je to metóda v programovaní, kedy sa namiesto celistvého programu vytvárajú objekty (moduly) fungujúce ako samostatné jednotky. Každý modul rieši nejakú čiastkovú úlohu nezávisle na ostatných objektoch. Celý program je potom tvorený menšími špecializovanými autonómnymi časťami, ktoré spolupracujú na riešení celkového problému.

Predstavme si teraz, že divákovi ponúkame ešte väčšiu slobodu v rozhodovaní, ako pri sieti. Príbeh vystaviame z malých častí. Každá časť príbehu bude vytvorená ako autonómna jednotka. Má začiatok, stred a koniec. Nesie nejaký význam alebo myšlienku dôležitú pre príbeh. Nezáleží však na tom, aká scéna jej predchádza alebo po nej nasleduje. V takom prípade môžeme odstrániť spojnice medzi scénami. Divák sa môže po príbehu pohybovať úplne voľne.

Pri modulárnej štruktúre najlepšie vidno vznik synergie. Príbeh je rozdelený do malých častí. Ako celok však vždy pôsobí väčšou silou ako súčet týchto častí. Budem parafrázovať

Lee Sheldona a jeho příklad zlého dňa v práci. Predstavte si, že v jeden deň dostanete defekt na aute, pichnete sa v práci špendlíkom, oblejete sa kávou, preženie vás z indického jedla a šéf vám oznámi, že budete musieť pracovať cez víkend. Všetko sú to relatívne malé udalosti. Keby sa vám stala len jedna alebo dve, poviete, že ste mali fakt smolu. Ale v momente, keď sa nahromadia všetky v jeden deň, zdá sa akoby bol celý svet proti vám. Vďaka takejto synergii je aj modulárny príbeh schopný gradácie. Pritom opäť nezáleží na tom, v akom poradí sa udalosti odohrajú.

Nie každý príbeh môže byť modulárny. Je tiež zrejmé, že vystavať kvalitný, dobre fungujúci modulárny príbeh je zložité. Nevieme totiž presne predvídať, ako sa príbeh bude správať. Mohlo by sa zdať, že stupeň autorskej kontroly je až príliš nízky. Je tiež otázne, či väčšia sloboda v interakcii dokáže vyvážiť tento nedostatok.

Vo filme a v televízii má autorské rozprávanie oveľa väčšiu váhu ako interaktivita. Možno práve preto s modulárnymi príbehmi najviac pracovali počítačové hry. Pre hry je interaktivita rozhodne prednejšia. Majú tiež na rozvoj interaktívnych príbehov najvhodnejšie prostriedky. Napriek tomu si myslím, že v rámci interaktívneho filmu a televízie je modulárna štruktúra príbehu veľmi zaujímavá. Keď už nič iné, je určite dobré vedieť, že modulárne príbehy (alebo ich prvky) sa v interaktívnych médiách používajú.

5 INTERAKTÍVNY DIVÁK

V poslednej kapitole sa budem zaoberať rôznymi možnosťami, ako dokáže divák interagovať s audiovizuálnym dielom. Modely interakcie diváka s dielom som združil do dvoch skupín podľa toho, či sa o divákovi uvažuje ako o súčasť diegetického rámca diela alebo nie. Každý model vychádza z pozície diváka voči audiovizuálnemu dielu. Vychádzať budem najmä z už uskutočnených projektov popísaných v predchádzajúcich kapitolách.

5.1 Nediegetická interakcia

Pri nediegetickej interakcii sa divák nachádza mimo príbehu alebo sveta, v ktorom sa príbeh odohráva. Dielo sleduje zvonka ako objektívny pozorovateľ. Nediegetická forma interakcie je zatiaľ preskúmaná ďaleko viac, ako jej protiklad. Jej nevýhodou však je, že narozdiel od diegetickej nevŕahuje diváka do deja. Práve naopak, neustále ho upozorňuje na fakt, že sa nachádza mimo deja. Môže sa tak stať, že divák sa bude viac sústrediť na interakciu, ako na príbeh.

Narozdiel od diegetickej interaktivity tu až tak nevedí prítomnosť užívateľského rozhrania. Divák je mimo príbehu a tak ho z prítomnosť menu alebo DVD ovládača nie je tak rušivá. Nediegetickú interakciu môžeme rozdeliť do dvoch modelov.

