

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Daniel Russo

**Návrat renesance?
Vizualizace renesančních prvků v současné
popkultuře a v sérii Assassin's Creed**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Vedoucí práce: PhDr. Václav Hájek, Ph.D.

Studijní obor: Studium humanitní vzdělanosti

Praha 2021

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 21.7.2021

Daniel Russo

Poděkování:

Rád bych zde poděkoval za vedení bakalářské práce panu PhDr. Václavu Hájkovi, Ph.D. Děkuji za ochotu, trpělivost, cenné rady, věcné informace, časté konzultace a inspiraci, díky které mohla práce vzniknout.

Abstrakt

Následující bakalářská práce se zabývá různými vizuálními prvky, které v současných popkulturních dílech bývají využívány v příbězích odehrávajících se v období renesance. Důraz je kladen na anachronismy, odchylky a různé nepřesnosti, kterých se tvůrci děl dopouští, zároveň také ale snaha o jejich pochopení a zhodnocení. V rámci interpretační části se pak zaměřím zblízka na hru Assassin's Creed II, která nabízí netradiční pohled na období renesance a pokusím se najít a zhodnotit, jakými způsoby se tvůrci hry odchýlili od historických předloh. V rámci teoretické části práce se nebudu zabývat ale jen otázkami vizuálních prvků, zároveň představím různé teorie ze světa herních studií a naratologie.

Klíčová slova: renesance, anachronismy, vizuály, naratologie, ludologie

Abstract

The following bachelor's thesis discusses various visual elements and portrayals in titles set in the Renaissance. Among the main talking points are anachronisms, dissimilarities or deviations committed by current creators or authors. I'll be not only cataloguing these elements, but also try to understand the reasoning behind them and evaluate them. Within the practical segment of the thesis, I'll be examining the game Assassin's Creed II, which can lend an intriguing angle on the renaissance period, and I'll try to uncover and evaluate the ways in which the creators deviate from history. Within the theoretical segment I will also delve into the topics of game theory and narratology.

Keywords: renaissance, anachronisms, visuals, narratology, ludology

Obsah

1 Úvod.....	7
2 Teoretická část	8
2.1 Renesanční zasazení v dnešní populární kultuře.....	8
2.2 Pilíře renesančních hodnot a umění	11
2.3 Fikční světy	13
2.4 Vizualizace minulosti ve světech historických her	16
2.5 Podoby anachronismů	21
3 Interpretační část.....	28
3.1 Celek	29
3.2 Barva	31
3.3 Světlo.....	37
3.4 Kostýmy	40
4 Závěr	47
5 Seznam použitých zdrojů.....	49
5.1 Seznam použité literatury	49
5.2 Seznam webových stránek	51
5.3 Seznam použitých filmů a seriálů	52
5.4 Seznam použitých her	52
5.5 Seznam zdrojů obrázků	53

1 Úvod

V současné době nám masivní zábavní průmysl nabízí rozsáhlé množství způsobů, jak vyplnit náš volný čas. Napříč tisíci různých žánrů, se kterými se setkáme, od knihy po filmové plátno, existují také tisíce různých zasazení příběhů, které mohou být dokumentárního rázu, založené na pravdě nebo kompletně fiktivní. V této práci se zaměřuji na zasazení v období italské renesance. Primárně budu zkoumat vizuální prvky dob renesance a jejich převzetí a ztvárnění v současných dílech, které jsou kolem renesančního zasazení postaveny. Je známým faktem, že současní tvůrci při produkci seriálů, filmů nebo her s dějinami do určité míry manipulují, a tím pádem bude zaměření se na anachronismy a odchylky důležitou součástí mé práce. V rámci praktické části práce jsem zvolil rozbor hry z pravděpodobně nejpoblárnější „historické“ série, která vzbudila zájem o dějepis v řadách mladých žáků a nadšení z nové a originální učební pomůcky mezi sečtělými profesory historie – Assassin’s Creed. Konkrétně budu rozebírat díl druhý, Assassin’s Creed II, který je zároveň hrou zasazenou právě v renesanční Itálii a vzhledem k současné popularitě videoher¹ a samotné série možná také tím „renesančním“ dílem, se kterým se veřejnost dostane do kontaktu nejčastěji.²

Abych se ale na otázky o historické autenticitě a způsoby ztvárnění mohl doopravdy zaměřit, musím nejprve jednotlivé otázky probrat více „ze široka“, a proto se v teoretické části pokusím přiblížit obecnější témata, mezi která patří literární principy fikčních světů, různé principy game designu nebo například teorie anachronismů.

¹ Mnohé magazíny za poslední rok hlásily, že herní průmysl je zdaleka největším zábavním odvětvím, několikanásobně větší než sportovní či filmový průmysl. Podle serveru Statista hodnota herního průmyslu v roce 2021 činí 178 miliard dolarů (Statista, 2021). Pandemie COVID-19 tomuto prudkému nárůstu také pomohla – viz například článek České televize na adrese <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/3265276-videoherni-prumysl-se-stal-behem-pandemie-gigantem-kvuli-izolaci-se-lide-uchyluji>.

² Série Assassin’s Creed patří mezi 10 nejpoblárnějších herních sérií všech dob – podle vydavatelské společnosti Ubisoft, která značku vlastní, se prodeje pohybují v řádech 150 milionů kopií (Jones, 2019)

2 Teoretická část

2.1 Renesanční zasazení v dnešní populární kultuře

Abych mohl níže odůvodnit možná až netradiční volbu hry *Assassin's Creed II* jako vhodného příkladu „renesančního“ díla k rozboru, rád bych se nejprve zaměřil na renesanční zasazení jako takové a na další relevantní díla, která se v dobách renesance odehrávají.

Technickým pojmem „renesanční zasazení“, který v průběhu práce využívám, mám na mysli prostor a čas, ve kterém se odehrává příběh, fiktivní nebo historický, a v tomto případě tedy konkrétně v buď v historickém období renesance (viz vymezení v následující kapitole) nebo v prostředí, které historické období renesance napodobuje, nebo je na něm založeno.

S renesančním zasazením se v současnosti setkáme v množství různých žánrů, samozřejmě v literatuře, ve filmech a seriálech, ve hrách počítačových a také deskových. Největší popularitě z žánrů, které pravidelně využívají renesanční zasazení se pravděpodobně těší žánr televizních historických dramát (anglicky *period dramas*). Mezi slavné zástupce historických dramát patří tituly jako **Tudorovci** (*The Tudors*, 2007), **Koruna** (*The Crown*, 2016), **Panství Downton** (*Downton Abbey*, 2010) nebo například **Pýcha a předsudek** (*Pride & Prejudice*, 2005). Mezi historická dramata s renesančním zasazením pak patří například **Borgiové** (*Borgia*, 2011), **Bílá Královna** (*The White Queen*, 2013), **Královna Alžběta** (*Elizabeth*, 1998) nebo **Medicejové** (*Medici – Masters of Florence*, 2016).

Co se týče literatury, zmínil bych jako příklady románů **Jméno růže** (Umberto Eco) nebo **Wolf Hall** (Hillary Mantel). Také bych ale vyzdvihl sérii thrillerů Dana Browna (*Andělé a Démoni*, *Šifra mistra Leonarda*, *Ztracený symbol*, *Inferno a Počátek*), která obsahuje velké množství renesanční tematiky a symboliky a v od vydání první knihy v roce 2000 se stala kultovní a kulturně vlivnou sérií.

Ve světě videoher jsou neznámějšími zástupci právě hry ze série *Assassin's Creed* – jedná se o **Assassin's Creed II** (2009) a pokračování **Assassin's Creed Brotherhood** (2010). Za zmínku stojí také **Europa Universalis**, série válečných strategických her, počítačových i stolních.

Kromě jmenovaných příkladů se setkáme s velkým množstvím dalších děl, jejichž příběhy jsou zasazené v období renesance. Na základě této řady titulů napříč žánry a nezpomalující produkcí dalších nových titulů se domnívám, že renesanční zasazení je v současné době širokou veřejností obecně vnímáno jako populární, oblíbené a zajímavé.

Zároveň se ale domnívám, že toto vždy neplatilo a renesanční zasazení vždy takto vnímané nebylo. Často platí, že aby mohl být historický titul (pro který je směrodatné zasazení v určitém

období dějin) zajímavý, zpravidla musí být prostředí děje do určité míry pro čtenáře, diváka či hráče exotické. Hypoteticky tak zajímavé nebude prostředí, které ztrácí exotiku přílišným přiblížením k současnosti a každodennosti čtenáře či diváka - přílišným napodobením doby, podmínek, podoby života lidí, vizuální podobou světa a předmětů atp.

Pokud bychom v dnešní době měli na časové ose stanovit hranici, od jakého období se můžeme bavit o historickém zasazení titulu, osobně bych považoval za nejmodernější možné historické období 80. a 90. léta 20. století (zasazení časově bližší pak již může až přílišně splývat do současnosti, jelikož se s množstvím odlišujících vizuálních prvků stále setkáváme, avšak tento parametr bude vždy také záviset na věku diváka). Ačkoli se jedná o časový úsek relativně blízký současnosti, od dnešního dne se liší v množství snadno rozpoznatelných prvků, u kterých je zároveň snadné určit dobu, do které náleží. Tyto prvky bývají tvůrci s oblibou zdůrazňovány, aby dodávaly prostředí vyšší dojem exotiky. Prvky 80. a 90. let navíc bývají audiovizuálně výrazné, nebo právě snadno rozpoznatelné, jedná se například o módu, nezaměnitelné účesy, typickou hudbu a různé předměty či technologie (automobily, telefony, televizory, nebo například neonové značky a nápisy v 80. letech), které svým vzhledem divákům snadno prozrazují jejich příslušné časové zařazení. Příkladem může být americký fantasy/hororový seriál **Podivné věci** (Stranger Things, 2016), zasazený do silně stylizovaného prostředí 80. let, ve kterém je právě kladen velký důraz na zmiňovanou symboliku. Tento seriál bychom pravděpodobně do žánru „historických“ děl nezařadili, jelikož dle běžných konvencí do žánru nepatří, přesto pro své výrazné prostředí na webových stránkách televizních databází nebo recenzních webů bývá zařazován i do kategorie „historický“ (viz Netflix).

Seriál Podivné věci jsem použil jako příklad díla, ve kterém jsou použity výrazné audiovizuální prvky pro odlišení jeho zasazení od podoby současnosti či každodennosti. Jako další příklad bych použil žánr steampunk. Steampunk vznikl v 80. letech 20. století, jedná se o podžánr sci-fi či fantasy. Klíčovým vizuálním prvkem pro steampunk je jednak intenzivní využívání parních technologií v mnoha různých strojích a nástrojích a pak také svět, který ve velké míře využívá prvky typické pro Viktoriánské období ve Spojeném království (Campbell, 2010). I pro steampunkové zasazení tedy platí, že se vyznačuje výraznou a snadno odlišitelnou vizuální stránkou, kterou bychom podle výše stanovovaných kritérií vnímali jako exotickou. Ovšem připadalo by toto typické steampunkové prostředí stejně exotické i londýnskému čtenáři z přibližně poloviny 19. století? Vzhledem k tomu, že se v prostředí, na základě kterého byl steampunk vytvořen tento čtenář denně pohyboval, zasazení by jako exotické pravděpodobně nevnímal.



Obr. 1. Snímek z typicky steampunkového filmu Hugo a jeho velký objev (2011).

Stejnou logiku bych aplikoval také na renesanční zasazení. Pokud prostředí příběhu historického díla není dostatečně exotické, nebude publikem vnímáno jako zajímavé. Vzhledem k menší různorodosti vizuálních prvků ve středověku a raném novověku oproti například 20. století je pro autory obtížnější odlišit výslovně renesanční zasazení od obecně středověkého. Toto může být důvodem pro ne tak časté využívání renesančního zasazení, spíše v dílech minulého tisíciletí. Tento zdánlivý nárůst v popularitě může ale zároveň souviset s dobovými trendy – například nesmírná popularita filmu **Matrix** (The Matrix, 1999), zástupce cyberpunku – žánru, který si množství renesanční symboliky půjčuje, nebo později také se zfilmováním zmiňované **Šifry mistra Leonarda** (The Da Vinci Code, 2006).

V současné době se každopádně s renesančním zasazením setkáváme již relativně běžně, zejména v rámci žánru historických dramát. Renesanční prostředí zdánlivě nemá obtíže působit exoticky, pravděpodobně díky vyšším rozpočtům pro natáčení v současné době, které vedou k větší rozmanitosti vizuálních prvků, jako například autentických kostýmů, prostředí a budov, nebo renesančního umění – prvků typicky renesančně výrazných, které v minulosti mohly působit chudší.

2.2 Pilíře renesančních hodnot a umění

Se závěrem předešlé kapitoly souvisí samotné hodnoty, zvyklosti nebo trendy, podle kterých se různé dobové vizuály řídily, stejně tak jako různé ideologie, ze kterých vycházely.

Nejprve bych ale začal vymezením pojmů – od tohoto bodu se budu bavit primárně o italské renesanci, tedy o historickém období ve městech severní Itálie, které se typicky vymezuje od 14. do 16. století a je možné ho rozdělit do přibližně tří „století“, na trecento, quattrocento a cinquecento (Burke, 1996).

Pojem „Itálie“ byl pouze geografického rázu až do jejího sjednocení do Italského království roku 1861. Území na severu apeninského poloostrova bylo rozděleno mezi státní celky (nejčastěji městské republiky), ovládané typicky z ústředního hlavního města (například Florentská republika s hlavním městem Florencie, nebo Nejjasnější republika benátská kolem Benátek, případně také kolonií ve středomoří) (Procacci, 1997).

Italským státům a městům v rozvoji napomáhal přístup k moři a množství přístavních měst. Dalšími faktory zásadními pro možnost rozvoje renesance byl obchod s východem a Černá smrt – morová epidemie, která v polovině 14. devastovala Evropu a pravděpodobně do ní byla dovezena obchodními loděmi z východu (Bergdolt, 2002).

Nabízí se tedy úvaha, že k velkému „znovuzrození“ pro člověka na severu Itálie, jak už napovídá název renesance (původně italsky *rinascimento*), mohlo dojít až poté, kdy došlo k symbolické „smrti“ v podobě zničujícího moru. Existuje ovšem velké množství dalších předpokladů a příčin, které ani není možné v této práci pokrýt. Samotný pojem „*rinascimento*“ souvisí spíše s uměním a jakýmsi oživením antické kultury (Burke, 1996), kterému se budu věnovat níže.

Kromě umění, dochází také k velkému množství změn například v mentalitě člověka, zejména oproti přístupům v předcházejících obdobích ve středověku. Podle Jacoba Burckhardta je možné italský městský stát považovat za předpoklad zrodu moderního individualismu a moderního člověka. Podle něj „ležely obě stránky vědomí (ta obrácena ke světu a ta k nitru sebe samého) pod společným závojem víry, dětinské zaujatosti a bludů. Pod tímto závojem se pak člověk poznával jen v závislosti příslušnosti k národu, kmenu nebo jiné skupině. První zvednutí tohoto závoje v renesanční Itálii umožňuje objektivní a subjektivní pozorování, při kterém se člověk stává a sám sebe vnímá duchovním individuem (Savický, 1998).

