

Univerzita Karlova  
Filozofická fakulta  
Katedra filmových studií

Matyáš Valenta

# Mediální propast v adaptačním procesu videohra–film

Bakalářská práce

## Poděkování

Rád bych poděkoval doc. Mgr. Petru Szczepanikovi Ph.D. za podporu a trpělivost a poskytnutí věcných připomínek i odborné literatury. Dále bych rád poděkoval Mgr. Tereze Fousek Krobové Ph.D. za konzultace týkající se herně vědných částí této práce.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny i literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, 15. května 2022

Matyáš Valenta

## Anotace

Bakalářská práce „Mediální propast v adaptačním procesu videohra–film“ mapuje mediální prostor mezi videohrou a filmem a zkoumá adaptační problémy vycházející z rozdílných vlastností těchto dvou médií. Na základě literatury věnující se adaptační a videoherní teorii si vybírá postavu, prostor, žánr a narativní strukturu jako klíčové body zkoumání. Následně analyzuje dvě adaptace, u kterých předpokládá opačný postup při řešení adaptačních problémů–*Silent Hill* (Gans, 2006) a *Max Payne* (Moore, 2008). Analýzy ukážou na konkrétních případech, jak kontaminace díla konvencemi adaptujícího média zmenšují mediální propast, a upravují tak nutnost tvůrčích zásahů v procesu adaptace. Rovněž popíšu způsoby, jakými se adaptační proces vypořádává s problematikou mediální propasti. Práce dokazuje původní tezi o opačných tendencích tvůrčích zásahů dvou analyzovaných adaptací a díky vytyčení těchto tendencí přibližně naznačí škálu možných přístupů k tvůrčím zásahům v rámci adaptace videohra–film, pohybující se mezi tendencí adaptovat text pomocí vypůjčování a měnit text ve snaze přizpůsobit ho potřebám adaptujícího média.

### Klíčová slova

Adaptace, mediální specifika, film, videohra, adaptační analýza.

## Abstract

The bachelor's thesis "Media gap in the process of videogame – film adaptation" maps the media space between video game and film and examines the adaptation problems arising from the different characteristics of the two media. Based on the literature on adaptation and video game theory, it chooses character, space, genre and narrative structure as key points of research. It then analyzes two adaptations that are assumed to embody the opposite approach to solving adaptation problems – *Silent Hill* (Gans, 2006) and *Max Payne* (Moore, 2008). The analyzes will describe in specific cases how the contamination of the work by the conventions of the adapting medium reduces the media gap and thus regulates the need for creative interventions in the process of adaptation and describes the ways in which the adaptation process deals with the media gap induced problems. The paper proves the original thesis about the opposite tendencies of creative interventions of the two analyzed adaptations and by outlining these approaches it roughly indicates the range of tendencies that the creative interventions within videogame – film adaptation can have, from the tendency to adapt text by borrowing to changing the text to adjust it to the needs of the adaptive medium.

## Key words

Adaptation, media specifics, film, videogame, adaptation analysis.

## Obsah

1. Teoretická východiska.....	7
2. Adaptační analýza: Silent Hill (Gans, 2008) .....	14
2.1 Adaptace narativních principů.....	15
2.2 Vyprávěcí postupy a adaptace žánrových prvků .....	17
2.3 Omezení interaktivity.....	21
2.4 Narativní redukce.....	21
2.5 Postava/avatar.....	24
2.6 Shrnutí.....	27
3. Adaptační analýza: Max Payne (Moore, 2008) .....	28
3.1 Formální struktura .....	30
3.2 Divácká perspektiva.....	32
3.3 Vyprávěcí postupy a adaptace žánrových prvků .....	35
3.4 Shrnutí.....	41
4. Závěr.....	42
5. Seznam použité literatury .....	45

## Úvod

V posledních dvou dekáдах se v návaznosti na rozvoj narativních videoher a možnost synergie videoherního a filmového průmyslu i rozvoje filmové techniky, poskytující širší paletu možností práce s audiovizuálním materiálem, rozvinul druh filmu běžně nazývaný videoherní/herní film.<sup>1</sup> Největšími trendy herních filmů však nejsou adaptace videoher v pravém slova smyslu, ale filmy s vlastním, originálním narativem. Některé využívají pouze základní narativní prvky originálního materiálu, například prostředí, ve kterém se děj odehrává, či hlavní postavu, ale zbytek vytváří zcela nový narativ. Takové filmy se staly populárními zejména v posledních letech, řadí se mezi ně například *Rampage* (Peyton, 2018, podle stejnojmenné hry), *Pokémon: Detektiv Pikachu* (Letterman, 2019, podle videoherní frančizy Pokémon) či *Ježek Sonic* (Fowler, 2020, podle stejnojmenné videoherní frančizy). Podle Jonathana Macka se v takovém případě jedná o transmediální proces, při kterém filmové společnosti využívají popularity konkrétních videoher.<sup>2</sup> Nezabývají se tedy originálním materiálem natolik, aby přizpůsobovaly specifické narativní či formální prvky, úzce svázané s interaktivitou originálního díla, filmové formě. Místo toho se jim zcela vyhnou a vytvoří vlastní formální a narativní koncept, který odpovídá potřebám filmového média. Tento přístup aplikovali například tvůrci filmové série *Resident Evil*, natočené podle stejnojmenné herní předlohy. Herní série *Resident Evil* (Capcom, 1996–2017) obsahuje podle Jonathana Macka „mnoho osvědčených narativních tropů spojovaných s hororovým a akčním žánrem společně se specificky cinematickými kamerovými úhly a cut-scénami“.<sup>3</sup> Její narativ je však úzce provázaný s interaktivitou a specificky videoherní narativní strukturou, která komplikuje potenciál adaptace. Filmová podoba *Resident Evilu* tak využívá hlavní zápornou entitu Umbrella Corp a základní zápletku o šířícím se viru, ale pomocí vlastních postav a vlastního příběhu vytváří dílo podle konvencí filmového média. O takových případech se však podle Macka nedá mluvit jako o adaptacích.