5.1.1 Interakcia s médiom

Divák je interaktívnym pozorovateľom. Mohli by sme ho prirovnáť k detektívi. Odhaľuje skryté informácie a sleduje stopy, kým nezmiznú. Spojením všetkého, čo takýto divák-detektív odhalil vzniká konečná podoba filmu. Je to model, ktorý sa objavuje vo filme *Late Fragment*.

Pre interakciu s médiom sú vhodné v podstate všetky schémy interaktívnych príbehov. Pri vetvení si divák bude vyberať z dvoch (alebo viacerých) ponúkaných možností. Pri sieti zas bude blúdiť po príbehu a odhaľovať nové a nové cesty, ako sa dostať až na koniec. A

nakoniec pri modulárnom príbehu si môže divák prakticky poskladať film sám. Dokonca aj pri lineárnej štruktúre sa dokáže uplatniť interaktivita vo forme interakcie s médiom. Vo filme *Lost Cause* (2007) bežia vedľa seba simultánne tri perspektívy toho istého lineárneho príbehu. Divák pritom môže kedykoľvek prepnúť na pohľad z inej perspektívy. Vyberá si teda, ako budú za sebou radené zábery a na čo sa bude najviac sústreďovať. Príbeh ale ostáva lineárny, bez možnosti zasahovať do priebehu deja.

5.1.2 Interakcia s postavami

Divák už nie je len pozorovateľom. Má možnosť nadviazať dialóg s postavami. Prípadne vytvoriť dialóg medzi dvoma postavami navzájom. Kontroluje ich osudy a to buď priamo alebo nepriamo.

Ako najvhodnejšou príbehovou štruktúrou sa zdá byť vetvenie. V istom bode má divák možnosť spýtať sa postavy jednu z otázok. Alebo pred ňu položiť morálnu dilemu. Na základe toho sa bude postava meniť. Bude nútená vysvetľovať svoje postoje a názory. Na konci tak môže vzniknúť niekoľko verzií tej istej postavy.

V prípade interakcie s postavami je užívateľské rozhranie nutnosťou. Narozdiel od interakcie s médiom. Divák totiž musí poznať možnosti, z ktorých má na výber. Musí si byť vedomý toho, čo ktorá možnosť znamená. Zatiaľ sa to zrejme nedá vyriešiť inak, ako tým, že si diváci budú vyberať z menu, v ktorom im autori ponúknu rôzne možnosti ďalšieho vývoja príbehu alebo postáv.

5.2 Diegetická interakcia

Idea diegetickej interakcie spočíva v tom, že divák, ktorý sa zapája do interakcie je považovaný za súčasť príbehu. Cieľom tohto druhu interakcie je diváka doslova pohltiť. Vytvoriť okolo neho 360° ilúziu, v ktorej sa fiktívne udalosti budú zdať skutočné. Budem hovoriť o dvoch druhoch diegetickej interakcie. Rozdelené sú podľa toho, či je divákovým cieľom ponoriť sa do sveta príbehu alebo sa čo najviac stotožniť s hlavnou postavou.

V oboch prípadoch však divák prestáva byť pozorovateľom. Miestami môže viac pripomínať hráča hry alebo účastníka nejakého rituálu. A to je jedna z najsilnejších schopností diegetickej interakcie. Vytvorit' okolo diela a diváka magický kruh, pripomínajúci hru alebo rituál. Dovoľuje svojim divákovi ponoriť sa do fiktívnych udalostí a naplno ich prežívať spolu s hlavnými hrdinami.

5.2.1 Divák ako súčasť sveta

Pomocou techník prevzatých z ARG, RPG alebo počítačových hier sa tvorcovia snažia vtažiť diváka do sveta, v ktorom sa príbeh odohráva. Divák je vnímaný ako súčasť diegetického rámca. Jeho činnosť má dopad na svet, v ktorom sa odohráva dej audiovizuálneho diela. Divák sám však netvorí hlavné udalosti. Nie je hlavnou postavou.

Pre audiovizuálne diela pracujúce s týmto druhom interaktivity je najvhodnejšou štruktúrou príbehu pravdepodobne sieť. Ponúka určitú kontrolu nad dejom a väčší prehľad. Autori tak vedú aspoň v obmedzenej miere predvídať, kam sa príbeh bude vyvíjať. Na druhú stranu majú diváci dostatok voľnosti v rozhodovaní. Jednotlivé časti príbehu však aj tak nesmú byť úplne nemenné. Autori musia byť schopní prispôbiť sa tempu divákov a ich smerovaniu.