Vzniká důraz na individualitu člověka a jeho sebereprezentaci – umělci například začínají používat svá jména jako podpis pod svými díly, které zároveň mohou sloužit jako současné značky – brand. Individualita se zároveň promítá i v architektuře: například vysoké stropy v sálech, mířící směrem k nebi, často nahrazují široké a ploché stropy, které kladou důraz na horizontalitu místo vertikality a na „měřítko“ člověka. (Foucault, 1966).

Během období renesance v Itálii se změnil přístup člověka k Bohu a vnímání pozemského života. Zatímco v předchozích érách bychom se typicky setkali k oddanosti Bohu v rámci téměř všech sfér života a v rámci toho také určitého „zanedbávání“ pozemského života ve prospěch vidiny ráje a posmrtného života po boku Boha, za renesance došlo k jakémusi „přechodu“ po kterém se člověk zaměřil i na pozemský život. Tento přechod se následně silně projevil v kultuře a umění. Například tvorba častých náboženských výjevů v umění nesouvisela pouze s vírou a symbolickou „obětí“ Bohu, ale nově také s potěšením, které člověk může pocítit při pozorování díla (nebo případně také s určitou prestiží z vlastnění určitého uměleckého díla) – umění tak již neslouží jen pro potřeby církve. Autory literatury již nejsou jen církevní duchovní, ale i samotní umělci (Savický, 1998).

S novým pojetím umění souvisí také vztahy, které vznikají mezi umělcem a patronem. Již existují formy patronace, kdy si patron objedná umělcovu práci na určité časové období (může být pozván do domácnosti, kde pak obstarává patronovy „umělecké potřeby“, nebo si patron objedná určité umělecké dílo, na kterém umělec následně pracuje). Nově vzniká druh patronace, kdy umělec nejprve dílo vytváří a následně ho nabízí jako produkt – jakoby na trhu. Tvorba nově není téměř výhradně církevní, ale také světská (Burke, 1996).

Zmiňované pojmenování pro toto historické období, *rinascimento*, odkazuje primárně na návrat k hodnotám a představám o dokonalosti vycházejících z antiky. Dosavadní *maniera greca* a *maniera tedesca*, tedy řecký a německý sloh, byly opuštěny, jelikož je renesanční umělci považovali za nedokonalé, zejména německý sloh byl vnímán jako barbarský, necivilizovaný a chaotický. Renesanční malíři vidí dokonalost zejména v přesvědčivé iluzi trojrozměrného prostoru, klíčová je „správnost zobrazení“ lidských postav a prostoru, tedy reálné proporce lidských těl na plátně a realistické zobrazení trojrozměrného prostoru (Savický, 1998).

Toto je samozřejmě jen shrnutí velice komplexní problematiky. V tuto chvíli bychom ovšem mohli tvrdit, že tyto pilíře hodnot hrají důležitou roli pro položení základu například pro moderní digitální vykreslování nebo práci s trojrozměrným prostorem a modely, které budu zmiňovat později.

2.3 Fikční světy

Pojmem „fikční svět“ nebo anglickým ekvivalentem „fictional universe“ je chápáno prostředí, ve kterém se odehrává děj uměleckého díla, a které se nějakým způsobem liší od reálného světa. (Juul, 2011) Mohou sem patřit světy silně se podobající našemu (jako například v sérii Grand Theft Auto, která napodobuje architekturu amerických velkoměst, ale pozměňuje geografické názvy) nebo naopak i velmi odlišné a originální (jako například Zeměplocha Terryho Pratchetta).

Poprvé byl pojem „fikční svět“ definován spisovatelem a editorem Donaldem D. Marksteinem v roce 1970 ve článku v rámci asociace amatérského tisku CAPA-alpha (Markstein, 1970). Don Markstein se proslavil zejména pro psaní komiksů Walta Disneyho a založení a budování internetové encyklopedie Don Markstein's Toonopedia, jejíž cílem je evidovat veškeré americké komiksové postavy.

Don Markstein existenci fikčních světů či (v komiksu častěji užíváno) vesmírů („universes“) vztahuje k postavám. Komiksové postavy se přirozeně vyskytují ve svých fikčních světech. Některé postavy mají celé světy jen samy pro sebe, ale jiné je sdílí s dalšími postavami – například hrdinové komiksů DC společně patří do jednoho světa. Markstein pokládá otázku, jak od sebe správně rozeznávat jednotlivé fikční světy. Má k tomu několik pravidel: zaprvé, pokud se postava z jednoho díla fiktivně setká s postavou z druhého díla, je možné předpokládat, že obě postavy patří do stejného světa a v obou dílech, ve kterých se tyto postavy přirozeně vyskytují, tedy figurují ty samé fikční světy. Z toho vyplývá, že pokud by se s první postavou setkala libovolná třetí postava, znamenalo by to, že do stejného světa patří i postava druhá, jelikož všechny tři postavy sdílí tentýž svět.³

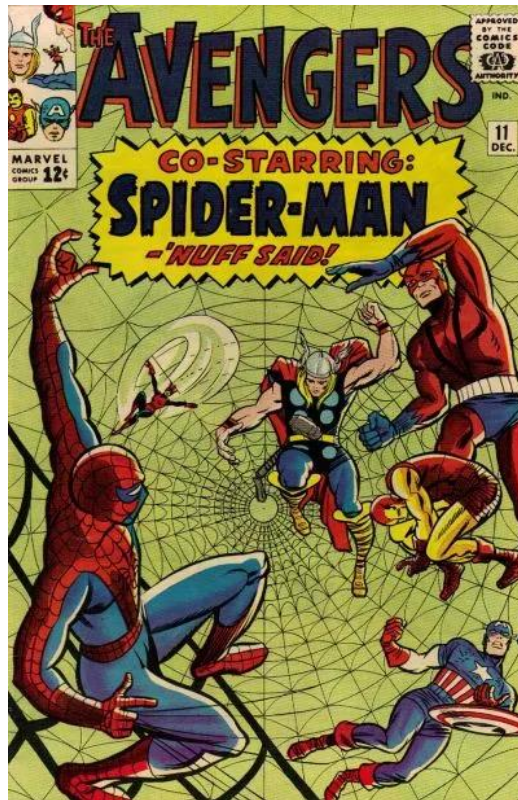
K tomuto pravidlu přidává Markstein ještě několik upřesnění: do jednoho světa nemohou být postavy spojovány historickými osobnostmi (které se v příbězích vyskytují)⁴ nemohou být

³ Otázka příslušnosti postav k fikčním světům je zejména relevantní v komiksech o superhrdinech. Pro vysvětlení tohoto pravidla použiji příklad současně velmi populárních superhrdinů společnosti Marvel: postavy Kapitán Amerika a Iron Man mají každá svůj vlastní komiks a vlastní filmy, ve kterých jsou protagonisty. Ve společném komiksu se poprvé setkávají v roce 1963 ve vydání Avengers #4. Oba tedy patří do sdíleného fikčního světa. O rok později se Kapitán Amerika setkává se Spider-Manem ve vydání Avengers #11. Kapitán Amerika a Iron Man patří do stejného světa a Kapitán Amerika a Spider-Man patří do stejného světa, tím pádem také Iron Man a Spider-Man patří do tohoto stejného světa – i přes to, že se Spider-Man s Iron Manem stále „fyzicky“ nepotkali (stane se tak až ve vydání Marvel Team-Up #9 v roce 1973).

⁴ Historické osobnosti – jednou z dalších sérií komiksů pod hlavičkou Marvelu je Fantastická čtyřka, která ovšem svět se slavnějšími Avengers (Kapitán Amerika, Iron Man atd.) nesdílí. Členové Fantastické čtyřky se v jednom ze svých příběhů setkali s bývalým americkým prezidentem Johnem F. Kennedym, stejně tak se ale s ním během obvyklé propagandy v 60. letech setkal i Kapitán Amerika. Přítomnost postavy prezidenta Kennedyho v obou příbězích tyto světy ale do jednoho nespojuje (Markstein, 1970).

spojovány postavami pocházejícími od odlišných vydavatelů a musí společně figurovat přímo v samotném příběhu (nestačí například ilustrace na titulní stránce).⁵

Markstein si tedy fikční svět představuje primárně jako souhrn jeho postav – což je dle mého názoru smysluplné, vzhledem k podobě světů, kterými se zabýval. Komiksové postavy Walta Disneyho žijí ve fiktivních městech Kačerov a Myšákov, která napodobují severokaliifornská města a jediné, co je od reálných měst odlišuje je populace antropomorfických zvířat. Podobně je to například se zasazením příběhů superhrdinů DC Comics – Supermanova Metropolis je silně inspirována New Yorkem a zobrazení Batmanova Gotham City zpravidla obsahují prvky Chicaga a New Yorku. Od relativně běžných měst jsou tato prostředí odlišena nekonečnými střety superhrdinů s padouchy (Markstein, 1970).



Obr. 2. Obal komiksu Avengers #11 z roku 1964 zobrazující bok po boku postavy, které společně v samotném komiksu nefigurují.

⁵ Ilustrace na obalu – v poznámce zmiňované vydání Avengers #11 z roku 1964 na obálce zobrazuje společně mimo další hrdiny i Spider-Mana a Iron Mana, ale v samotném příběhu se Iron Man neobjeví – obě postavy samozřejmě součástí stejného světa jsou, ale samotná obálka komiksu může být zavádějící a nelze ji v tomto ohledu považovat za směrodatnou (Markstein, 1970)

Jedním z nejznámějších fikčních světů je Středozem (nebo přesnějším pojmem označení celé planety, na které se kontinent Středozemě nachází a kterou je de facto naše Země – Arda) J. R. R. Tolkiena. V předmluvě Společenstva prstenu Tolkien zmiňuje, že budování světa Středozemě vzniklo na základě „potřeby poskytnout nutné pozadí Elfským jazykům“, kterým se podrobně věnoval (Tolkien, 1954). Středozem se samozřejmě rozrostla do podoby velmi detailního, komplexního a rozsáhlého světa. V současnosti je pak běžné veškeré spletnosti Středozemě a dlouhé řady dalších fiktivních světů důkladně evidovat jak v knižních, tak internetových encyklopediích. Zejména internetové encyklopedie (nejčastěji v podobě „wiki“)⁶ nebo diskusní fóra jsou dějišti debat o jednotlivých světech a jejich postavách, o nejrůznějších spekulacích a často také o otázkách kanonizace událostí, postav či celých děl. Samotná „wiki“ populárních uměleckých děl a jejich světů bývají zpravidla pečlivě organizovaná a obsahují podrobné informace.⁷

Extenzivní dokumentace a katalogizace informací o fikčních světech a dílech je jen jeden z mnoha důkazů dle mého názoru zřetelné skutečnosti, že čtenáři, diváci a hráči očekávají ve světech, ve kterých se jimi prožívané příběhy odehrávají, určitou konsistenci.

Francois Jost takovou myšlenku vyjadřuje podobně – podle něj budou podobnosti mezi reálným a fikčním světem nevyhnutelné, i ten neoriginálnější svět bude vždy nějakým způsobem odkazovat na realitu. Fikční svět ale reálnému „nic nedluží“ a autor světa je teoreticky omezen pouze vlastní kreativitou, „návštěvníci“ jeho světa jsou ochotní přijmout sebevětší fantazii, předstírání, výmysl. Vždy se ale očekává, aby autor neustále neměnil pravidla, podle kterých jeho imaginární svět funguje – pokud není úprava pravidel přímo záměrným vyprávěcím prostředkem, čtenář či divák očekává konsistenci ve fungování světa, který právě navštěvuje. Jost k ilustraci této myšlenky použil příklad Supermana – pokud Superman skočí ze střechy mrakodrapu, aby za letu zachránil dítě padající dolů, je taková imaginace v pořádku a čtenářem či divákem přijatelná – v předchozích dílech komiksu či na začátku filmu bylo jasně stanoveno, že Superman není člověk a schopnosti, jako nezranitelnost nebo let jsou pro něj přirozené a v

⁶ Pojem „wiki“ označuje internetovou encyklopedii spravovanou a volně upravovanou jejími uživateli. Slovo „wiki“ pochází z havajštiny a znamená „rychlý“. První wiki a zároveň vzor, po kterém by následovné wiki byly pojmenované je WikiWikiWeb - software, který americký programátor Ward Cunningham napsal pro zjednodušení práce své a svých kolegů. Inspiraci pro pojmenování softwaru získal při cestě do Havajského hlavního města Honolulu, kde mu bylo doporučeno použít k dopravě z letiště autobus pojmenovaný „Wiki Wiki Shuttle“. (Ward, 2002). Současně je nejznámějším příkladem wiki Wikipedie, jejíž pojmenování vychází právě ze spojení slov „wiki“ a encyklopedie.

⁷ Jako příklad se můžeme podívat na stránku na wiki Hvězdných válek, zvanou Wookieepedia – například na záznam o rase Wookiee. Stránka eviduje nejrůznější známá fakta o fiktivní rase a návštěvníkovi stránky je předává pečlivě odzdrojované a ve formální podobě. Nejednomu návštěvníkovi stránky, který sci-fi nebo fantasy neholduje, by tato „profesionalita“ spojená s vymyšlenými mimozemskými jmény zajisté mohla připadat ztřeštěná. Odkaz na adresu Wookieepedie: <https://starwars.fandom.com/wiki/Wookiee>

rámci pravidel světa. A kdyby Superman během letu narazil na kryptonit, dá se očekávat, že let nedokončí a zřítí se na zem, protože bylo stanoveno, že kryptonit fungování Supermanových schopností ruší (Jost, 2006).

2.4 Vizualizace minulosti ve světech historických her

Pokud se o digitální hře bavíme jako o historické, máme na mysli hru, ve které hráč nějakým způsobem interaguje s historickými prvky – historická období a prostředí, historické osobnosti, příběhy a převyprávění založené na historii atp. (Uricchio, 2005).

Adam Chapman v knize *Digital Games as History* chápe historické hry jako formu simulace historie a rozlišuje dva základní způsoby, jakými tato simulace může probíhat. První z těchto způsobů je „způsob realistické simulace“. Záměrem takových her je zpravidla „ukazovat dějiny takové, jaké doopravdy byly“, hráč se stává obyvatelem časoprostoru, ve kterém se hra odehrává. Tento přístup si zakládá také na autenticitě, setkáme se s vysokou vizuální specifičností, důrazem na podrobnosti a věrností historické předloze. Naopak se zpravidla neseťkáme (či jen v omezené míře) s vizuálními alegoriemi a symbolikou na úkor realistického zobrazení (Chapman, 2016).⁸

Do této kategorie patří například válečné hry, které chtějí hráčům nabídnout co nejvyšší možnou autenticitu ztvárnění historických bitev (nejčastěji druhé světové války), jako série *Medal of Honor*, *Red Orchestra*, *Brothers in Arms* a *IL-2 Sturmovik*, případně pak i první tři díly série *Call of Duty*.