Filmové adaptace videoherní předlohy není snadné jednoznačně vymezit. Adaptaci můžeme považovat za převod narativní složky díla v jazyce konkrétního média do jazyka média odlišného. Do jaké míry je však potřeba být při adaptaci příběhu přesný? Kdy snaha dodržet

---

<sup>1</sup> RUFUS, Earl, SHANLEY, Patrick. *Highlights (and Lowlights) from Watching 25 Video Game Movies* [online]. The Hollywood Reporter, 2017 [cit. 2022-04-19]. Dostupné z:

<https://www.hollywoodreporter.com/lists/video-game-movies-best-worst-all-time-962776/>

<sup>2</sup> MACK, Jonathan. *Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s*. *Adaptation* [online]. 2016, 9(1), s. 99, [cit. 2022-03-19]. ISSN 1755-0637. Dostupné z: doi:10.1093/adaptation/apv031.

<sup>3</sup> Tamtéž.

věrnost předloze mění adaptaci na citaci a kdy přílišná transformace vede k pouhé aluzi? Shrnující přístup nabízí Linda Hutcheon v knize *Theory of Adaptation*, kde upozorňuje na fakt, že adaptaci nesmíme považovat za snahu co nejvěrněji převést původní dílo do jiného média. „Adaptace je opakování, ale opakování bez replikování.“<sup>4</sup> Jedná se o převyprávění, tedy využití originálního díla k vyprávění jeho obsahu jiným jazykem. Takový převod však není možné ochudit o přizpůsobovací procesy, kterými je překonána bariéra mezi dvěma médii.

Filmové adaptace videoher nemají v současném filmovém průmyslu – na rozdíl od některých úspěšných videoherních filmů – nijak dominantní pozici. Mezi ty nejúspěšnější patří například *Assassin's Creed* (Kurzel, 2016), který s rozpočtem 125 milionů dolarů utržil přes 240 milionů po celosvětovém uvedení, zatímco v domácích, amerických kinech nedosáhl tržbami ani na polovinu svého rozpočtu. Velmi časté a nedokonalé využívání CGI-technologie a narativní odklon od původního materiálu navíc u diváků i kritiků vyvolal negativní reakce.<sup>5</sup> Podobně kritická byla veřejnost i v případě dalších filmů, ať už do určité míry úspěšných (*Lara Croft: Tomb Raider*, West, 2001; *Prince of Persia*, Newell, 2010) nebo jednoznačně neúspěšných (*Far Cry*, Boll, 2008; *Super Mario Bros.*, Morton/Jankel, 1993). Kritika výrazné transformace originálního materiálu zaznívá diváckou komunitou téměř s každým dalším filmem této kategorie. Existují ale i adaptace, které jsou diváckou veřejností oslavovány právě pro svoji schopnost postihnout atmosféru videohry či narativní i formální prvky originálního díla. Mezi takové patří například film *Silent Hill* (Gans, 2006). Ten si – na rozdíl od blockbustrových videoherních adaptací – klade za cíl reprodukovat zážitek z hraní originální videohry a dosahuje toho mimo jiné i díky výrazné intermediální tendenci. V tomto ohledu ale patří mezi výjimečné případy.

V odborné literatuře najdeme řadu různých teoretických přístupů k adaptaci. Geoffrey Wagner například v roce 1975 popisuje tři typy „převodu fikce do filmové podoby“: *transpozici*, tedy co nejvěrnější přenos příběhu na plátno s minimem interferencí; *komentář*, kdy je originál do určité míry upraven; a *analogii*, kdy je odklon od originálu výrazný za účelem tvorby nového uměleckého díla.<sup>6</sup> Wagner tu však nebere v potaz specifika jednotlivých médií a proces přenosu hodnotí pouze na základě intencí tvůrců adaptovaného

---

<sup>4</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006. ISBN 0415967945.

<sup>5</sup> Viz například [https://www.rottentomatoes.com/m/assassins\\_creed](https://www.rottentomatoes.com/m/assassins_creed).