Zatiaľ najúspešnejším projektom, kde boli diváci súčasťou fiktívneho sveta, je Pravda o Marike. Diváci nemali možnosť priamo meniť udalosti, ktoré sa odohrávali v televízii. Interaktívna zložka seriálu spočívala v plnení úloh, hľadani stôp ale aj vo vytváraní materiálov (fotografie, videá, text), ktoré nakoniec spätne ovplyvňovali svet, v ktorom sa seriál odohrával.

Najnovším podobným projektom je *TEVA* (2010). Autormi sú The Company P a Tim Kring. Aj keď ide zatiaľ o prísne utajovaný projekt, vie sa, že cieľom autorov je zasiahnuť obecnosť po celom svete. Práve schopnosťou zapojiť ľudí z celého sveta sú podobné

projekty zaujímavé. Pomocou televízie, internetu, mobilných sietí, ale aj pošty, majú autori možnosť vytvoriť ilúziu zasahujúcu celý svet. Týmto prístupom sa dostávajú na hranicu pervazívnych hier. Tie cielene narušujú magický kruh okolo hráčov a presahujú až do sveta mimo hru. Fiktívny svet hry tak ovplyvňuje náš skutočný svet. Presne tak, ako to dokážu interaktívne audiovizuálne diela, ktoré berú diváka ako súčasť svojho fiktívneho sveta.

5.2.2 Divák ako hlavná postava

V tomto modeli divák svojou interakciou priamo ovplyvňuje činnosť hlavnej postavy. Viac ako diváka už pripomína hráča počítačovej hry. Cieľom je, aby sa divák ponoril do príbehu a stotožnil sa s hlavnou postavou. V skutočnosti je divák hlavným hrdinom príbehu. Tento model ponúka divákovi možnosť podniknúť hrdinské dobrodružstvo. V istom zmysle tým pripomína rituály a Campbellovu cestu hrdinu.

Ako pri počítačových hrách, aj pre tento model interakcie sa ukazujú byť najvhodnejšie príbehy so sieťovou alebo modulárnou štruktúrou. Tým, že obe štruktúry sú pre diváka prakticky neviditeľné, neupozorňujú ho na fakt, že sa stále pohybuje po dopredu pripravenej trase. V ideálnom prípade divák môže v danej situácii rozhodnúť za hlavného hrdinu tak, ako by sa rozhodol on sám, keby bol na mieste tohto hrdinu.

Presne tento model využili tvorcovia interaktívnej epizódy *Attack of the Graske*, zo seriálu *Doctor Who*. Rozhodnutia divákov boli vnímané ako rozhodnutia hlavnej postavy. Pokiaľ mal hlavný hrdina vyriešiť nejakú úlohu, riešili ju diváci ako hlavolam. Epizóda teda skutočne pripomínala počítačovú hru. Autori však museli riešiť problémy, ktoré prichádzajú, pokiaľ sa majú diváci vďaka svojej interakcii stotožniť s hlavnou postavou. Všetky rušivé elementy museli byť eliminované na minimum. Všetky prostriedky interakcie museli patriť do diegetického rámca príbehu alebo sa tak aspoň tváriť. Pri televíznom vysielaní je riešenie dosť komplikované a jeho účinok je diskutabilný.

6 ZÁVER

Interaktivita čím ďalej tým viac preniká do masovej zábavy, film a televíziu nevynechávajú. Dôkazom je pribúdanie nových interaktívnych televíznych show a experimentov s interaktívnym filmom, ale aj stúpajúci dopyt po nich. STV vo svojej tlačovej správe o súbehu námetov na pôvodnú televíznu tvorbu ako jednu z kategórií okrem iného uvádza aj *interaktívny televízny program pre staršie deti*. [8] Táto tendencia je prirodzená, keďže všade vo svete sa zábavný priemysel snaží podať svojim divákovi zážitok na viacerých úrovniach. Interaktivita môže byť práve jedným z nástrojov takejto tvorby.