Dalšími příklady, které Chapman uvádí, jsou hry zasazené v historických obdobích s vlastními fiktivními příběhy: *Red Dead Redemption*, *Grand Prix Legends*, naše domácí *Mafia* a *Mafia II* a série *Assassin's Creed*. Přítomnost zejména již v předchozích kapitolách probíraného *Assassin's Creedu* v tomto výčtu může působit zvláště, zejména pro své tradiční míchání historické přesnosti a kompletní fikce. Smyslem „realistické simulace“ v tomto kontextu není historická přesnost, se kterou se v *Assassin's Creedu* setkáme na obou opačných koncích spektra. Jedná se zde spíše o „stylistický přístup k zobrazování“ než o samotný obsah (Chapman, 2016).

⁸ Relevantním příkladem úrovně detailů, se kterou se ve hrách typu „realistické simulace“ setkáme, může být 3D model katedrály Notre Dame ve hře *Assassin's Creed: Unity* (2014), jejíž reálný protějšek byl v dubnu 2019 postižen požárem. Tento 3D model byl zhotoven pomocí laserového skenování a s velmi vysokou přesností zachycuje celý objekt. Společnost Ubisoft po požáru veškeré modely nabídla jako pomoc při restaurování katedrály.

Realistická vizuální stránka jde zároveň ruku v ruce s hratelností. Vždy za předpokladu určitého množství „odložení nedůvěry“⁹ jsou od hry očekávané interakce a chování, které imitují reálný svět; herní svět by se měl řídit logikou reálného světa a být pro hráče zřetelný a snadno srozumitelný. Vzhledem k technické náročnosti takto detailního zpracování se většinou setkáme s užšími „výseky“ – menším počtem postav z konkrétního okruhu, možnost pohybu v malé, specifické oblasti, krátký historický časový úsek atp. (například bitva o Stalingrad ve hře Call of Duty: World at War (2008) je detailně zobrazena, hráč je ale svědkem jen několika desítek závěrečných minut bitvy a blíže se seznámí s vojáky jediné čety).



Obr. 3. Snímek ze hry Red Dead Redemption 2 (2018), která je výborným představitelem přístupu „realistické simulace“ – kromě jednoho z doposud nejvěrnějších grafických zpracování hra nabízí až zarážející úroveň podrobností – například varlata hřebců mění svou velikost podle teploty a počasí ve hře.

⁹ Odložení nedůvěry (anglicky „suspension of disbelief“, poprvé použito Samuelem Taylorem Coleridgem roku 1817 v díle Biographia Literaria) znamená pozastavení požadavků čtenáře, diváka nebo hráče na uvěřitelnost díla tak, aby se do díla mohl lépe ponořit. Umožňuje mu být „vtáhnut“ do jiné reality, světa, kterého je v díle svědkem. Jedná se o pozorovaný neurální jev, ale dosud neizolovaný a neúplně prozkoumaný. (Coleridge, 1817)

Druhým způsobem simulace historie je způsob „pojmový“. Podle Chapmana tento způsob „vypráví o dějinách bez toho, aby toto dění ukazoval“. Tento způsob pracuje se symbolikou, obrazovostí, zjednodušováním – z pozorování vizuální stránky takové hry se hráč o dějinách mnoho nedozví. Do této kategorie by patřily historické deskové hry – při pohledu například na herní desku a figurky je zřetelné, že se nesnaží vizuálně simulovat opravdový vzhled minulosti, ale na nějaké hrací kartičce bychom mohli nalézt ilustraci bitvy s datací anebo jednotku vojáka s historicky věrným zobrazením uniformy a zbraní. Deskové hry jsou předkem historických strategických her, které jsou nejčastějším zástupcem této kategorie. Patří mezi ně série jako Civilization, Europa Universalis nebo Crusader Kings (Chapman, 2016).

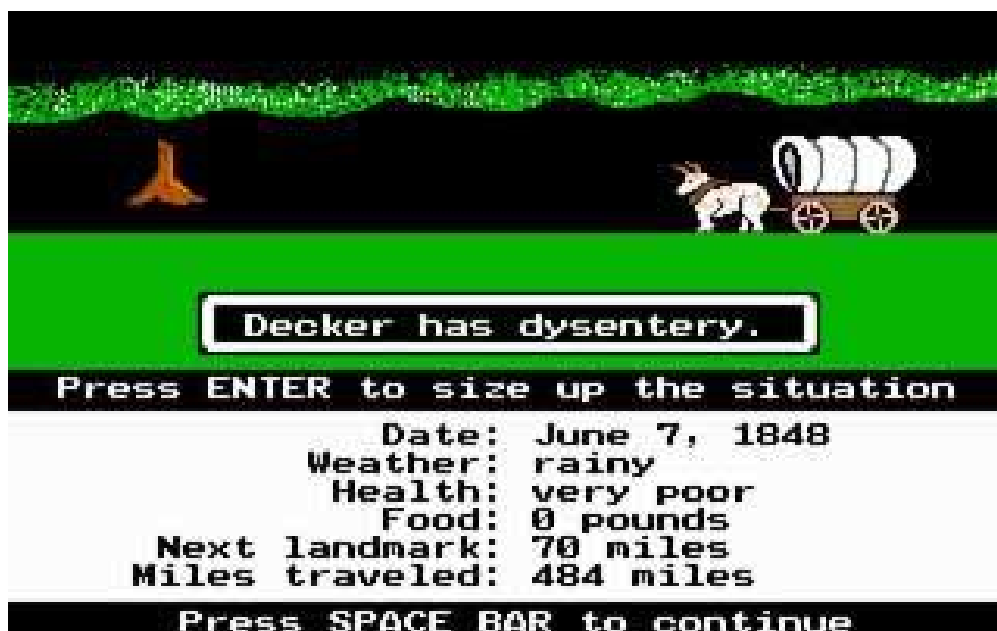
Oba způsoby simulace s sebou nevyhnutelně přináší také množství anachronismů. Vždy se setkáme s anachronismy, které jsou neodmyslitelné již od samotného konceptu hry. Podle Elliotta a Kapella, účelem anachronismů a nepřesností v historických hrách je zlepšení herního zážitku. Dochází ke konfliktu mezi záměry hry a akademické historie, ve kterých má hratelnost nad historicitou navrch (Elliott a Kapell, 2013).



Obr. 4. Snímek ze hry Europa Universalis IV (2013), zástupce přístupu „pojmové“ simulace. Hra extenzivně využívá symboliky pro reprezentaci historického dění.

Před autory tak vždy vyvstane otázka, do jaké míry bude zasazení, postavy, svět, děj či obecně jakákoli historická nebo historií ovlivněná část hry věrná historické předloze. Elliott a Kapell tuto otázku zestručňují pod pojmenování „otázka záměru (question of intention)“. „Pokud záměrem herního designéra není nabídnout přesné znázornění minulosti, jako například ve hrách jako Princ z Persie nebo Legend of Zelda, je kritika za nepochopení minulosti, se kterou ale interagovat záměrem tvůrců není, poněkud neomalená a zbytečně pedantská.“ Jako „férové“ je tedy možné vnímat posuzování her a jejich historické stránky na základě záměru tvůrců. Na základě této úvahy bychom zmiňovaného Prince z Persie nevnímali jako selhání z hlediska zprostředkování historie, jelikož se jedná primárně o akční sérii, která je historií pouze inspirovaná a jako věrný odraz historie nikdy zamýšlená nebyla (Elliott a Kapell, 2013).

Například naučnou hru Oregon Trail (1985) bychom pak neodsuzovali za dobovou, „primitivní“ 8bitovou grafiku, která nenabízí dostatečnou vizuální reprezentaci doby, ale jako směřodátne z pohledu historické přesnosti bychom vnímali spíše věcnost znalostí, které hra nabízí, jelikož záměrem tvůrců je předávat historické informace touto formou; grafickou stránku hry je v tomto případě možné vnímat spíše jako doplňující či ilustrační obrázky.



Obr. 5. Snímek ze hry Oregon Trail (1985).

Taková analogie je možná i pro sérii *Assassin's Creed*, která pro míchání historicky přesného a ahistorického může být snadno napadnutelná. Záměrem tvůrců hry je nabídnout fiktivní příběh zasazený ve velmi přesně vymezeném a detailně simulovaném historickém úseku.¹⁰ S fikcí v *Assassin's Creedu* se počítá, a dokonce je na ni již od prvního dílu série upozorňováno výstrahou po zapnutí hry: „Inspirováno historickými událostmi a osobami. Toto fikční dílo bylo navrženo, vyvinuto a vytvořeno multikulturním týmem různých vyznání a vír.“ (*Assassin's Creed*, 2007)

Kapell a Elliott jsou názoru, že nekonečné debaty o historické přesnosti her přestávají být zajímavé a přínosné a mezi akademiky obecně panuje sentiment, že zacílení zkoumání by se mělo posouvat od otázky, zda „je hra historicky přesnou či nikoliv“ k otázce „proč hra od historické přesnosti odbočuje a jaké to má následky.“ Tento názor následně podtrhují citací z rozhovoru s vedoucím designérem hry *Assassin's Creed III* (2012) Alexem Hutchinsonem, který prozrazuje, že záměrem kreativního týmu je dosažení rovnováhy mezi zábavnou hratelností a historickou přesností. Hutchinson také tvrdí, že „historická předloha je brána velmi seriózně, pro hru je prováděno velké množství výzkumu; součástí kreativního týmu jsou i historičtí poradci.“ ... „Pokud se ve hře odkloníme od historické předlohy, téměř vždy se tak děje pro zlepšení „herní“ stránky hry (Elliott a Kapell, 2013).

Na základě mého vlastního pozorování za necelých deset let, kdy o existenci série *Assassin's Creedu* vím a průběžně vnímám ohlasy na jednotlivé hry se domnívám, že širší veřejnost „správně“ pasivně uplatňuje přístup k hodnocení historické přesnosti na základě záměru tvůrců. Nasetkal jsem se s komentáři, které by historickou přesnost hry hodnotily například podle anachronických templářů nebo téměř futuristického vybavení asasínů. Naopak středem debat o historické přesnosti bývá důraz na detaily, například kontroverzní rozhodnutí nezahrnout do arzenálu protagonisty Altaíra plánovanou kuši, jejíž přítomnost ve Svaté zemi za třetí křížové výpravy by nebyla historicky přesná.¹¹

Kapell a Elliott by na základě názoru na zkoumání historické přesnosti ve hrách (o zkoumání důvodu a následků odklonění od dějin) pravděpodobně souhlasili, že nemá smysl anachronismy z principu odsuzovat za jejich samotnou existenci, ale raději je pochopit, zjistit důvod jejich přítomnosti a informovat se o reálných historických faktech. I to je, koneckonců,

¹⁰ Konkrétně o tomto záměru mluví tvůrci i vydavatelé velmi často, je zmiňován v různých rozhovorech o jednotlivých hrách série, při představeních nových titulů či v propagačních materiálech. Příklad tohoto tvrzení je možno nalézt v rozhovoru na adrese https://www.youtube.com/watch?v=hRiiCJa1P_o.

¹¹ První zmínky o kuších v islámských textech spadají až do 14. století. (Needham, 1994)

jedním ze záměrů tvůrců historických her, jako Assassin's Creed – být zábavnou hrou, ale zároveň užitečným doplňujícím vzdělávacím prostředkem.

2.5 Podoby anachronismů

Pojem „anachronismus“ znamená umístění určitého předmětu, osoby či konceptu do jiné doby v dějinách, než do které by správně patřil. S anachronismy se setkáme nejčastěji v dílech s historickým zasazením, nebo dílech, jejichž zasazení nějakým způsobem s historií souvisí (Murray, 1884).

Anachronismy mohou být nezáměrné, například mohou plynout z přehlížení či nedůslednosti na straně autora, nebo záměrné, kde je určitá anachronistická úprava pro dílo žádoucí. Příkladem velmi obvyklého anachronismu je zobrazování člověka po boku dinosaurů v dětských obrázkových knihách či pořadech, jako například Flintstoneovi (The Flintstones, 1994).

Jednou z častých forem nezáměrného anachronismu jsou chyby při natáčení. Při natáčení scény zasazené v určitém historickém období je na scéně zapomenut předmět, který s ní nesouvisí a při střihu a úpravách záběrů není digitálně odstraněn. Výsledkem jsou pak scény, jako ve filmové adaptaci románu Malé ženy (Little Women, 1868) z roku 2019 – v pozadí jedné ze scén můžeme na stole jasně vidět mezi knihami také moderní termosku, kterou si na něm pravděpodobně zapomněl někdo z filmového štábu. Zapomenuté předměty na scéně jsou relativně běžnou a zároveň „jednoduchou“ chybou, mohou ovšem vyvolat v některých případech i bouřlivé reakce diváků.¹²

Dalším příkladem anachronismu jsem vybral sluneční brýle ve filmu Quentina Tarantina Nespoutaný Django (Django Unchained, 2012). Protagonista filmu, osvobozený otrok Django (Jamie Foxx) má na sobě v několika scénách kulaté sluneční brýle. Podle kostýmové návrhářky Sharen Davis, která s Tarantinem pracovala na kostýmech pro film, nebyly tyto brýle vybrány na základě dobové módy nebo historicity. Podle rozhovoru z roku 2013¹³ se jedná o repliku

¹² Pravděpodobně nejznámějším příkladem chyby zapomenutí předmětu na scéně je (dle mého názoru až do nebe volající) incident „kelímek ve Hře o trůny“. Můžeme polemizovat, zda se jedná o anachronismus, jelikož Hra o trůny není historickým dílem, plastový kelímek od kávy ovšem do fantasy – historií inspirovaného zasazení jistě nepatří. Chybu najdeme ve čtvrté epizodě osmé sezóny seriálu. Fanoušci nechápali, jak k tak zřetelné chybě mohlo dojít a proč nebyla jednoduše digitálně napravena, jelikož se v seriálu pravidelně vyskytují náročné a drahé animace a digitální efekty. Kelímek se stal pro fanoušky symbolem nespokojenosti s úrovní kvality, která závěrečnou sezonu Hry o trůny provázela. Vítězem incidentu se stala společnost Starbucks, která údajně nárůstem hodnoty akcií vydělala tisíce dolarů, a to i přes to, že kelímek nepocházel z kavárny Starbucks – byl pouze vizuálně podobný (viz článek na adrese https://www.marketwatch.com/story/that-game-of-thrones-coffee-cup-is-worth-at-least-250000-in-product-placement-for-starbucks-2019-05-06?mod=article_inline).