<sup>6</sup> Cit. In LEITCH, Thomas. *Film adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to Passion of the Christ*. Baltimore. The Johns Hopkins University Press, 2007, s. 93. ISBN 978-0-8018-8565-5.



díla. Pozdější teorie adaptačních procesů se už často věnují specifickým, úzce vymezeným tématům, například Kamilla Elliott popisuje adaptační módy v kontextu vztahu narativní formy a obsahu<sup>7</sup>; Gérard Genette zase definuje pět možných vztahů jednoho textu ke druhému a vymezuje důležité pojmy, jako jsou transtextualita, intertextualita či hypertextualita,<sup>8</sup> ale ignoruje problematiku vymezení pojmu adaptace a její vztah například k aluzi. Specifičtější je v tomto ohledu Dudley Andrew. Ten vymezuje tři druhy adaptace takto: *výpůjčku* (proces, ve kterém tvůrce využívá materiál, ideu či formu původního textu), *křížení* (přístup, při kterém tvůrce uchovává původní dílo neasimilované v díle novém) a *transformaci* (proces, při kterém snaha o věrnost vzbuzuje otázky ohledně specifík dvou médií).<sup>9</sup> Tyto tři procesy jsou uplatňovány Andrewem ve vztahu k adaptacím literatura–film, ale vzhledem k implementaci problematiky mediálních specifík se hodí i ke zkoumání adaptací videohra–film. Důležitým textem je i *Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality since 1980s*, ve kterém Jonathan Mack mimo jiné popisuje i to, jak využívat intermedialitu jako nástroj ke zkoumání mediálního prolínání mezi videohrou a filmem.

Jak upozorňuje Linda Hutcheon, právě interaktivita jako mediální specifikum videoher je největším problémem v procesu adaptace videohra–film.<sup>10</sup> V knize *Theory of adaptation* vytyčuje problémy, na které proces adaptace naráží. V případě adaptací se jedná o několik klíčových překážek, vždy zakotvených ve specifické podobě každého ze dvou zúčastněných médií. V adaptačním procesu videohra–film upozorňuje na tzv. *goal-directed logic*, tedy videoherní narativní princip stavějící plnění úkolu a překonávání překážek nad narativní komplexitu díla, či na rozkol mezi charakterem konceptu hlavní postavy ve filmu a *avatarem* ve videohrách. Je ale také důležité všimnout si obecnějších adaptačních problémů, které se nicméně adaptací videohra–film týkají. Mezi ně se řadí především rozdíl mezi rozsahem, který médium dílům umožní, a kvůli kterému adaptace vyžadují příslušnou redukci či rozšiřování některých částí narativu.<sup>11</sup>

Tato práce se tak za pomoci principu intermediality a s přihlédnutím k Andrewovu vymezení způsobů mediálního přenosu a Mackovu zkoumání intermediality pokusí popsat, jaké

---

<sup>7</sup> ELLIOT, Kamilla. *Rethinking the Novel/Film Debate*. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, s. 133–181. ISBN 0-521-8-844-3.

<sup>8</sup> GENETTE, Gérard. *Palimpsests: Literature in Second Degree*. Lincoln a Londýn: University of Nebraska Press, 1997, s. 1–5. ISBN 0-8032-2168-1.

<sup>9</sup> ANDREW, Dudley. *Concepts in Film Theory*. 1. Oxford: Oxford University Press, 1984, s. 98, 99, 101. ISBN 0-19-503394-9.

<sup>10</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006, s. 51. ISBN 0415967945.

<sup>11</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006, s. 19. ISBN 0415967945.

problémy vycházejí z Lindou Hutcheon popsaných rozdílů mezi herním a filmovým médiem, a vytyčit, jaké tvůrčí přístupy a konkrétní adaptační nástroje k jejich překonávání volí zkoumané adaptace. Bude při tom pracovat s hypotézou, že k problematice transpozice mediálně specifických prvků je prakticky možné přistupovat za pomoci dvou různých tendencí – pomocí adaptační adheze, kdy si adaptace vypůjčuje mediálně specifické prvky, aby formálně přilnula k předloze, či pomocí transformace nebo nahrazování videoherních formálních specifík specifiky filmovými.

Zkoumanými adaptacemi jsou *Silent Hill* (Gans, 2006) a *Max Payne* (Moore, 2008). Tyto dva příklady byly vybrány pro svoji polární odlišnost ve výše popsaném přístupu k překonávání mediálních specifík v procesu adaptace. Zatímco *Silent Hill* je výjimečný svým vypůjčováním originálního materiálu a využíváním videoherních narativních principů ve filmu, *Max Payne* naopak prvky originálního díla vycházející z videoherních specifík výrazně transformuje či kompletně nahrazuje pro dosažení co nejfilmovějšího výsledku. Obě tato díla byla vybrána jako výrazné příklady přístupů, jež v práci zastupují, a bylo bráno v potaz, že předlohy obou adaptací mají svůj vlastní, komplexní děj, který je možné převést do filmové podoby.

## Teoretická východiska

Jak bylo již nastíněno, při porovnávání filmového a videoherního média pramení největší rozdíly z interaktivity. Prožitek z videohry je totiž různými způsoby definován částečně vývojáři a částečně hráčskými akcemi; tomu pak musí být uzpůsobena celá videoherní forma. Existence prostoru pro hráčův vliv na podobu hry, ale zákonitě znamená omezení prostoru pro predeterminovanou narativní strukturu. Ernest W. Adams popsal v roce 1999 tento konflikt takto: „Interaktivita je téměř opak narativu; narativ plyne podle vedení autora, zatímco hnací síla interaktivity přichází od hráče.“<sup>12</sup>

K tomu je ještě třeba doplnit, že ani filmové médium není od interaktivity oproštěno. John Ellis se například proti chápání filmu jako pasivního média vymezuje: „Je to práce, protože zahrnuje výdeje emoční energie a emočního riskování, aby ke konci procesu vznikl pocit příjemného uspokojení. Samotný proces je neustálým testováním: divák si v průběhu filmu udržuje pozici částečné jednoty. Ale film odmítá odkrýt všechny své pravdy až do konce, kde do sebe pro diváka vše zapadne.“<sup>13</sup> Pojmem *interaktivita* bude tak v této práci chápána interaktivita ergodická či interaktivita vyžadovaná ergodickými texty, tedy takovými, které pro úspěšnou recepci vyžadují nezanedbatelné úsilí.<sup>14</sup>