Všetko nasvedčuje tomu, že televízne vysielanie ako aj film bude môcť byť obohatené interaktívnym obsahom, ktorý divákovi ponúkne ďalšiu úroveň zábavy a prežívania príbehu na obrazovkách. A nie len to. Je celkom možné, že postupným prelínaním a spájaním jednotlivých médií a ich špecifických výrazových prostriedkov neskôr vzniknú multimediálne produkcie, ktoré budú ponúkať zážitok v podobe spojenia filmu, televízie, internetu a iných médií.

Interaktivita môže byť užitočným nástrojom v rukách autorov. Nástrojom, ktorý dokáže zapojiť divákov do diania na obrazovke a tak im ponúknuť zážitok oveľa silnejší, ako bolo doteraz možné. Tak ako so všetkými ostatnými prostriedkami v audiovizuálnych dielach je však treba nájsť interaktivite jej miesto a odhadnúť správnu mieru jej použitia v jednotlivých projektoch. Verím však, že pokiaľ sa s interaktivitou počíta už od začiatku a patrične sa jej forma, obsah ako aj proces tvorby prispôsobí, môže autorom odhaliť nové možnosti a predčiť očakávania divákov aj filmárov.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

SHELDON Lee, *Character development and storytelling for games*, Thompson Course Technology PTR, 2004, 488 s., ISBN 13: 9781592003532

CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. London : Fontana Press, 1993. 416 s.

MCGONIGAL, Jane. *This is not a game : Immersive Aesthetics and Collective Play*. Berkeley, 2003. 10 s. Dizertační práce. University of California at Berkeley, Department of Theater, Dance & Performance Studies.

Články:

DENWARD Marie – WAERN, Annika, *Broadcast culture meets role-playing culture*, *Playground worlds*, zostavil STENROS, Jaako – MONTOLA, Markus, 1st edition, Ropecon, 2008, ISBN 978-952-92-3579-7

TIKKA, Pia – VUORI, Rasmus – KAIPAINEN, Mauri, *Narrative logic of enactive cinema: Obsession*, *Digital Creativity*, 2006, Vol. 17, No. 4, s. 205–212

Internet:

Internet movie database (www.imdb.com)

Wikipedia (www.wikipedia.org)

Česko-slovenská filmová databáze (www.csfd.cz)

Feature on The War Of The Worlds Quito Ecuador radio broadcast of 1949 [(www.war-ofthe-worlds.co.uk/war_worlds_quito.htm)]

ZOZNAM CITÁCIÍ

- [1] *Slovník cudzích slov* (slovníkcudzichslov.eu)
- [2] SHELDON Lee, *Character development and storytelling for games*, Thompson Course Technology PTR, 2004, 488 s., ISBN 13: 9781592003532 LEE, Sheldon. Character development and storytelling for games. Boston : Thompson Course Technology PTR, 2004. Myths and Equations, s. 7. ISBN 13: 9781592003532 .
- [3] Aristoteles. Poetika. Praha : GRYP, 1993. O ději, s. 67.
- [4] FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars Dogma 99 Manifesto : . In As larp grows up. Frederiksberg : Projektgruppen KP03, 2003. s. 23.
- [5] DENWARD, Marie; WAERN, Annika Broadcast Culture Meets Role-Playing Culture. In Playground Worlds. Helsinki : Ropecon ry., 2008. s. 249.
- [6] MCGONIGAL, Jane (2004): *Alternate Reality Gaming: Life imitates ARG*, prezentácia pre MacArthur Foundation Board of Directors, November 2004, [cit. 2010-04-10]. Dostupná z <http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%202004.pdf>
- [7] SHELDON Lee, *Character development and storytelling for games*, Thompson Course Technology PTR, 2004, 488 s., ISBN 13: 9781592003532 LEE, Sheldon. Character development and storytelling for games. Boston : Thompson Course Technology PTR, 2004. Modular Storytelling, s. 304. ISBN 13: 9781592003532 .
- [8] KRASKO, Ivan, *Máte námety pre televíziu? STV na ne čaká ešte dva mesiace*, [online], medialne.etrend.sk, 2010).

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

ARG	Alternate reality game
GPS	Global positioning system: satelitný navigačný systém
LARP	Live-action role-playing
MMS	Multimedia messaging service, multimediálna správa
PnP	Pen and paper: forma RPG hier, ktoré na hru využívajú doslova <i>pero a papier</i> , u nás je zaužívaný názov <i>stolové RPG</i>
RPG	Role-playing game: rolová hra
SVT	Sveriges Television: Švédsko Televisia