¹³ Rozhovor dostupný na adrese <https://clothesonfilm.com/sharen-davis-costume-interview-django-unchained/>

slunečních brýlí postavy Divoký Bill Hickock (Charles Bronson) z filmu Bílý Bizon (The White Buffalo, 1977). Parametrem výběru byl pouze posudek Quentina Tarantina – „můj bože, ty jsou skvělý“. Brýle byly po vydání filmu odborníky identifikovány jako brýle pilota Královského letectva za druhé světové války. Tyto sluneční jsou tedy pro Djanga, jehož příběh se odehrává v roce 1858, příliš moderní. V tomto případě mohl anachronismus být zároveň nechtěný (Tarantino si historické zařazení slunečních brýlí nemusel uvědomit) i záměrný – Tarantino pravděpodobně upřednostnil vizuální stránku před autenticitou, jak je ostatně v jeho tvorbě zvykem.¹⁴

Série Assassin's Creed své příběhy na záměrných anachronismech přímo zakládá. Základním konceptem těchto příběhů je spojení historického období a historických osobností s fiktivními a fantastickými prvky a alternativní historií. První díl série (Assassin's Creed, 2007) se odehrává na území Svaté země (zejména ve městech Jeruzalém, Damašek a Akko) v roce 1191 za třetí křížové výpravy. Protagonistou příběhu je Altaïr (celým jménem Altaïr Ibn-La'Ahad), člen asasínů, po kterých je hra a následná série pojmenována.

Bratrstvo asasínů je prvním velkým anachronismem příběhu. Příběhová asasíni jsou založeni na historickém hnutí nizárijských ismá'ilítů (odnož šiitských muslimů), pohybujících se v syrských kopcích pod vedením Hasana-ibn-Sabbáha. Podle legendy operovali asasíni nejprve z nedobytného hradu Alamút, kde Hasan verboval nové členy hnutí – omámené hašišem je vodil do zahrad, které na Alamútu nechal vybudovat a sliboval vidinu ráje, dosažitelného mučednickou smrtí při boji za Hasanovy cíle. Hasan své přívržence nazýval „Asāsiyyūn“ (v překladu „věrní základům víry“) (Lewis, 1967). Západnímu světu byli asasíni představeni díly Marca Pola, který vyrozuměl, že jejich název pochází ze spojení s hašišem (Daftary 1998).

Příběhová asasíni přebírají nejvýraznější prvky historických asasínů a upravují si je podle potřeby. Náboženské motivy jsou přepracovány do motivů ideologických – asasíni již nebojují v Hasanově jméně za své místo v ráji, ale za svobodu světa, kterému se jejich odvčící nepřátelé – Templáři – snaží nastolit nový řád. Hašiš je nahrazen Jablkem Edenu, záhadným božím artefaktem, o který s Templáři urputně bojují.

Samotní Templáři jsou také anachronismem. Na první pohled si (celým jménem) Chudí rytíři Krista a Šalamounova chrámu ponechávají historicky věrné zobrazení, zejména z vizuální stránky, ale v průběhu hry se hráč postupně dozvídá o tajemstvích a konspiracích provázející tento fantastický řád templářů. Jádrem nekonečného střetu mezi řádem templářů a asasíny je zmiňovaný ideologický rozpor: templáři věří ve vlastní utopii světa, který vyměňuje svobodu

¹⁴ viz například vlastní pojetí historie a historických osobností ve filmu Hanební pancharti (Inglorious Basterds, 2009)

jedince za dokonalé uspořádání společnosti. Aby této utopie dosáhli, dosazují členy řádu (přesněji členy kultu) do mocných pozic a z pozadí hrají s Evropou loutkové divadlo. Asasíni tuto ideologii odmítají a věří v „chaos“ (chaotický stav), ve kterém si lidé ponechají svobodu volby. Věří v individualitu jedinců a v pokrok, který by za vlády templářů podle nich nastat nemohl. Hlavním úkolem v Assassin's Creedu, kde hráč přebírá kontrolu nad asasínem Altaírem, je postupná eliminace důležitých templářů, kteří okupují různé politické či jinak vlivné role a uvolnění templářské moci nad Svatou zemí. Důležitým prvkem, na kterém si Assassin's Creed zakládá, je spojení těchto anachronismů s historicky věrným příběhem. Všechny terče, které má hráč za úkol během hry eliminovat, jsou historické osobnosti, které podle historických pramenů v roce 1191 opravdu zemřely – Assassin's Creed pouze upravuje příčinu (Assassin's Creed, 2007).



Obr. 6. Snímek ze hry Assassin's Creed, na kterém Altaïr shlíží na Jeruzalém.

Výše zmiňované anachronismy patří mezi nejdůležitější příběhové prvky hry, tvoří samotný základ příběhu a nikoho pravděpodobně nepřekvapí nebo nebudou zaměněny s realitou. Setkat se můžeme ale i s daleko detailnějšími anachronismy, které běžný hráč může snadno přehlédnout nebo vůbec jako anachronismus nevnímat. Dle mého názoru je takové anachronismy prozkoumat důležitější, jelikož v tuto chvíli mohou vznikat otázky o dopadu anachronismů, jako možná škodlivost či vliv na percepci.

Pro uvedení relevantních příkladů k této otázce bych zůstal v sérii Assassin's Creed, ale posunul se o díl dále do hry Assassin's Creed II (2009). Druhý díl pokračuje v zápletku rozporu mezi asasíny a řádem templářů, dějiště jejich boje ale posunuje o několik století dopředu do roku 1476. Ze Svaté země se přesouvá do renesanční Itálie - dvě primární lokace, které jsou ve hře navštíveny, jsou Florencie a Benátky.

Zde se chci blíže věnovat virtuální Florencii Assassin's Credu II, jelikož několik relevantních anachronismů se týká právě konstrukce herního města. Tato Florencie, stejně jako Benátky, Jeruzalém, Damašek a další města, která se v následovných dílech série vyskytnou, od Athén po Paříž, jsou simulakry – tedy napodobeniny originálu. Cílem takového zobrazení města není odrážet zcela přesný odraz originálu, nebo být identickou kopií, ale být věrnou napodobeninou, která bude město přesvědčivě připomínat a zachytí ty nejdůležitější prvky, které danému městu propůjčují svou svébytnost či charakter (Elliott a Kapell, 2013). Takový popis konceptu města již k anachronismům zajisté navádí.

Florencie v Assassin's Credu II (stejně jako prakticky všechna ostatní města ve hrách) není reprezentována ve škále 1:1, která by i dnes byla pravděpodobně na hranici technické proveditelnosti, navíc by i takový rozsah nebyl žádoucí pro potřeby hrátelnosti. Tato virtuální Florencie poupravuje plán města tak, aby dokázala hráči nabídnout funkční prostředí, které podporuje zábavnou hrátelnost, ale zároveň zachycuje symbolickou „esenci“ města.

V rámci volnější interpretace podoby města vývojáři smrštili plochu města, vynechali různé budovy, jiné si přesunuli a některá místa vyplnili stavbami zcela novými. Některé stavby ale nepřesouvali jen po plánu města, ale po časové ose - dochází totiž také k obsazení budov a různých prvků, se kterými se ve Florencii setkat můžeme, ale v roce 1476 ještě postaveny nebyly (Assassin's Creed II, 2009).

Dr. Douglas Dow ve své kapitole v rámci knihy *Playing with the Past* kompiluje některé z velmi výrazných anachronismů v rámci virtuální Florencie. Ve hře se například hráč může projít po mostě Ponte Vecchio (italsky „starý most“). V horní části mostu ve hře najdeme ikonický Vasariho koridor (Corridoio Vasariano), i na který může hráč vyšplhat. Stavba koridoru byla ale započata až v roce 1565 – jeho inkluze ve hře je tedy anachronismem a vzhledem ke snahám týmu vývojářů o historickou přesnost, téměř jistě záměrným. Proč se rozhodli ponechat ve hře takový anachronismus? Důvodem je dle mého názoru snaha o věrnější odraz města ve hře, jelikož koridor nad mostem patří mezi známé ikony města. Historická přesnost je pak v tomto případě obětována za věrohodnější zážitek při návštěvě virtuálního města. V tomto případě ale ne tak věrohodný podobě města v 15. století, ale spíše obecnější představě širšího publika o historické podobě města.



Obr. 7. Podoba Ponte Vecchio a Vasariho koridoru v Assassin's Creed II, jehož příběh se odehrává počínaje rokem 1476.

Jednou z dalších dominant Florencie, se kterou se v Assassin's Creed II můžeme setkat, je bazilika svatého Vavřince, jejíž výstavba začala roku 1419. Roku 1604 k ní pak byla přistavěna kaple Cappella dei Principi, zevnějšku rozpoznatelná zejména díky své kupoli. Tým vývojářů se opět, podobně jako s Vasariho koridorem na Ponte Vecchio, rozhodl do hry promítnout k bazilice svatého Vavřince i kapli s kupolí.

Virtuální podobu baziliky svatého Kříže (Santa Croce) v Assassin's Creed II můžeme považovat za jeden ze složitějších anachronismů. Ve hře je bazilika zdobena fasádou, která imituje fasádu, se kterou se na bazilice můžeme setkat dnes. Tato fasáda na první pohled nebude vyčnívat a její vzhled se lehce ztratí mezi ostatními stavbami, ve skutečnosti byla ale na baziliku nanesena až roku 1863 a je zařazována do novo-gotického stylu, který se podle názvu navrácí zpět ke gotice, do které bychom vyjma fasády zařadili baziliku svatého Kříže, stavěnou v letech 1294 až 1385. Dalo by se spekulovat, že samotná novo-gotická fasáda na reálné bazilice svatého Kříže je anachronismem a jejím začleněním do příběhu v 15. století byla de-anachronizována (Elliott a Kapell, 2013).

Dow následně cituje Annette a Jonathana Barnes, podle kterých „nenápadné anachronismy mohou být potencionálně zákeřné, protože jejich přehlédnutelné spojení fiktivního a faktického může pozorovatelům znemožnit rozlišení mezi pravdou a fikcí“ (Elliott a Kapell, 2013). Hráč nebo divák, který by se v anachronismech v Assassin's Credu II pokoušel hledat určitou konzistenci, by mohl být navíc zmaten ještě více. Mohl by se mu nabízet úsudek, že se vývojáři rozhodli prezentovat Florencii v jakési ideálnější podobě, tedy v tomto případě s novými či opravenými fasádami. Bazilika svatého Vavřince, stojící (ve virtuální vzdálenosti) relativně nedaleko od baziliky svatého Kříže je ve hře zobrazena s hrubou, nedokončenou fasádou.

Pokud bude virtuální podoba Florencie v Assassin's Credu II první zkušeností hráče s městem, je pravděpodobné, že jeho vnímání města bude hrou ovlivněno. Jednotlivé památky ve hře jsou dostatečně podobné svým reálným protějškům na to, aby je hráč při první fyzické návštěvě Florencie mohl poznat. Dow zde uvádí několik příkladů z historie, kdy byly dojmy návštěvníků ovlivněny předem obrazy nebo fotografiemi měst – například zklamání sochaře J. Flaxmana (1755-1826) při první návštěvě Říma, který na základě grafik G. B. Piranesiho od Říma očekával markantnější a mohutnější stavby. Nebo údiv Goetheho, který byl naopak překvapen chrámem v Paestu a jeho elegancí oproti nákresům. Odehráním příběhové kampaně Assassin's Credu II se hráč dostane do kontaktu s většinou důležitých památek Florencie (ať už se v jejich blízkosti bude odehrávat příběhová scéna či na ně hráč při prozkoumávání města narazí sám) a bude mít možnost prohlédnout si památky z více úhlů a do většího detailu, než by mohly umožnit obrazy, nákresy, fotografie atp. (Elliott a Kapell, 2013).

Anachronismy, které hráč ve virtuální Florencii jako anachronismy nepozná, ho mohou zajisté zmást a ovlivnit zkušenost s městem v reálném světě. Řešení této hypotetické situaci nabízí teorie Jeana Baudrillarda (1929-2007) o simulakrech. Baudrillard věří, že společnost nahradila realitu souborem znaků a symbolů a žije v simulaci reality, ne v realitě jako takové. Simulace jsou podle něj pravdivější či reálnější než samotná realita – jsou jasně prezentovány jako smyšlené a realitu nezakrývají, jejich cílem není mystifikovat. Naopak rozlišení pravdy od lži v reálném světě je daleko obtížnější. Baudrillardovo simulakrum není kopií reality, ale samo o sobě se stává pravdivým a/i autonomním (Elliott a Kapell, 2013).

Pokud by hráč chápal virtuální město podle Baudrillardovy teorie spíše jako simulakrum místo odrazu nebo zprostředkování reality a obě verze města od sebe pomyslně oddělil, lstivé anachronismy by pro něj neměly být škodlivé, jelikož nebude promíchávat realitu s fikcí. V praxi je tento problém samozřejmě snadno řešitelný – dohledávání informací o hře či historických faktů je v současné době snadné a věřím, že pokud se člověk o zážitek z virtuálního či reálného města bude zajímat dostatečně na to, aby na něj mohly mít anachronismy dopad, nebude příliš

nepravděpodobné, aby ve faktučtějším zkoumání pokračoval a měl možnost simulaci s realitou porovnat.

To ovšem neznamená, že hráč nebude zážitkem ve virtuálním městě ovlivněn. Baudrillard věří, že simulace vnímání a reagování na realitu ovlivňují. Autentické prožití reality podle něj přestává být možné poté, co dojde ke zkušenosti se simulací dané reality (Baudrillard, 1981). Hráč, který se setkal s virtuální Florencií v Assassin's Creedu II pak vždy bude reálnou Florencií vnímat ovlivněně, jeho dojmy budou tvarovány předchozími zkušenostmi ve hře.



Obr. 8. Při navštívení nových památek či významných lokací hra nabízí doplňující informace o jejich historii.

3 Interpretační část

Průběžně zmiňovaná hra Assassin's Creed II je k hledání a popisování rozdílů a odchylek mezi uměleckým dílem s historickým zasazením a historickým obdobím renesance vhodným příkladem. Jedná se o historickou akční adventuru vyvinutou studiem Ubisoft Montreal a vydanou společností Ubisoft v září 2009 pro platformy PlayStation 3 a Xbox 360 a v březnu 2010 pro počítače Microsoft Windows. Assassin's Creed II je druhou hrou série a navazuje na příběh prvního dílu, Assassin's Creed (2007).

Hru Assassin's Creed II považuji za vhodnou k interpretaci, jelikož se jedná o obsáhlé a rozmanité dílo. Záměrem tvůrců hry bylo klást velký důraz na autenticitu a historickou přesnost, tudíž je podle mě smysluplné v ní odchylky vyhledávat a interpretovat – ve většině případů by odchylky měly plynout ze záměru a mít svá odůvodnění, oproti odchylkám, které by plynuly z nedbalosti tvůrců.