Ontologické vymezení videoherního narativu není zcela jednoznačné. O tom píše například Gabriele Ferri: „Expresivní substance počítačové hry začíná existovat až ve chvíli, kdy někdo vyvíjí ludickou aktivitu; pokud není hrána, zůstává ve virtuálním stavu a neaktualizuje žádný výstup.“<sup>15</sup> Podobu příběhu, který narativně dominantní hra vypráví, determinuje každá její přehrávka,<sup>16</sup> nicméně možnosti, ze kterých v rámci přehrávky hráč vybírá, existují už v původní, virtuální podobě díla. Pro potřeby analýz v této práci bude tak pojmem „videoherní příběh“ označovat systém všech narativních možností obsažených ve virtuální

---

<sup>12</sup> ADAMS, Ernest W. *Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling*. Teeside, 2013. Dizertační práce. Teeside University, vlastní překlad.

<sup>13</sup> Cit. in KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: film noir, genre, masculinity*. 1. London: Routledge, 1991, s. 5. ISBN 9780415026307, vlastní překlad.

<sup>14</sup> AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 1. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, s. 1–2. ISBN 0-8018-5579-9.

<sup>15</sup> FERRI, Gabriele. Interpretive Cooperation and Procedurality.: A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism. *E|C Serie Speciale* [online]. 2009, 3(5), [cit. 2022-03-18]. ISSN 1970-7452. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/258834405\\_Interpretive\\_Cooperation\\_and\\_Procedurality\\_A\\_Dialogue\\_between\\_Semiotics\\_and\\_Procedural\\_Criticism](https://www.researchgate.net/publication/258834405_Interpretive_Cooperation_and_Procedurality_A_Dialogue_between_Semiotics_and_Procedural_Criticism), překlad Jaroslav Švelch.

<sup>16</sup> Jednotlivý průchod hráče danou hrou, původní termín *playthrough*, překlad Jaroslav Švelch.

podobě díla, díky čemuž se analýzy budou moci zaměřit i na způsob, jakým tvůrci adaptací převádějí tyto rozvětvené příběhové systémy do lineárních, filmových příběhů.

Stavění interaktivity do opozice vůči narativu je projevem protilehlosti dvou přístupů ke studiu her. Zatímco naratologie se soustředí na schopnost her vyprávět příběh, ludologie zkoumá hry jako „formální systém postavený na pravidlech“.<sup>17</sup> Ludologická složka hry, tedy systém jejích mechanik<sup>18</sup> a pravidel, je v rámci adaptace do ergodicky pasivního média, jako je film, nepřenositelná. V minulosti se v rámci diskurzu herních studií o vztahu herního formálního systému a herního příběhu dokonce projevovat ludologický názor, že hra buď vypráví příběh, nebo nechává hráče hrát pomocí herních mechanik, nikdy však nemůže dělat obojí.<sup>19</sup> Tento konflikt se později vyřešil integrací obou přístupů, například Henry Jenkins vytyčil dva způsoby, jak může hra spojovat proces hraní a vyprávění příběhu v jedno.

Prvním z nich je tzv. zapuštěný narativ (embedded narrative). Jedná se o způsob vyprávění pomocí kusých informací nalézajících se na různých místech v průběhu hry, ze kterých si hráč může poskládat fabuli. Tyto informace hra běžně předává například pomocí nacházení hlasových nahrávek, útržků novin či poznámek sepsaných klíčovou postavou. Za zapuštěný narativ se ale dá považovat i samotný design prostředí či konkrétní mizanscéna.

Zjednodušeně, pokud například hráč najde nabourané auto, může dedukovat, že se stala nehoda. Pozná-li ve vaku vůz někoho z jemu známých postav, může vyvodit, že se této postavě stalo neštěstí. „Narativně impregnovaná mizanscéna“<sup>20</sup> tak přímo spojuje hráčskou činnost s vyprávěním příběhu, protože zatímco fabule zůstává stejná, syžet tu může být determinován přímo hráčem. Adaptace dokáže využít zapuštěný narativ poměrně snadno. Objevování vloženého narativu záleží na kombinaci hráčovy pozornosti při prozkoumávání virtuálního prostředí a obtížnosti hledání determinované vývojáři. Proces objevení kusu

---

<sup>17</sup> JUUL, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* [online]. 2003 [cit. 2022-03-18]. Dostupné z: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.

<sup>18</sup> „Definuji herní mechaniky použitím konceptů z objektově orientovaného programování, jako metody využívané činiteli, nadesignované pro interakci se stavem hry.“ – SICART, Miguel. *Defining Game Mechanics*. *Game Studies* [online]. 2008, prosinec 2008, 8(2) [cit. 2022-03-18]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

<sup>19</sup> JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. WARDRIP-FRUIIN, Noah, HARRIGAN, Pat, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004, s. 118–130. ISBN 9780262232326.

<sup>20</sup> Tamtéž.

vloženého narativu se však dá ve filmu snadno napodobit. Adaptační analýzy v pozdější části této práce poukážou na konkrétní způsoby, jak toho lze dosáhnout.