Samotnou délku hry považuji za přednost, jelikož relativně delší trvání příběhu mi nabídne větší množství obsahu, se kterým pracovat. Průměrnou délkou odehrání hlavní příběhové sekvence hry je 19 hodin,¹⁵ do kterých není zahrnut čas strávený volným prozkoumáváním herního světa, které bude při hledání odchylek stejně důležité, jako odehrání příběhové linie. Žánrem přirovnatelným z hlediska délky nebo trvání bych považoval televizní seriál.¹⁶

Dále bych vyzdvihl „prostorovost“ hry. Mám ji na mysli ve dvou rovinách: jednak se jedná o 3D hru, takže hráč se s postavou protagonisty pohybuje ve trojrozměrném prostoru. Pokud si při hraní hry všimnu například opodál stojící sochy, mám možnost přiblížit se k ní s herní postavou, kolem dokola ji obejít a prohlédnout si detaily. Zároveň pak mám na mysli „otevřenost“ herního světa. Svět Assassin's Creedu II je konstruován s velkým důrazem na svobodu pohybu hráče a volnost při prozkoumávání. Pokud bych si ke hře sedl s turistickou mapou Florencie a rozhodl se prohlédnout si herní podobu některých památek, mohu přejít přes Ponte Vecchio na severní břeh řeky Arno a vydat se rovně na sever, abych podle mapy došel ke

¹⁵ Data o průměrné délce hraní různých her jsou k dispozici na server Howlongtobeat.com. Odkaz na záznam o Assassin's Creed II: <https://howlongtobeat.com/game?id=651>

¹⁶ Pokud bychom průměrnou délku příběhové linie hry porovnávali s dalšími žánry, 19hodinový příběh bude jasně delší než trvání filmu. Dále pak bude typicky delší i než většina knih – „běžný“ 300stránkový román, který průměrně čtenáři zabere pod 10 hodin (pro výpočet byla použita průměrná rychlost čtení dospělého člověka, tj. 250 slov za minutu). Stejně jako v případě hry je samozřejmě rychlost čtení individuální a uváděné hodnoty slouží pouze jako odhad. V případě televizních seriálů se setkáme s tzv. minisériemi s omezeným počtem dílů, trvajících celkově jen několik hodin i se seriály čítajícími několik stovek epizod. Přirovnatelným příkladem seriálu z žánru historických dramát je seriál Medicejové: Vládci Florencie z roku 2016, který se svými 24 díly zabere divákovi 20 hodin.

Giottově zvonici na Piazza del Duomo. Zanedlouho bych i ve hře ke zvonici došel a pokud bych měl zájem o výhled na město, mohl na vrchol věže také vyšplhat.

Jednotlivé odchylky je možné pozorovat v průběhu celé hry. Pro přehlednost je proto rozdělím do několika kategorií.

3.1 Celek

Do kategorie, kterou nazývám „celek“, zařazuji odchylky, o kterých se bavíme primárně v kontextu celé hry nebo v jakémsi „širším“ úhlu pohledu. Navazuji zde primárně na teorii Adama Chapmana o „způsobu realistické simulace“ při simulaci historických her.

K nejzásadnějším odchylkám od historie dochází v příběhových segmentech hry. Příběh je samozřejmě fiktivní a dochází tak ke kompletnímu odklonu od toho, jak historie ve skutečném světě probíhala.

O fiktivním příběhu hry se dalo tvrdit, že konceptuálně využívá stejný přístup k historii, jaký bychom tradičně našli v žánru televizních historických dramát – velmi zjednodušeně řečeno, setkali bychom se s určitým historickým obdobím, zobrazeními historických osobností a fikčním příběhem, který byl na určitém historickém dění založen a dramatinován, či jinak upraven pro potřeby díla. Příběh *Assassin's Creedu II* je ve svém pojetí historie „barvitější“, než je u historických dramát zvykem, protože do vyprávění přimíchává i notnou dávku sci-fi. Zároveň se ale, jak jsem již v teoretické části uváděl, snaží těmito sci-fi prvky „vyplňovat mezery“ tak, aby samotné dějiny navenek změněny nebyly – k úpravám v toku dějin dochází utajeně, až „konspiračním“ rázem. Pokud dojde například k úmrtí historické osobnosti rukou asasína v příběhu hry, letopočet a lokace (pokud je známá) zůstávají věrní historickým pramenům, upravují se pouze okolnosti aktu. Činy asasínů pak většinou zůstávají před veřejností pečlivě utajeny a změny v učebnicích dějepisu by se teoreticky nekonaly.

Kromě již zmiňovaných asasínů a templářů, kteří jsou středobodem veškerého dění, příběh *Assassin's Creedu II* nabízí ještě jeden nepřehlédnutelný odklon od historických pramenů. Jsou jím různé manifestace „nadpřirozena“, kterých může hráč být svědkem. Rozpor mezi asasíny a templáři je provázen honem za poznáním o původu člověka. Série *Assassin's Creed* v těchto odhaleních kombinuje Biblické motivy a sci-fi, ale náhled na tyto skutečnosti je hráči poskytnut až v pozdějších dílech série – ve druhém díle se musíme spokojit pouze se stopami či vodítky. Jedním z nich je artefakt, který oba válčící tábory nazývají „Jablko Edenu“. Ve hře je možné se s ním i fyzicky setkat. Podoba Jablka je odlišná od jeho Biblické předlohy – zde se jedná o technologickou kouli, tvarem a velikostí jablko připomínající.

Nedějové celky hry se, naopak, snaží udržet bez odklonů a bez zásahů do autenticity či historické přesnosti. Nedějovými celky mám na mysli části hry, jejichž primární funkcí není sloužit k vypravování příběhu. Jsou jimi zejména jednotlivé prvky, které budují herní prostor a svět, obyvatelé měst, kteří nejsou zapojeni v příběhu (kolemjdoucí, prodavači atp.), všelijaké předměty a nástroje. Mohou jimi být také samotné fáze hry, během kterých není hráč aktivně zapojen do příběhového segmentu hry.¹⁷ Záměrem tvůrců hry pro tyto segmenty je vytvořit co nejvíce autentický odraz historie – zaujímají proto při vytváření těchto prvků „způsob realistické simulace“. Oproti příběhové části hry se zde proto setkáme s minimem odchylek od historie. Většina z nich bude technického rázu a bude plynout z faktu, že se jedná o simulaci historie pro formát hry – jako například právě ztvárnění měst mimo měřítko a úpravy jejich plánů.

Pokud vynecháme překážky, které vytváří samotný formát díla, nejvýraznějšími odchylkami v nedějových celcích hry budou jednotlivé anachronismy, například jako ty popisované ve čtvrté kapitole. Není jednoduché stanovit, jaké množství takových anachronismů můžeme považovat za nízké nebo vysoké, ale osobně se domnívám, že pokud je možné zaobírat se jednotlivými anachronismy podrobněji a bavit se o určitém výčtu, stále se pohybujeme spíše na dolní hranici.

Dle mého názoru je důvodem pro vysokou autenticitu nedějových celků jednoduše splnění žánru. *Assassin's Creed II* je tvůrci označován jako historická hra. Aby doopravdy takovou hrou být mohl, musí svým způsobem nabídnout hráči určitý pohled do historie. Pohled do historie je hráči nabízen i v rámci dějové linky hry, ale v ní je do dějin často zasahováno a převažuje spíše fiktivní stránka hry. Pokud vnímáme *Assassin's Creed II* jako historickou hru, v rámci hry historicitu najdeme v nejčistší podobě právě v nedějových segmentech – ve světě a jeho různých detailech – například v architektuře, reprodukcích slavných renesančních obrazů, ošacení kolemjdoucích, ve zbrojích stráží atp.

¹⁷ Při započetí „nové hry“ (tedy nové „kampaně“, nebo nového „přehrání“) je hráč umístěn do příběhového segmentu. Během příběhových segmentů jsou hráči nabízeny různé cíle, které je nutné splnit pro pokročení do další fáze hry. Plnění těchto cílů je provázáno takzvanými cutscény či „filmovými“ scénami, během kterých dochází k různým animovaným pasážím a dialogům. Po dokončení příběhového segmentu se hráč může volně pohybovat po herním prostoru a účastnit se rozmanitých vedlejších aktivit. Je to ideální chvíle pro prozkoumávání světa, interakci s památkami a věnování pozornosti detailům. Pro započetí následujícího příběhového segmentu pak hráč musí fyzicky vyhledat vyznačenou lokaci, která obsahuje „spoušť“ pro pokračování příběhové části.

3.2 Barva

Barvy hrají v Assassin's Credu II důležitou roli na několika rovinách. Zejména pro uživatelské rozhraní hry jsou uplatněny výrazné a kontrastní barvy, nejčastěji bílá a červená, časté je černé ohraničení nebo černé pozadí jednotlivých prvků rozhraní. Tato paleta barev rozhraní slouží jednak k jednoduššímu a jasnějšímu rozpoznání symboliky prvků uživatelského rozhraní, zároveň ale také zrcadlí barevnou paletu obleku protagonisty a vlastně i celého motivu hry – s kombinací červené, bílé a černé se setkáme „všude“, od oficiálního loga hry a reklamních materiálů po různá herní menu. Právě v samotném hlavním menu hry, které má hráče do hry přivítat, je dominantní bílé pozadí s prostorovou krychlovou sítí. Tato síť má primárně odrážet sci-fi stránku hry, zároveň je svou symbolikou vhodná i pro renesanční zasazení hry, jelikož odráží typicky renesanční snahu o symetrii a geometrickou přesnost.

Přesuňme se nyní ale od barev v uživatelském rozhraní k barvám herního světa. V momentě, kdy se z hlavního menu přesuneme do hry a ocitneme se v jedné z různých dostupných lokací tohoto virtuálního severu Itálie, je snadné nabrat dojem, že barvy jsou poněkud nevýrazné, vybledlé, monotónní, či až desaturované. Názor hráče či diváka na intenzitu barev ve hře bude zajisté záležet na předchozích zkušenostech s obdobnými hrami, či možná i na visuálních vjemech obecně a pravděpodobně bude dost individuální. Osobně barvy hry jako „unavené“ vnímám a bývají takto běžně přijímány i dalšími hráči.¹⁸

Fádnot barev světa je odklonem od dob renesance, která se naopak vyznačovala barvitostí, kontrastními a výraznými barvami.¹⁹ Za takto odchýlenými barvami od renesance stojí několik faktorů. Jednak jsou jím technická omezení, kolem kterých vývojáři museli pracovat. Hra byla vyvíjena mezi lety 2007 a 2009 primárně pro konzole sedmé generace – tedy Microsoft Xbox 360 z roku 2005 a Sony PlayStation 3 z roku 2006. Herním enginem (neboli herním motorem), na kterém je hra postavena, je engine Ubisoft Anvil, který byl vyvinut pro první díl Assassin's Credu, který vyšel roku 2007.

¹⁸ Ukázkou debaty hráčů o nevýrazné barvené paletě je možno nalézt například na internetovém diskusním fóru Reddit. Odkaz na příklad:

https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/aoz4pr/dull_color_scheme_in_assassins_creed_2/

¹⁹ Oproti předchozím éram v dobách renesance dochází k využívání širší škály pigmentů. Častější využívání některých barev souvisí například s dostupností nových barviv, jako v případě nahrazení lapisu lazuli levnějším indigem. Roli hrálo také míchání barev v olejové malbě, které zapříčinilo jasnější a ostřejší barvy na malbách, oproti dříve často používaným temperovým barvám. Bližší pohled do užívání a významu barev v dobách renesance nabízí například díla A Cultural History of Color in the Renaissance (Carole P. Biggam a Kirsten Wolf) nebo Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction (John Gage).



Obr. 9. Snímek ze hry Assassin's Creed 2, na kterém můžeme vidět barevnou paletu hry.

Nízká saturace a vybledlé barvy byly pro graficky náročnější trojrozměrné hry na konzolích sedmé generace relativně častý jev. Dalo by se spekulovat, že tato nebarevnost souvisela i tmavostí her v druhé polovině dekády, která byla v této době poměrně častá. Tato tendence pravděpodobně pramení z technických omezení ještě přechozí generace konzolí, jejíž slabé operační paměti vývojářům nenabízely dostatečný prostor pro ztvárnění detailů a běžnou praktikou bylo nevykreslený prostor zakrývat tmou, stíny, rozmazáním nebo mlžnými závoji. Populárním řešením se stalo využívání silných filtrů. Mezi nejproslulejší příklady her, které se snažily o vyřešení svých grafických nedostatků patří například post-apokalyptický Fallout 3 (2008), jehož svět byl zabalen do jedovatě zeleného filtru (a jednou z nejpůvodnějších fanouškovských úprav hry je vyjmutí tohoto filtru), Gears of War (2006), provázený šedivým, desaturovaným filtrem, nebo japonský Resident Evil 5 (2009) s pískově žlutým filtrem.

Používání podobných filtrů ve hrách není samozřejmě jen technickou záležitostí, ale zároveň také estetickou a i symbolickou. Například herní prostor ve zmiňované hře Fallout 3 bez zeleného filtru působí vlídněji, přívětivěji. Bez filtru se stále díváme na ruiny a sutiny města Washingtonu po apokalyptické zkáze, filtr může ale světu dodávat například dojem radioaktivních částic ve vzduchu, nebo nadcházející kyselý déšť. Následující díl série, Fallout: New Vegas, který vyšel dva roky po třetím a který využívá stejných technologií, stejného

herního enginu a sdílí velké množství grafických prvků využil identický filtr také. Jelikož se ale hra odehrává místo v troskách velkoměsta v nevadské poušti, tvůrci jednoduše změnili odstín filtru ze zelené na světle žlutý. Hráč tak mimo jiné od sebe hry na první pohled okamžitě rozpozná a nabídnou mu velmi odlišný vizuální zážitek, i přes to, že samotný základ hry (modely, textury atp.) je v obou případech tentýž.



Obr. 10. Porovnání barevných filtrů v rámci série Fallout – zleva zelený ve Fallout 3 (2008), žlutý ve Fallout: New Vegas (2010) a absence filtru ve Fallout 4 (2015).

Příkladem hry, která využívá filtry čistě z estetických důvodů je World of Warcraft (2004) a zejména její expanze (neboli datadisk) Burning Crusade (2007), která vyšla právě ve stejném období jako ostatní zmiňované hry. Hra World of Warcraft se vyznačuje na rozdíl od zmiňovaných her vizuální stránkou stylizovanou, připomínající kreslený film – nesnaží se být intenzivní v detailech. Zóny ve hře, které byly v herním světě přítomny při jejím prvním vydání v roce 2004 filtry téměř vůbec nevyužívají a volí spíše přirozenou saturaci. Nové zóny, které byly přidány o tři roky později s první expanzí naopak filtrů silně využívají, ač pro ně nemají potřebu z technologických důvodů – použití filtrů ve hře může působit téměř jako pokus o začlenění „současně módního“ prvku.

Assassin's Creed II také patří mezi hry, které využívají filtrů. Za jejich začleněním dle mého názoru stojí tři výše zmiňované důvody – „maskování“ technických omezení, odlišení či propůjčení identity prostoru a estetické důvody.

Assassin's Creed II je jednak hrou disponující rozsáhlým otevřeným světem, ale zároveň snažící se o vysokou míru vizuální autenticity v rámci realistického způsobu simulace. Taková kombinace pro tým vývojářů znamená očekávatelný souboj proti hardwaru, pro který se pokusí hru vyvinout. Aby výsledná hra vypadala co nejlépe, vývojáři se musí vždy pohybovat na hranicích kapacity výkonu konzole. Při vývoji tak bude téměř nevyhnutelně docházet k nutným obětem – rozhodnutím, kde a jak systému „ulehčit“. Nevýraznost barev je typickým následkem u starších her a onen filtr, se kterým se tedy v Assassin's Creedu II setkáme také, jedna z v minulosti populárních „záplat“.

Tým tvůrců hry by se pravděpodobně pro filtr ale nerozhodl, pokud by sloužil jen jako tato „záplata“. Filtr je totiž zároveň využíván k vytvoření rozdílu mezi jednotlivými lokacemi, ve kterých se s herní postavou může hráč pohybovat. K dispozici jsou lokace pod technickými názvy „Florence“, „Benátky“, „Toskánsko/San Gimignano“, „Romagna/Forlì“, „Apeniny“ a „Monteriggioni/Villa“. Tyto lokace jsou různě rozsáhlé (Florence a Benátky jsou hlavními herními prostory, ostatní lokace jsou vedlejší), ale každá z nich disponuje rozdílným odstínem filtru, který jednotlivým oblastem pomáhá dotvářet vlastní identitu. Odstíny zároveň samozřejmě nejsou náhodně zvolenými barvami, ale cíleně zvolenými tak, aby danou oblast esteticky vhodně doplňovaly. Pro Florencii byl zvolen odstín světle růžový (růžová korálová).

Benátky jsou zbarveny jemným, světle modrým filtrem, který doplňuje přímořskou atmosféru a hráč díky němu může například snáz pocítit typickou vlhkost vzduchu. V oblasti Toskánska, jehož oblast přítomná ve hře je primárně venkovská a přítomný žlutý filtr ladí s místními obilnými poli. Forlì je zbarveno do ponuré šedivé a reflektuje tak fiktivní bitvu, ke které v oblasti došlo během příběhu hry a jejíž následky jsou jasně viditelné. Oblast Monteriggioni je pak zbarvena do zelena, pravděpodobně kvůli okolním lesům, zatímco interiér Vily Auditore, sídla rodiny protagonisty Ezia je pokryt světle růžovou.



Obr. 11. Porovnání barevných filtrů v rámci hry Assassin's Creed II – snímek vlevo pořízen v oblasti Florencie, vpravo z Benátek.

Jedinečný bližší pohled do záměrů tvůrců při vytváření filtrů a barevné palety hry nám nabízí skutečnost, že Assassin's Creed II byl společně s následujícími dvěma díly série „znovu“ vydán v „remasterované“²⁰ edici v listopadu 2016, pojmenované „The Ezio Collection“. Tato nová edice hry sloužila k vydání hry i na novější konzole, které kromě nového publika tvůrcům nabídnou také větší výkon a tím pádem větší svobodu při vyvíjení hry. Remaster s sebou zároveň přinesl aktuální trendy v herních vizuálech, nebo spíše jejich absenci. Na první pohled nejvýraznější změnu, kterou tvůrci učinili, bylo odstranění barevných filtrů a jejich nahrazení kompletně novou barevnou paletou, která je jasnější a disponuje větším kontrastem a intenzitou barev. Zlepšena byla technologie osvětlení, aby jednotlivé povrchy lépe odrážely světlo a prostředí bylo daleko světelnější. Zvýšena byla také vzdálenost vykreslování, která omezila množství mlhavých prostor „v dálce obrazu“ a přepracovány byly textury, jejichž nízké rozlišení bylo zakrýváno temnotami a rozmazáním (viz obr. 7 v kapitole 2.5).

²⁰ Stejně jako ve světě filmů a hudby, „remasterem“ se rozumí kopie hry, která je provedena ve vyšší kvalitě než originál. Pro remasterované edice her je v současné době typické nejčastěji grafické úpravy – zvýšení rozlišení, nové textury, vylepšení světla a odrazů. Součástí remasterovaných edic her bývá také obsažení veškerého doplňujícího obsahu, o který byla hra rozšířena až po jejím vydání. Téměř vždy jsou pak tyto edice směřovány na modernější konzole, než na kterých byl vydán originál. Jako shrnutí by se dalo říct, že se většinou jedná o druhé vydání „starší nebo retro hry v novém kabátku, pro nové konzole a staré i nové publikum“.

Odklon od barevných filtrů a jejich nahrazení přirozenější, světelnější a barvitější barevnou paletou je trend, který ve hrách můžeme velmi často pozorovat současně s příchodem nové generace konzol (v roce 2013), které nabízely vývojářům i hráčům vyšší výkon. Mezi příklady her, které právě odklonu od filtrů uplatnily, patří i pokračování několika zmiňovaných „provinilých“ sérií. Nový díl v sérii Fallout (Fallout 4, 2015) filtr s jasně dominantní barvou odstranil a místo něj nabídl v rámci nově „barevného“ světa také modré nebe a tóny barev závislé na aktuálním počasí. K této filozofii se přiklonila většina her, jejichž vizuální stránka spadá do přístupu „realistické simulace“, jelikož díky menšímu množství překážek mohli tvůrci napodobit barvitost opravdového světa věrněji.

Využívání filtrů ale zůstává populární zejména ve hrách, které se nesnaží o realistickou vizuální stránku – hry využívající naopak „pojmový“ způsob simulace, jejichž vzhled je často stylizovaný a symbolický. Primární funkcí filtrů u tohoto druhu her typicky bývá „doprovázet“ vizuály a navazovat atmosféru, tvůrci mají při využívání filtrů daleko větší svobodu, jelikož cílem jejich děl nebývá napodobovat realitu. Nedá se tedy říct, že by se využívání barevných filtrů tvůrci her vyhýbaly a staly se kompletně nepopulárními – to v současné době platí pouze v rámci her s „realistickou“ vizuální stránkou.

Mimo svět her je využívání filtrů běžné již po staletí,²¹ zejména v případě fotografie. A je možné, že v současné době dokonce populárnější než kdy dříve, vzhledem k popularitě sociální sítě Instagram, na které denně ke svým fotkám přidává filtry miliony uživatelů.²²

Nahrazením barevných filtrů za přirozenější saturaci a jasnější osvětlení se každopádně tvůrci Assassin's Creedu II více přiblížili vizuální stránce hry, která by přesněji odrazovala typicky renesanční barvitost a „smazali“ tak jednu z nejvýraznějších odchylek, která si „duchem“ renesance silně protřečí.

²¹ Například vinětace ve fotografii, typická pro klasicistní fotografie.

²² V současné době aplikaci Instagram podle serveru Statista každý měsíc využívá celosvětově přibližně jedna miliarda uživatelů. Data dostupná na adrese <https://www.statista.com/statistics/325587/instagram-global-age-group/>

3.3 Světlo

Základní koncept fungování světla a stínů v nové edici hry se od originální neliší – vylepšena je technologie odražení světla, světelné paprsky viditelněji prostupují prostředím a jsou tak vytvářeny světelnější prostranství. Rozlišení vrhaných stínů je vyšší, stejně tak jako vzdálenost, při které jsou ve světě vykreslovány. Pro obě instance hry každopádně platí, že fungování světla a stínu se snaží imitovat jejich fungování v reálném světě. V otevřených prostranstvích se vyskytuje jeden statický zdroj světla, na jehož základě jsou generovány „trojrozměrné“ vrhané stíny. Za tmy a v uzavřených prostorách jsou menší body generující světlo umístěny k různým osvětlení (louče, lampy, oheň) a aby se hráč nikdy neocitl v kompletní temnotě, i za tmy je přítomno lehké podsvícení scény. Vrhané stíny jsou jasně vymezené, prostory na „slunci“ a prostory ve stínu jsou od sebe velmi jasně odděleny.

Tento „realistický“ přístup zrcadlí fyzikální zákony se tedy samozřejmě shoduje s dnešní i dobovou realitou, odporuje si však výrazně zejména s pojetím umění, s jakým bychom se v dobách renesance setkali.

Během období rané renesance neboli quattrocenta (přibližně 1420-1500) je pro malby typické rovnoměrné nasvícení celé scény, zdánlivě směrem „zepředu“ (směrem od pohledu pozorovatele obrazu). Nasvícení prostoru se zpravidla nesnaží o napodobení fyzikálních zákonů a jediného zdroje světla, které na prostor vrhá stíny. Běžné je využití více světelných zdrojů nebo neurčitý zdroj světla, nasvícený je pak veškerý prostor nezávisle na zdroji světla. Takový druh osvětlení bývá nazýván jako „měkké“ osvětlení. Jeho využití bývá spjato s kompozicí malby - určité typicky renesanční kompozice by za využití jediného zdroje světla nemusely být možné, kdyby část obrazu zakrývaly stíny. Samotné stíny pak obvykle důležitou roli nehrají, v dobách rané renesance nebývají typicky využívány jako symboly, jejich přítomnost slouží spíše k dodání efektu trojrozměrnosti předmětu malby (Rzepinska, 1986).

Rovnoměrné nasvícení celého prostoru je spjato s typickou raně renesanční symbolikou a populárními motivy, jako harmonie, stálost a vyrovnanost. Inspirace pro malby také často pochází z antického umění a přírody (Savický, 1998).

Tento způsob nasvícení je možné ukázat na tvorbě Giovanni Belliniho. Například na olejomalbě *Madonna del Prato* (Madona na louce, přibližně 1505), která zobrazuje Pannu Marii držící Krista na klíně (zobrazení *Madonna dell'Umiltà* – Madona pokory). Neméně důležité je také pozadí, které je venkovského rázu a obsahuje množství výjevů s biblickou symbolikou. Madona i pozadí za ní jsou jasně nasvíceny. Světlo dopadá na Madonu z různých úhlů a není možné stanovit jednotný zdroj světla. Tím pádem ani jednotlivé stíny nejsou vrhány v

konzistentních úhlech. V mnoha místech, jako například pod stromy v levé části malby, stíny kompletně chybí.



Obr. 12. Madonna del Prato (Giovanni Bellini)

Ve vrcholné renesanci – cinquecento (přibližně 16. století) se po barvitých a prosvícených malbách častěji setkáme s temnějšími malbami, které naopak stínů využívají hojně. Využívání nasvícení stále zůstává nekonzistentní a nerealistické, střídání světla a stínu často může být nelogické.

Typické motivy se od quattrocenta také mění – důraz padá například na dynamiku, dramatičnost, živelnost nebo excentričnost.

Příklad je možné uvést na Tizianově *Incoronazione di spine* (Korunovace trním, 1576). Na Krista a další postavy v popředí dopadá světlo z neurčitého úhlu. Lustr, který je zobrazen v pravém horním rohu malby, ve skutečnosti žádné světlo nevytváří a prostor neosvětluje. Uspořádání stínů nevychází ze světla, ale volně vyplňují pozadí malby. Postavy zároveň vytváří dojem pohybu a dynamiky.



Obr. 13. Incoronazione di spine (Tiziano Vecellio)

Podobné prvky můžeme pozorovat také na Tintorettově malbě *Ultima cena* (Poslední večeře) z roku 1594. Okraje místnosti jsou potaženy stínem, Kristova svatozář vrhá světlo do okolí, ale pod různými úhly.



Obr. 14. Ultima cena (Tintoretto)

3.4 Kostýmy

Mezi kostýmy a ošacením postav ve hře najdeme také množství odchylek. Ta první a zároveň největší na sebe upozorňuje již z plakátu, obalu hry nebo hlavního menu hry – jedná se o asasínský hábit protagonisty Ezia. Tento hábit můžeme přirovnat kostýmům komiksových superhrdinů: svým vzhledem se vymyká zvykům v oblékání, je barevně velmi výrazný, obsahuje symbol nebo logo, se kterým se „hrdina“ ztotožňuje (v Eziově případě je to kovové logo bratrstva asasínů na přezce opasku), obsahuje prvek maskující identitu hrdiny (často můžeme ve hře Ezia spatřit, jak si nasazuje kapuci, když nechce být poznán – přes horní hranu kapuce asasínům zpravidla není vidět do očí) a také různé technologické pomůcky, které jsou využívány při „hrdinské“ práci (Ezio nosí na levé ruce chránič zápěstí nebo rukavici, kde se ukrývá ikonická zbraň asasínů – skrytá čepel). Následně se pak nabízí spekulace, že nošení výstředního kostýmu zdobeného navíc i logem kryptické organizace, v jejímž jménu Ezio a další členové bratrstva operují, není pro atentátníka z povolání to nejšťastnější rozhodnutí.

Z historického hlediska přítomnost asasínských hábitů, jako ten Eziův, nedává žádný smysl – není známo, že by se podobné kostýmy za dob renesance nosily.²³ Inspirace pro Eziův hábit pochází ze 12. století, nebo přesněji z předchozího dílu série *Assassin's Creed*, který se ve 12. století odehrává. V něm se setkáme s prvním ztělesněním bratrstva asasínů (viz kapitola 2.5).

Hábity těchto Syrských a Perských asasínů jsou zajisté fiktivní, zároveň ale pravděpodobně byly dobovými „módními“ zvyklostmi do určité míry inspirovány, jelikož na kostýmu můžeme několik „orientálních“ prvků najít. Jedná se zejména o vzor a rytiny k vidění na levém chrániči zápěstí a na širokém opasku, které se snaží onen „orientální“ dojem z kostýmu vyvolat. Zakrytá hlava (kapucí) může být vnímána jako ekvivalent turbanu nebo jakéhosi „čepce“. Stejně tak samotný tvar hábitu a jeho délka pod kolena může odkazovat na typické perské sukně.

Tento druh kostýmu je v kontextu první hry série *Assassin's Creed* ovšem smysluplnější z praktického hlediska, koneckonců byl pro hru cíleně navržen. Kapuce, například, kromě maskování identity asasína slouží také k ochraně proti slunci a písku, podobně jako turbany, závoje a další pokrývky hlavy. Barva hábitu je symbolická – odkazuje na směrdatné motto asasínů, které zní „Pracujeme ve tmě, abychom sloužili světlu“ (*Assassin's Creed*, 2007). Jasné bílé zbarvení hábitu tedy toto „světlo“ symbolizuje, zároveň je však v pouštím prostředí na Blízkém východě velmi užitečné pro odražení slunečních paprsků a udržování tělesné teploty.

²³ O módních zvycích v renesanční Itálii pojednává například kniha *Fashion and Masculinity in Renaissance Florence* od Elizabeth Currie (2016). Ilustrace pro porovnávání renesanční módy a podkladů/inspirací za herními kostýmy je možné nalézt v knize *Medieval and Renaissance Fashion: 90 Full-Color Plates* od Raphaëla Jacquemin (2012)

Tvar hábitu společně s bílým zbarvením pak blízce připomíná ošacení mnichů, kteří se ve hře čteně vyskytují a jsou zahaleni do podobných bílých rouch. Tato shoda není náhodou, jelikož možné „splnutí“ v zástupu mnichů je jednou z efektivních taktik pro „setřesení“ pronásledovatelů. Jedná se o jednu z velmi oblíbených herních mechanik tvůrců – natolik, že figuruje i jako klíčová v hlavní animované ukázce hry.²⁴ Kolem hábitu nosí asasíni přivázanou rudě červenou šerpu, do které si mohou otřít krví potřísněné meče a snížit tak pravděpodobnost přilákání pozornosti, kterou by pravděpodobně získal zkrvavený bílý hábit.