Druhým příkladem je emergentní narativ (emergent narrative). Jedná se o rozvolněný příběh vedený pomocí hráčských rozhodnutí v prostoru hry. Děj, odehrávající se na obrazovce, nevzniká na základě předepsaného scénáře, ale na základě interakce hráče s herním světem. Míra hráčovy volnosti vytvářet děj může být různá; mezi hry s nejméně predeterminovaným dějem patří například *The Sims* (Maxis, 2000), která hráči poskytuje pouze sadu nástrojů a pravidel, ale nechá ho vytvářet vlastní prostředí i postavy. Jejich osud je pak ze strany hry ovlivňován pouze jejich potřebami, například pravidelnou stravou či spánkem. Jakou budou mít povahu, povolání, v kolika letech se ožení či vdají nebo jakým způsobem zemřou, už je pak pouze na hráči. Ve videohrách s predeterminovaným příběhem, kterým se věnuje tato práce, se setkáváme spíše s emergencí na základě příběhového větvení, kde hráč svými rozhodnutími determinuje, kterou z možných verzí příběhu bude hrát. Právě příběhové větvení je jedním z nejvýraznějších problémů, na které herně-filmová adaptace naráží. Při převodu větveného příběhu do linearitu a odstranění hráče totiž dilo přichází o inherentně interaktivní proces hráčova rozhodování. V rámci procesu adaptace narativně větvených her je tak potřeba určit, která rozhodnutí postava udělá a kterou příběhovou linii adaptace určí jako hlavní. Jedním z nástrojů k překonání tohoto problému je interpretace originálního materiálu; porozumění narativním principům a tématům, kterým se předloha věnuje, znamená často schopnost vytyčit ty příběhové linie, které budou ve výsledném díle komplementární k tematickému záměru původního díla, jak bude rozebráno na příkladu adaptace hry *Silent Hill*.

Je důležité popsat i třetí způsob, který hry využívají jako vyprávěcí nástroj, ale který Jenkins nezmiňuje, protože se nejedná o propojení interaktivity s vyprávěním, ale čistě vyprávěcí formu. Neinteraktivní „filmové“ sekvence (cut-scény) jsou segmenty, které zpravidla po dobu svého trvání minimalizují či zcela odejmou hráči schopnost ovlivňovat dění ve virtuálním prostoru a za využití filmových postupů odvypráví část děje. Odebrání hráčova vlivu zajistí nerušený průběh scény a umožní vývojářům scénu předepsat podle vlastních představ, včetně záběrů, dialogů i chování všech postav, včetně té hráčské. Cut-scény se svojí formou podobají filmu (ergodicky pasivní situace s předepsanými dialogy a záběry), a tak často využívají filmové formální postupy, které může adaptace využít jako předlohu k vlastnímu tvůrčímu přístupu k dílu.

Emergentní a vložený narativ jsou způsoby, jak hry propojují interaktivitu s rozvojem děje. Jenkins nicméně upozorňuje i na to, že samotné dění odehrávající se při hraní videohry je svým vlastním příběhem s vlastní, specifickou stavbou, která klade větší důraz na prozkoumávání vnitroherního prostředí než na děj. Tento jev Jenkins nazývá prostorovým příběhem.<sup>21</sup> Rozdíl v narativní stavbě se zdá být pro adaptování videoherního materiálu klíčový, neboť adaptujeme příběh, jenž je vyprávěn s důrazem na hodnoty, které u výsledné adaptace nehrají tak podstatnou roli. Co jsou tedy postupy prostorového vyprávění a jak se liší od klasičtějšího vyprávění, soustředěného na vývoj děje?

Nejjednodušeji se tyto dva rozdílné postupy budou popisovat na konkrétních příkladech nástrojů, jež oba postupy využívají. Pro potřeby této práce byly vybrány dva nástroje, klíčové pro oba druhy vyprávění – hlavní postava a prostor. Hlavní postava videohry má specifickou povahu. Zatímco ve filmu je hlavní postava pouze součástí příběhu, ve videohře se navíc jedná o hráčův nástroj ke komunikaci s prostorem. Hlavní postava příběhu má ve hře svou ludologickou stránku, jejíž vlastnosti a schopnosti jsou jádrem prostorového vyprávění – tzv. avatara. Jak vysvětluje Casey Hart, avatar je ve své podstatě prostředníkem hráče ve virtuálním prostředí, nástrojem, jehož pomocí hráč uplatňuje vlastní chování na hru samotnou.<sup>22</sup> Srovnáme-li avatara s jeho filmovým ekvivalentem, hlavním hrdinou, je zřejmé, že se tyto dva mediálně specifické prvky liší už v samotné podstatě. V rámci adaptace videohry do filmové podoby je potřeba z avatara, často charakterově nevyvinuté postavy designované tak, aby dala prostor hráčovu vlastnímu chování, vytvořit postavu, které koná z vlastní vůle a která je dostatečně komplexní, abychom mohli pozorovat její vývojový oblouk a rozumět jejímu chování.

Tento deficit může být velmi nízký; některé hry svou hlavní postavu pomocí předepsaných interakcí s prostředím a ostatními postavami velmi dobře osobnostně definují a hráči ponechají pouze možnost využívat tuto postavu pro překonávání překážek. V opačném případě, kdy hra klade důraz na emergentní vykreslování osobnosti, se však potenciální charakteristiky můžou výrazně odlišovat. Zářným příkladem takového přístupu je *Fable* (2004, Lionhead Studios), hra, ve které dobrá či špatná rozhodnutí hráče ovlivňovala jeho

---

<sup>21</sup> JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. WARDRIP-FRUIIN, Noah a Pat HARRIGAN, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004, s. 121. ISBN 9780262232326, vlastní překlad.