Obr. 15. Porovnání kostýmů protagonistů – Altaïr (vlevo) a Ezio (vpravo)

²⁴ Ukázka k shlédnutí na adrese <https://www.youtube.com/watch?v=fizNc9uVtEk>

Eziův asasínský hábit je tedy jasnou odchylkou, jelikož není založen na renesančním ošacení, ale přejat z předchozího dílu série. Takový přístup je výrazně anachronistický, ale zároveň pochopitelný z hlediska značky Assassin's Creed a proslulosti série – asasínský hábit z prvního dílu se rychle stal jednou z ikon hry a spolehlivě poznatelným symbolem, o který by tvůrci hry zajisté nechtěli přijít. Zároveň bude pro hráče, kteří si zahráli první díl série snadno poznatelný a v druhém díle i přes nového protagonistu umožní snazší identifikaci s hráčovou postavou.

Místo nahrazení hábitu kostýmem vhodnějším pro 15. století byl proto kostým „adaptován“. Zachovány byly nejvýraznější prvky kostýmu: barevné schéma zůstává bílo-červené s hnědými a černými detaily, zachována je kapuce překrývající oči, široký opasek, červená šerpa a prvek „sukně“, ač v renesančním kostýmu byla znatelně zkrácena. Aby kostým do renesančního prostředí „zapadal“ o něco lépe, bylo mu přidáno několik prvků, které by měly nezávisle na historické autenticitě alespoň evokovat „renesanční dojem“. Jedná se například o prostřihy na ramenu, volné rukávy košile s krajkami a množství různých vyšíváních vzorů. Široký otevřený límec pak dotváří samotný charakter postavy – Ezio je nespoutaný, troufalý, charismatický a také svůdník.

Jako celek je zřejmé, že kostým je anachronistický. Je ovšem možné zhodnotit jednotlivé části a prvky kostýmu a jejich vhodnost pro období renesance.

Počínaje kapucí, jejíž vzhled navazuje na svého předchůdce z původního kostýmu. Kapuce v dobách renesance nepatřily mezi běžné součásti oděvů a pravděpodobně bychom se s nimi setkali jen u mnišských hábitů. Mnišské kapuce by ale na rozdíl byly šity jen z tenké látky a zajisté by nebyly vyšívány. Hlavním rozdílem oproti původnímu kostýmu je tvar kapuce. Za zmínku zde stojí symbolika jestřába, která má postavu hráčem ovládaného asasína a jeho nespoutané pohyby po městě provázet a tvar kapuce má být jejím odrazem.

Prostřihy, které můžeme vidět na pravém ramenu jsou naopak pro renesanci typické a setkáme se s nimi na různých typech ošacení. Na límci vidíme bohaté vyšívání, se kterým bychom se setkali pravděpodobně jen u velmi drahých šatů, které by byly dostupné nejspíše jen nobilitě (Currie, 2016).

Košile, ze které jsou viditelné jen volné rukávy je také historicky přesná. Rukávy by ale typicky byly zakryty další svrchní vrstvou šatů (pokud by košile nebyla jedinou vrstvou, například u řemeslníka) a viditelné by bylo pouze zakončení rukávů a krajka, která se na něm nachází (Currie, 2016). Vzhled kalhot a bot je poněkud neurčitý, ale vizuálně nevyčnívají.

Kabátec naopak zcela autentický není – zatímco jeho rysy úspěšně evokovat renesanční dojem mohou, náležel by spíše až do 17. století. Stejně tak jako šerpa, kterou bychom zařadili

také spíše do 17. století. S kápěmi, jako ta přes levé rameno postavy, se v dobách renesance setkáme, častěji než v „městské módě“ by však byly k vidění spíše v kostýmech, například šermířských nebo jako součást slavnostní armádní soupravy.

Kromě asasínského kostýmu ve hře Ezio nosí také „civilní“ každodenní oblečení – jedná se o košili podobnou té, která je součástí hábitu. Rukávy košile stejně tak i zůstávají nezakryté prošivanou vestou, která košili překrývá. Setkáme se i s otevřeným límcem – „civilní“ šaty Ezia tak mohou působit dojmem, že se jedná o symbolický předstupeň asasínského kostýmu. Viditelný je také náhrdelník, který pomáhá dotvářet skrz vizuál Eziův nespoutaný charakter, je ale spíše neautentický, jelikož náhrdelníky nepatřily do běžných módních prvků (Currie, 2016).

Culík, do kterého má Ezio svázané vlasy nepatří do běžně nošených účesů. V Evropě je typický spíše pro 18. století (Sherrow, 2006).

Jako celek je tedy kostým výrazně anachronistický, ač odděleně můžeme množství jednotlivých prvků považovat za autentické. Kostým je zároveň velmi výrazný, snadno poznatelný, ale zajisté také do určité míry fascinující, jelikož se stal jedním z nejvíce ikonických a známých kostýmů herního světa.

Ostatní postavy ve hře, od vedlejších postav po náhodně generované kolemjdoucí, zdaleka takto výrazné a vyčnívající nejsou. Tvůrci se navíc při „oblékání“ ostatních postav více drželi historických předloh a jsou autentičtější.

Pro protagonistu, nebo hráčovu postavu samozřejmě platí jiná „pravidla“, než pro ostatní postavy. Primárně jde o ztotožnění s postavou. Positivní pocit z postavy, kterou hráč ovládá, je klíčový, aby si hraní hry užíval. Pokud bude hráč nespokojený s postavou, kterou ovládá, velice pravděpodobně bude negativně ovlivněn celkový zážitek ze hry a je méně pravděpodobné, že by měl hráč zájem se ke hře vracet (Meretzky, 2001).²⁵

Například pro protivníky, nebo antagonisty to samé neplatí – hráčova interakce s nimi nemusí být pozitivní. Je běžné, aby hráčovi byli nepřátelští, nesympatičtí atp. Ztotožnění se zápornou postavou je v příbězích také nesmírně důležité, zejména při ztotožnění s motivy antagonisty. Z vizuální stránky mají ale tvůrci větší svobodu, jelikož nepodléhají různým parametrům, které ovlivňují hráčem ovládané postavy. V Assassin's Creedu II se toto projevuje právě na kostýmech záporných postav: oproti protagonistovi jsou jejich kostýmy historicky

²⁵ • Takovým příkladem může být například hra The Last of Us: Part II (2020), která mezi fanouškovskou komunitou způsobila nevídanou kontroverzi. (Následuje vyjádření zápletky/spoiler). Tvůrci se rozhodli pro netradiční spád příběhu: fanoušky milovaného protagonistu prvního dílu série nechali na začátku následujícího dílu brutálně popravit zbrusu novou postavou. Tato postava se následně stala novou hráčem ovládanou postavou. Velké množství hráčů vyjádřilo nechuť nejen z ovládnání této postavy, ale zároveň z hraní celé hry jako následek. O této kontroverzi psal i internetový zpravodaj iDnes.cz – článek dostupný na adrese https://www.idnes.cz/hry/magazin/the-last-of-us-part-2-odpurci-reddit.A210703_134624_bw-magazin_oma

velmi přesné (Jacquemin, 2012). Provedení těchto šatů je velice detailní a každý z těchto kostýmů je jedinečný. Na hráče nebo diváka, který s renesanční módou není seznámen tyto kostýmy mohou zajisté působit extravagantně (či dotvářet aroganci některých antagonistů), což je ovšem zajisté do určité míry v souladu s dobovými návyky odívání.

Zároveň je třeba zmínit, že většinu pojmenovaných záporných postav (tedy vyjma například nejmenovaných nepřátelských vojáků atp.) tvoří členové řádu templářů. Historický řád templářů byl oficiálně zrušen roku 1312 (Barber, 2006) a v quattrocentu bychom se s rytíři s červeným křížem, na rozdíl od Svaté země ztvárněné v prvním díle série, nesetkali. V příběhu série *Assassin's Creed* řád přetrvává v undergroundové podobě, velmi blízce připomínající spikleneckou skupinu z konspirační teorie o Iluminátech. Tato konspirační teorie vznikla na základě spisu *Paměti ukazující dějiny jakobínství* francouzského jezuita Augustina Barruela z roku 1797, ve které Barruel líčí různé skupiny (zahrnující bavorské ilumináty a řád templářů) jako komplotující, spiklenecké tajné společnosti, které zorchestrovaly zejména Velkou Francouzskou revoluci (Barruel, 1797). Herní podoba renesančních templářů tuto spikleneckou povahu odráží – jejich vzhled právě od běžných módních návyků nevybočuje.

Co se týče náhodných kolemjdoucích na ulicích Florencie a Benátek, zpravidla platí, že množství a křiklavost barev šatů postavy signalizuje o společenském postavení a majetnosti – stejně tak jako před pěti sty lety. Mužské oděvy bohatších měšťanů ve hře bývají těsné, nejčastěji se jedná o černý doublet a punčochy. Setkáme se také s různými barevnými tunikami; některé postavy nosí dlouhé róby, také různých barevných kombinací. Na hlavě často nosí čepice, barety a chaperony. Ženy nosí dlouhé sukně, u ženských postav pohybujících se v ulicích měst nejsou rozpoznatelné obruče v sukních. Vzhled všech těchto náhodných kolemjdoucích je generovaný a jednotlivé modely šatů nejsou proto provedeny to stejné úrovně detailů, jako u hlavních postav nebo záporných templářů. Přesto je při porovnání jejich vzhledů například s různými dobovými ilustracemi zřejmé, že jsou modely na jejich renesančních předlohách „založeny“, nebo přesněji řečeno předlohami inspirovány (Jacquemin, 2012). Vzhledem k negativním dopadům, které by nevyhnutelně následovaly při přetížení herního systému přílišným množstvím detailů u velmi četných generovaných postav bych považoval zvolené provedení šatů těchto postav za dostatečně autentické.

U vedlejších postav se setkáme také s množstvím specifických šatů spjatých s povoláním postavy, které jsou také z větší části autentické. Nejvýraznější výjimkou je pravděpodobně kostým morového doktora, se kterým se ve hře můžeme setkat poměrně často, jelikož hráčově postavě nabízí službu léčby za poplatek. Kostým ve hře se skládá z černého, dlouhého pláště, klobouku a typické bílé masky s ptačím zobákem. Toto ztvárnění ale nejspíše není historicky

přesné, tento vzhled pravděpodobně pramení z divadla a v praxi byl nošen až v 17. a 18. století (Black, 2020). První zmínky o takovémto vzhledu oděvu morového doktora pochází od Charlese de L'Orme, doktora Ludvíka XIII., který oděv popisoval při morové vlně v Paříži roku 1619 (Carmichael, 2009). Neautentický je zároveň fakt, že by doktor oděv nosil v době, kdy město není zasaženo morovou vlnou. Považuji tedy za zřejmé, že tento kostým byl pro typ postavy lékaře na ulici zvolen, jelikož je nezávisle na autenticitě jedním z obvyklých symbolů mj. často také spojovaným s renesancí a tvůrci jeho obsažením pokračují v trendu snahy vizuálně přiblížit svět očekáváním publika hry.

Jako poslední v kategorii kostýmů za zmínku stojí zbroje postav vojáků. Autenticita ztvárnění postav vojáků je jednou z předností týmu tvůrců napříč celou sérií, jejich šaty jsou modelovány přesně podle dochovaných předloh do detailů, jako například rytin a zdobení (Jacquemin, 2012).

Setkáme se ale i s poněkud neautentickými zbrojemi. Jedná se o zbroj ke spatření na jednotkách vojáků sloužících templářům, se kterými se hráč setká až ke konci hry. Hlavním důvodem pro přítomnost těchto jednotek ve hře je systém, který postupně stupňuje obtížnost nepřátel a tyto jednotky jsou nejobtížnějšími protivníky mezi nepřátelskými vojáky. Jejich zbroj je zcela fiktivní, ale zdá se být inspirována slavnostními zbrojemi, které by se ovšem v praxi nenosily. Zbroj je mohutnější než ostatní, také je velmi intenzivně zdobena, zejména rytinami. Tento vzhled je dalším z příkladů situace, kdy byla historická věrnost omezena ve prospěch lepší hrátelnosti – netradiční vzhled zbroje slouží k odlišení těchto nepřátel od běžnějších jednotek. Osobně bych ale preferoval v rámci nutného odlišení autentičtější přístup – například jako využití libovolné historické, výrazné slavnostní zbroje, která by sice doopravdy v boji použita nebyla, ale její vizuální stránka by byla věrohodnější než vytvoření fiktivní zbroje.

Můžeme tedy vidět, že při vytváření kostýmů postav tvůrci začlenili množství anachronistických prvků, množství z nich náležících do 17. století. Možným odůvodněním je, že tyto „modernější“ prvky jsou více v souladu s tím, jak si širší veřejnost představuje středověkou a renesanční módu a jejich začlenění, ač za cenu autentičnosti, pomůže hře „průměrnému“ hráči lépe se se hrou ztotožnit – vizuální stránka mu bude bližší, více „srozumitelná“, jednotlivé „cizí“ prvky nebudou neustále odvádět pozornost od úhlavního dění.

Zároveň je možné, že množství těchto ne zcela přesných prvků souvisí s obtížností ztvárnění trojrozměrného světa, který má relativně přesně zrcadlit historické období. Množství různých detailů, se kterými se při takovém rozměru díla pracuje může znamenat, že některé nemusely být dostatečně ověřeny a prozkoumány a do hry se tak dostane i množství nezáměrných anachronismů. Vzhledem k intenzivní spolupráci týmu vývojářů a týmu historiků,

kterou vydavatelská společnost Ubisoft s oblibou zmiňovala, a vzhledem ke složitosti implementace a tím pádem důkladnosti a péči, která každému detailu bývá věnována v jakémkoli vývojářském studiu se domnívám, že větší část odchylek pramení ze záměrných rozhodnutí.

4 Závěr

Cílem této práce bylo ilustrovat, jakým způsobem jsou historické renesanční vizuály odráženy v současných dílech a jako příklad k rozebrání jsem zvolil dílo, které osobně považuji za současně nejpopulárnější dílo s renesančním zasazením, hru Assassin's Creed II. V teoretické části jsem přiblížil kontext, v rámci kterého jsou současná „renesanční“ díla vydávána, uvedl jsem základní hodnoty, kterými se renesanční svět a umění řídilo, dále pak přiblížil teorie o fikčních světech a anachronismech, které jsou zásadní při rozebírání vizuálních prvků v interpretační části. V rámci ní a zmiňovaného rozboru hry jsem se zaměřil na zásadní vizuální prvky: podobu světa, barev a světla, postav a podobu jejich kostýmů a odchylky, zhodnocení autenticity různých prvků v porovnání s historickým obdobím renesance a renesančních principů v rámci umění.

Při rozboru hry jsem se jednak snažil ověřit časté tvrzení tvůrců série Assassin's Creed o intenzivní práci s historickými předlohami, historiky a snaze ztvárnit historická období ve svých hrách co nejautentičtěji. Dále jsem pak zkoumal, jak v praxi vypadají určité „ústupky“ tvůrců, kteří se snaží o co nejvyšší historickou věrnost, ale zároveň chtějí vyvinout dílo zajímavé a zábavné pro širokou veřejnost.

Při zhodnocování historické autenticity hry vyšlo najevo, že (stejně jako pravděpodobně většinu ostatních historických děl nebo forem interpretací dějin) jako celek nemůže být považována za autentickou. Důraz byl proto přesunut na jednotlivé prvky, které celek tvoří, u kterých je možno autenticitu posoudit zvlášť. V jejich případě vyšlo najevo, že množství prvků je doopravdy velmi autentických a v rámci technických možností odvádí „dobrou práci“ při reprezentaci určitých pravých historických prvků. Zároveň bylo ale možné se setkat s takovými prvky, které zcela autentické nejsou, nejčastěji se jednalo o využití těchto prvků z důvodů určité familiarity publika hry, často se jednalo například o využití „ikoničtějších“ vizuálů, které by byly vhodnější do zasazení o století (či dvě) pozdější, jako v případě anachronismů v architektuře nebo různých prvcích kostýmu protagonisty. A právě samotný kostým protagonisty, jako celek, jsem shledal za nejvíce „vyčnívající“ anachronismus, podařilo se mi ovšem pochopit odůvodnění jeho přítomnosti v jinak relativně „historickém“ prostředí. V jednotlivých prvcích kostýmu, odděleně, bylo možno najít zároveň autenticitu a symbolickou „výpomoc“ prvky o přibližně století mladšími.

V budoucím zkoumání bych se rád zaměřil i na další žánry a vzájemné porovnání, jak v praxi vypadá adaptace historických vizuálních prvků například ve filmu a seriálu oproti žánru

historických her, například jak samotný formát díla ovlivňuje autenticitu, nebo s jakými přístupy se v jiných žánrech typicky setkáme.

5 Seznam použitých zdrojů

5.1 Seznam použité literatury

BARBER, Malcolm, ed. Jiří KASL. *Noví rytíři: Dějiny templářského řádu*. Praha: Argo, 2007. ISBN 80-7203-764-1.

BARRUEL, Augustin, ed. Robert CLIFFORD. *Memoirs, Illustrating the History of Jacobinism Volume 1*. Sagwan Press, 2015. ISBN 978-1340465278.

BAUDRILLARD, Jean a Sheila Faria GLASER. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1994. ISBN 978-0472065219.

BERGDOLT, Klaus, ed. Jan HLAVIČKA. *Černá smrt v Evropě: velký mor a konec středověku*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-541-0.

BIGGAM, Carole P. a Kirsten WOLF, ed. *A Cultural History of Color: The Cultural Histories Series, 11*. Bloomsbury Academic, 2021. ISBN 978-1474273732.

BLACK, Winston. Plague doctors: Separating medical myths from facts. *Livescience* [online]. 2020 [cit. 2021-7-3]. Dostupné z: <https://www.livescience.com/plague-doctors.html>

BURKE, Peter, ed. Jiří KROPÁČEK. *Italská renesance: Kultura a společnost v Itálii*. Praha: Mladá fronta, 1996. ISBN 80-204-0589-5.

CAMPBELL, Jean. *Steampunk Style Jewelry: Victorian, Fantasy, and Mechanical Necklaces, Bracelets, and Earrings*. Creative Publishing international, 2010. ISBN 978-1589234758.

CARMICHAEL, Ann G. Plague, Historical. *Encyclopedia of Microbiology* [online]. 2009, 58–72 [cit. 2021-7-3]. Dostupné z: doi: doi:10.1016/B978-012373944-5.00311-4

CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, 2016. ISBN 978-1138841628.

COLERIDGE, Samuel Taylor a Sara COLERIDGE. *Biographia Literaria*. BiblioBazaar, 2016. ISBN 9781354508312.

CURRIE, Elizabeth. *Fashion and Masculinity in Renaissance Florence*. Bloomsbury Academic, 2017. ISBN 978-1350031630.

DAFTARY, Farhad. *A Short History of the Ismailis: Traditions of a Muslim Community*. Markus Wiener Pub, 1998. ISBN 978-1558761940.

FOUCAULT, Michel, ed. Jan RUBÁŠ. *Slova a věci*. Brno: Computer Press (CP Books), 2007. ISBN 978-80-251-1713-2.

GAGE, John, ed. *Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction*. Thames & Hudson, 1995. ISBN 978-0500278185.

- GOLDSTEIN, Jeffrey a Joost RAESSENS. *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press, 2005. ISBN 9780262182409.
- JACQUEMIN, Raphaël. *Medieval and Renaissance Fashion: 90 Full-Color Plates (Dover Fashion and Costumes)*. Dover Publications, 2007. ISBN 978-0486457765.
- JOST, François. *Realita/Fikce - říše klamu*. Praha: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-056-2.
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, 2011. ISBN 978-0262516518.
- KAPPELL, Matthew Wilhelm a Andrew B.R. ELLIOTT. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1623567286.
- LEWIS, Bernard. *The Assassins: A radical sect in Islam*. 3rd ed. Basic Books, 2002. ISBN 9780465004980.
- MARKSTEIN, Don. The merchant of Venice meets the Shiek of Arabi. *Om Markstein Sklom Stu/CAPA-alpha* [online]. 1970, (6), 1 [cit. 2021-5-25]. Dostupné z: <https://archive.ph/20190531164542/http://toonopedia.com/universe.htm#selection-15.55-15.65>
- MERETZKY, Steve. Building Character: An Analysis of Character Creation. *Gamasutra* [online]. 2001, 1-4 [cit. 2021-6-21]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building_character_an_analysis_of_.php
- MURRAY, James A. H. et. al. *A New English Dictionary on Historical Principles: Founded Mainly on the Materials Collected by the Philological Society*. Nabu Press, 2010. ISBN 978-1172044214.
- NEEDHAM, Joseph. *Science and Civilisation in China: Volume 5. Chemistry and Chemical Technology, Part 6. Military Technology: Missiles and Sieges*. Cambridge University Press, 1994. ISBN 9780521327275.
- PROCACCI, Giuliano, ed. Kateřina VINŠOVÁ, Drahoslava JANDEROVÁ, Bohumír KLÍPA. *Dějiny Itálie*. Praha: Lidové noviny, 1997. ISBN 80-7106-721-0.
- RZEPÍŇSKA, Maria a Krystyna MALCHAREK. Tenebrism in Baroque Painting and Its Ideological Background. *Artibus Et Historiae* [online]. 1986, 7(13), 91–112 [cit. 2021-7-12]. Dostupné z: doi: doi:10.2307/1483250
- SAVICKÝ, Nikolaj. *Renesance jako změna kódu*. Praha: Prostor, 1998. ISBN 80-85190-76-1.
- SHERROW, Victoria. *Encyclopedia of Hair: A Cultural History*. Greenwood, 2006. ISBN 978-0313331459.
- TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings Part 1: The Fellowship of the Ring*. London: HarperCollinsPublishers, 2007. ISBN 978-0261102354.

5.2 Seznam webových stránek

Assassin's Creed all-time sales top 140 million. *PCGamesN.com* [online]. 27.9.2019 [cit. 2021-7-11]. Dostupné z <https://www.pcgamesn.com/assassins-creed-sales>

Assassin's Creed E3 2007 Trailer. *Youtube.com* [online]. 7.8.2011 [cit. 2021-7-2]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fizNc9uVtEk>

Distribution of Instagram users worldwide as of April 2021, by age group. *Statista* [online]. 29.6.2021 [cit. 2021-7-11]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/325587/instagram-global-age-group/>

Does anybody know if this is the first time the word 'universe' was used in this context? CAPA-alpha mailing no. 71 9/1970. *Archive.today*. [online]

Dull color scheme in Assassin's Creed 2. *Reddit.com* [online]. 10.2.2019 [cit. 2021-6-29]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/aoz4pr/dull_color_scheme_in_assassins_creed_2/

How long is Assassin's Creed II? *Howlongtobeat.com* [online]. 2021 [cit. 2021-7-10]. Dostupné z: <https://howlongtobeat.com/game?id=651>

Nenávist k hernímu megahitu loňského roku spojuje desítky tisíc hráčů. *Idnes.cz* [online]. 6.7.2021 [cit. 2021-7-17]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/the-last-of-us-part-2-odpurci-reddit.A210703_134624_bw-magazin_oma

Sharen Davis Costume Interview: Django Unchained. *Clothesonfilm.com* [online]. 1.1.2013 [cit. 2021-6-15]. Dostupné z: <https://clothesonfilm.com/sharen-davis-costume-interview-django-unchained/>

Video game industry - Statistics & Facts. *Statista* [online]. 2021 [cit. 2021-6-11]. Dostupné z: https://www.statista.com/topics/868/video-games/#dossierSummary_chapter1

Videoherní průmysl se stal během pandemie gigantem. Kvůli izolaci se lidé uchylují k virtuálnímu světu. *ČT24* [online]. 19.2.2021 [cit. 2021-6-25]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/3265276-videoherni-prumysl-se-stal-behem-pandemie-gigantem-kvuli-izolaci-se-lide-uchyluji>

That 'Game of Thrones' coffee cup is worth at least \$250,000 to Starbucks. *Marketwatch.com* [online]. 7.5.2019 [cit. 2021-6-3]. Dostupné z: https://www.marketwatch.com/story/that-game-of-thrones-coffee-cup-is-worth-at-least-250000-in-product-placement-for-starbucks-2019-05-06?mod=article_inline

The Historical Accuracy of Assassin's Creed 3. *Youtube.com* [online]. 9.3.2012 [cit. 2021-6-15]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=hRiiCJa1P_o

Wookiee – Wookieepedia. *Fandom.com* [online]. [cit. 2021-6-15]. Dostupné z: <https://starwars.fandom.com/wiki/Wookiee>

5.3 Seznam použitých filmů a seriálů

Django Unchained [česky Nespoutaný Django] [film]. Režie Quentin TARANTINO. USA, 2012.

Game of Thrones [česky Hra o trůny] [seriál]. Námět David BENIOFF a D. B. WEISS. USA, 2011.

Little Women [česky Malé ženy] [film]. Režie Greta GERWIG. USA, 2019.

Stranger Things [česky Podivné věci] [seriál]. Námět bratři DUFFEROVI. USA, 2016.

The Da Vinci Code [česky Šifra mistra Leonarda] [film]. Režie Ron HOWARD. USA, 2006.

The Matrix [česky Matrix] [film]. Režie bratři WACHOWSKI. USA, 1999.

5.4 Seznam použitých her

Activision (2008). *Call of Duty: World at War* (Microsoft Windows) [hra]. Treyarch

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft* (Microsoft Windows) [hra]. Blizzard Entertainment

Bethesda Softworks (2008). *Fallout 3* (Microsoft Windows) [hra]. Bethesda Game Studios

Bethesda Softworks (2010). *Fallout: New Vegas* (Microsoft Windows) [hra]. Obsidian Entertainment

Bethesda Softworks (2015). *Fallout 4* (Microsoft Windows) [hra]. Bethesda Game Studios

Capcom (2009). *Resident Evil 5* (Xbox 360) [hra]. Capcom

MECC (1985). *The Oregon Trail* (Apple II) [hra]. MECC

Microsoft Game Studios (2006). *Gears of War* (Xbox 360) [hra]. Epic Games

Paradox interactive (2013). *Europa Universalis 4* (Microsoft Windows) [hra]. Paradox interactive

Rockstar Games (2018). *Red Dead Redemption 2* (Xbox One) [hra]. Rockstar Games

Sony Interactive Entertainment (2020). *The Last of Us Part II* (PlayStation 4) [hra]. Naughty Dog

Ubisoft (2007). *Assassin's Creed* (Microsoft Windows) [hra]. Ubisoft Montreal

Ubisoft (2009). *Assassin's Creed II* (Microsoft Windows) [hra]. Ubisoft Montreal

Ubisoft (2016). *Assassin's Creed The Ezio Collection* (Xbox One) [hra]. Ubisoft Montreal, Virtuos

5.5 Seznam zdrojů obrázků

- Obr. 1. Snímek z filmu Hugo a jeho velký objev [foto]. *Pinterest* [online]. [cit. 2021-6-28]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/168814686003131951/>
- Obr. 2. Obal komiksu Avengers #11 [foto]. *Gocollect.com* [online]. [cit. 2021-6-29]. Dostupné z: <https://comics.gocollect.com/guide/view/125274>
- Obr. 3. Snímek ze hry Red Dead Redemption 2 [foto]. *Gq-magazine.co.uk* [online]. [cit. 2021-6-29]. Dostupné z: <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>
- Obr. 4. Snímek ze hry Europa Universalis IV. *Gamepressure.com* [online]. [cit. 2021-6-11]. Dostupné z: https://www.gamepressure.com/games/screenshots_list.asp?ID=11652
- Obr. 5. Snímek ze hry Oregon Trail [foto]. *Lowendmac.com* [online]. [cit. 2021-6-2]. Dostupné z: <https://lowendmac.com/2014/mecc-educational-computing-for-the-masses/>
- Obr. 6. Snímek ze hry Assassin's Creed [foto]. *Ubisoft Forums* [online]. [cit. 2021-6-28]. Dostupné z: <https://forums.ubisoft.com/showthread.php/936234-Best-Animus-Interface>
- Obr. 7. Snímek ze hry Assassin's Creed The Ezio Collection [foto]. *Vlastní pořizeni a úprava*.
- Obr. 8. Snímek ze hry Assassin's Creed The Ezio Collection [foto]. *Vlastní pořizeni a úprava*.
- Obr. 9. Snímek ze hry Assassin's Creed 2 [foto]. *Originalky.cz* [online]. [cit. 2021-7-12]. Dostupné z: https://i.ytimg.com/vi/Saz10V_zLR4/maxresdefault.jpg
- Obr. 10. Porovnání barevných filtrů v rámci série Fallout [foto]. *Vlastní pořizeni a úprava*.
- Obr. 11. Porovnání barevných filtrů v rámci hry Assassin's Creed II [foto]. *Vlastní pořizeni a úprava*.
- Obr. 12. Madonna del Prato. *Wikimedia Commons* [online]. [cit. 2021-7-14]. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f4/Giovanni_bellini%2C_madonna_del_prato_01.jpg/1200px-Giovanni_bellini%2C_madonna_del_prato_01.jpg
- Obr. 13. Incoronazione di spine. *Wikimedia Commons* [online]. [cit. 2021-7-14]. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Titian_-_Crowning_with_Thorns_-_WGA22845.jpg
- Obr. 14. Ultima cena. *Wikimedia Commons* [online]. [cit. 2021-7-14]. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/46/Jacopo_Tintoretto_-_The_Last_Supper_-_WGA22649.jpg
- Obr. 15. Porovnání kostýmů protagonistů. *PNGItem* [online]. [cit. 2021-6-11]. Dostupné z: <https://www.pngitem.com/>