<sup>22</sup> HART, Casey. Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game Studies* [online]. 2017, prosinec 2017, 17(2) [cit. 2022-03-18]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>.

přístup k různým schopnostem, vztah, který k němu měly vedlejší postavy, i jeho fyzický vzhled.

Interaktivitou podmíněnou nejednoznačností v osobnosti hlavní postavy je možné řešit různými způsoby. Obecně se však dá přístup k řešení určit na škále mezi formální transformací avatara na filmovou hlavní postavu pomocí přidání motivací a charakterových vlastností originálních pro filmovou podobu díla, či adhezivní metodou, kdy se hlavní postava nestane středem pozornosti, ale naopak zůstává nástrojem divákovy přístupu k dění ve fikčním světě bez rozvinutějšího charakteru, poháněným pouze těmi nejzřetelnějšími motivacemi. Tím je do značné míry napodoben formální charakter avatara jako nástroje k interakci s okolním světem i ve filmové podobě díla.

V prostorových příbězích hraje prostor sám také jednoznačně velmi odlišnou roli. Videohra jej využívá jako arénu pro hráče. Design prostoru vytyčuje hráčově postavě mantinely, které nelze překonat, vytváří pro něj překážky a nabízí možnosti. Prostorový design je prvek, jehož prostřednictvím vývojáři můžou hře vetknout estetické a atmosférické kvality, zároveň je ale nástrojem k manipulaci s tempem a obtížností. Má potenciál nabídnout hráči strategické výhody, které ale nabudou svou herní hodnotu pouze v přímé interakci s hráčem. Interaktivní potenciál prostorového designu tak může být pro průběh hry, včetně jejího příběhu, klíčový, jak dokazují například hry *Half-life* (Valve Corporation, 1998) a *Half-life 2* (Valve Corporation, 2004). I když je ale jeho ludologická povaha odstraněna, potenciál prostoru jako vyprávěcího a estetického prvku do značné míry zůstává zachován; důkazem je například již výše zmíněné zapuštěné vyprávění, které je neodlučitelně závislé na hráčově interakci s prostorovými prvky. Film navíc může různými způsoby napodobovat formy strategické interakce postav s prostorem, využívané předlohou. Konkrétní příklady převodu prostorové estetiky a hráčské interakce s prostorem budou rozebrány na obou vybraných příkladech v analytické části práce.

Dalším problémem, který je potřeba při adaptaci videohry do filmové podoby brát v potaz, je disproporce v narativní obsažnosti. Markku Eskelinen popisuje tento problém následovně: „V literatuře, divadle a filmu vše je (nebo by konvenčně mělo být) stejně důležité – pokud jste viděli 90 % prezentovaného, nestačí to, musíte vidět či přečíst vše (nebo vše, co je možné). To je běžná charakteristika dominantně interpretačních praktik. Pro srovnání: v počítačových hrách se buď nemůžete, nebo nemusíte konfrontovat se všemi možnými

kombinacemi událostí, které hra obsahuje, vzhledem k tomu, že se ve své ergodické důležitosti liší.“<sup>23</sup>

Zatímco film prezentuje veškerý svůj obsah přímo a na divákovi ponechává pouze interpretaci, hráč sám částečně ovládá, kolik obsahu přijme a kolik ne, a některé části hry se v rámci jediného zahrání ani nezpřístupní. Narativní hry tak příběhy dělí do nevyhnutelných, zaměnitelných a vynechatelných příběhových linií. Běžnou praxí ve videoherní scenáristice je dělení obsahu na hlavní příběhovou linii a množství vedlejších, které jsou pro hráče volitelné. Srovnáme-li pak narativní strukturu videoher, jako je například *Silent Hill* či *Max Payne*, s jejich filmovými adaptacemi, zjišťujeme, že videoherní příběhy jsou daleko obsáhlejší a jejich narativní struktura je členitější a komplikovanější. Některé části obsahu her se navíc navzájem vylučují, pokud tedy hráč vybere jednu z nich, uzavře si tak možnost hrát i druhou. Z těchto důvodů může film obsáhnout děj videohry kompletně nebo jen s minimální redukcí pouze v případě, že se tato videohra sama svou narativní strukturou přibližuje linearitě filmového vyprávění opuštěním některých interaktivních prvků, jako je například emergentní vyprávění. Pokud se tak nestane, proces adaptace musí ze složitého, větveného příběhu vytvořit lineární narativ pomocí odstraňování velké části narativního obsahu hry.

Analýzy se budou snažit podchytit ve vybraných dílech příklady výše nastíněných problémů a zmapovat způsob jejich řešení. Hlavním zaměřením tak bude překonávání problémů vyvstávajících z rozdílů v narativních a formálních strukturách předlohy a adaptace. Pro potřeby této práce a pro absenci vhodného termínu ve využití odborné literatury budu pro intermedialní prostor oddělující mediálně specifické pole obou médií používat souhrnný termín *mediální propast*.

Filmy *Silent Hill* a *Max Payne* byly vybrány pro adaptační analýzu z důvodu jejich odlišných přístupů k těmto problémům. Příběhově zaměřená hra *Silent Hill* je vedlejším projektem vývojářského studia Konami, které vývojářům této hry nechalo relativně vysokou míru svobody k experimentování s komplexitou příběhu a způsobem vyprávění. Team Silent, který hru v rámci studia Konami vytvořil, omezil či odstranil na svou dobu běžné ludologické

---

<sup>23</sup> ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. *Game Studies* [online]. 2001, červenec 2001, 1(1) [cit. 2022-03-18]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.  
PERRON, Bernard. *Silent Hill: Terror engine* [online]. 1. USA: University of Michigan Press [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://library.open.org/bitstream/handle/20.500.12657/24016/1006117.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, vlastní překlad.



prvky, jako například HUD,<sup>24</sup> a omezil konvenční důraz na soubojový systém implementací automatického míření a omezeného množství soubojových mechanik. Důraz na imerzi podpořil na mnoha místech záběrováním z atypických úhlů. Filmové využití prostředí města *Silent Hill*, přístup k hlavní postavě i redukce obsahu hry pro potřeby filmového scénáře jsou velmi šetrné a film často odkazuje na formální postupy využívané v předloze. Celkově film k procesu adaptace přistupuje se snahou překonávat adaptační problémy pomocí interpretace předlohy a využití filmových postupů k dosažení stejných cílů a zkoumání stejných principů, které zkoumá příběh originálního díla. Hra *Max Payne* se oproti tomu zaměřuje spíše na implementaci inovativních herních mechanik. Příběh této hry je psán s důrazem na situace, ve kterých si hráč může efektivně vyzkoušet všechny nástroje, jež mu hra nabízí, ať už se jedná o zbraně, inovativní způsob pohybu po herním prostředí, či dokonce omezené ovládání toku vnitroherního času. Ač se v tomto případě příběh často podřizuje prožitku využívání herních mechanik, příběh sám je dostatečně komplexní, aby se dal vyprávět i po odstranění své ludologické stránky. Tvůrci v případě Maxe Payna ale přistoupili k výraznějším transformacím původního materiálu. Příběh adaptovali s využitím jen minima formálních prvků předlohy, ty místo toho výrazně přizpůsobili konvenčnějším filmovým postupům.

---

<sup>24</sup> *Heads-up display* je ve videohrách nediegetické grafické rozhraní zobrazující užitečné informace, jako množství životů, minimapu okolního prostoru či typ momentálně používané zbraně.

## Adaptační analýza: Silent Hill (Gans, 2008)

Film *Silent Hill* natočil režisér Christophe Gans roku 2006, tedy sedm let po vzniku její stejnojmenné videoherní předlohy. Film byl vytvořen na základě prvních tří dílů série, nicméně zatímco první díl poskytl adaptaci formální postupy, premisu, narativní strukturu a většinu adaptovaného obsahu, druhý a třetí díl slouží jako zdroj některých monster či nevýrazných průvodních prvků. Tato práce tak bude pojmem *předloha* označovat pouze první díl herní série.

Hra *Silent Hill* (1999, Konami) klade nezvyklý důraz na formální postupy akcentující schopnost hry vyprávět příběh. Již výše bylo zmíněno omezení konvenčních ludologických nástrojů hororových her svojí doby – odebrání nediegetického grafického rozhraní a využívání nekonvenčního záběrování pomáhá dosáhnout imerze a výrazné omezení hráčské volnosti v oblasti herních mechanik pomáhá vytvářet atmosféru bezmoci a strachu. Tvůrci filmu *Silent Hill* využívají důraz předlohy na vlastní filmovost a vyprávění a přijímají či napodobují její formální postupy. Díky tomu ve filmu nalezneme celkem věrně adaptovanou narativní stavbu, obdobný systém motivací postav a přenesené žánrové prvky.

Už při povrchním porovnání obou děl je patrné, že se film potýká s adaptačními problémy snahou interpretovat původní dílo, a i přes změny a redukce dodržet a akcentovat narativní a žánrové principy, které původní dílo představuje. Analýza se tak zaměří na adaptaci formálních postupů a narativní struktury. Na příkladech avatara / hlavní postavy a herního/filmového prostředí bude sledovat rozdíly mezi způsoby vyprávění, zaměří se na adaptaci žánrových konvencí a zmapuje narativní redukci předlohy a kompenzaci absence dostatečně komplexního systému motivací.

## Adaptace narativních principů

Film *Silent Hill* má dvě paralelní narativní linie. První se věnuje matce hledající svou dceru v alternativní verzi města *Silent Hill*, zatímco druhá pojednává o otci hledajícím svou manželku i dceru v reálné verzi stejného města. Režisér Christophe Gans vysvětloval v jednom z rozhovorů<sup>25</sup> o tvorbě filmu, že v původní verzi scénáře druhá příběhová linka chyběla a byla přidána na popud studia, které se ohradilo proti absenci mužského hrdiny. Její obsah tomu nasvědčuje – postava Christophera a její konání nemá na primární dějovou linii žádný vliv. Navzdory této pasivitě vůči primárnímu ději hraje sekundární příběhová linka zásadní roli – pomocí dialogů přináší v ucelené podobě informace o historii města Silent Hill, které v originále nacházíme po malých kusech, v zápisnicích, ve vzkazech na zdech či v novinových článcích, a které tak podléhají hráčově zvědavosti a schopnosti si uvědomovat souvislosti, aby byly správně interpretovány. Christopherův příběh sám o sobě tvoří ale zcela originální příběhovou linii.

Předloha vypráví o Harrym a jeho adoptivní dceři Cheryl, kteří spolu přijedou na dovolenou do města Silent Hill. Hned po příjezdu však Harry nabourá auto a Cheryl se ztratí. Harry prozkoumává město a potýká se s monstry, všeobjímající mlhou a periodicky se navracející temnotou, při které se celé město mění v děsivější verzi sebe sama, zahalenou tmou a protkanou pozůstatky krvavých okultních praktik. Postupně přichází na to, že *Silent Hill* byl před sedmi lety změněn následky rituálu, při kterém se místní fanatický kult pokusil upálit dívku Alessu, a přivést tak na zem boha, kterého kult vyznává. Alessa ale úspěchu rituálu zabránila rozštěpením svojí vlastní duše, a dala tak vzniknout Cheryl, manifestaci jedné její poloviny. Harry však nevědomky Cheryl přivezl zpět, a umožnil tak znovusjednocení Cheryl a Alessy. To pro kult otevře možnost dokončit rituál a na svět přichází démon Inkubus (či Inkubator, podle hráčova postupu), který je Harrym nakonec poražen.

Adaptace premisu příběhu pozměnila. Harryho nahrazuje Rose, která do Silent Hillu přiveze svou adoptivní dceru Sharon, aby zjistila, proč Sharon při záchvatech a náměsíčných procházkách volá jméno tohoto města. Po havárii se, stejně jako Harry, vydává do hlubin města, aby svou ztracenou dceru našla, odhaluje minulost místního fanatického kultu a fakt, že Cheryl je jednou ze dvou částí rozštěpené duše dívky Alessy, kterou se kult pokusil před řadou let upálit. Filmová podoba výrazně mění pozici kultu – místo agresora, který iniciuje vyvolávání zlého boha, je podstata kultu omezena na vlastní fanatičnost, se kterou

---

<sup>25</sup> *Exclusive: Director Christophe Gans* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20061016002858/http://comingsoon.net/news/movienews.php?id=14165>.

v pomýlené víře prováděl a provádí kruté rituály. Jeho původní pokus upálit Alessu je v adaptaci motivován faktem, že Alessa je nemanželské dítě. Alessino utrpení však „přivolá“ démona, který jí nabídne pomoc – pomůže jí přežít rozštěpením duše. Když kult v současnosti najde Sharon, vnímá ji jako navrátilší se Alessu a pokusí se ji znovu upálit. Rose se však spolčí s démonem s Alessinou podobou, který Alessu pomohl dřív, a společně se kultu pomstí. Výraznou změnou, kterou tak premisa prošla, je pozice démona a kultu – zatímco v předloze je démon typickým nemyslícím a odosobněným ztělesněním zla perfektním pro závěrečný souboj, v adaptaci pozici nepřítele zastává sám kult a démon je v pozici antihrdiny po boku hlavní hrdinky. Herní verze s nadpřirozeným nepřítelem i filmová verze stavěná na morální nejednoznačnosti jsou poměrně konvenčními přístupy svých příslušných médií. Nepřítel ve videohře nevyvolává soucit a je ho jednoznačně a nevyvratitelně nutné odstranit. Souboj s takovou bytostí je ve hře se soubojovým systémem vhodným vyvrcholením, neboť sjednocuje vyvrcholení narativní a hráčské. Kromě narativního climaxu se také jedná o překonání největší překážky, dosažení vrcholu ve hráčově schopnosti hru ovládat. Gans a Avary však ve vyvrcholení filmu těžší více z nejednoznačnosti, a akcentují tak komplexitu herního příběhu – zatímco démon se krvavě odplácí fanatickému kultu, a nepřítel je tedy poražen, vývojový oblouk vyděšené, ale odhodlané Rose vyvrcholí hlavně tím, že Rose i Sheryl příběh přežily. Takový konec je daleko komplementárnější Rosině povaze, která bude analyzována později v této práci.

Původ této změny v samotné premise najdeme, tak jako ještě mnohokrát v průběhu této analýzy, v interpretaci předlohy. Inkubus/Inkubator totiž sice slouží jako nadpřirozený nepřítel, nezastává však pozici opoziční síly, jejíž snahu hráč v průběhu hry překonává. Jeho přítomnost je výsledkem snahy pravého nepřítele hlavní postavy – fanatického kultu. Rozdíly v premise předlohy a adaptace mohou působit jako zásahy do podstaty příběhu, fakticky ale adaptace zdůrazňuje koncept předlohy; nepřítelem je kult, jehož motivací k hrůzným činům je do absolutna dovedené následování morálně pokřivené ideologie. Hlavní postava se snaží zastavit kult pouze s cílem zachránit svou adoptivní dceru. Inkubus/Inkubator je pouhým nástrojem kultu, a tak jeho odstranění v adaptaci připravuje příběh o finální souboj, ale ne o narativní principy uložené v předloze. Naopak, bez Inkuba/Inkubatora divák nemá co zmýlit v rozpoznání kultu jako pravého nepřítele. Démon, kterého přidala adaptace, pak funguje jako kontextualizační nástroj; jedná se o postavu, která nám pomáhá pochopit celou situaci, zatímco na premise sama nic nemění.

## Vyprávěcí postupy a adaptace žánrových prvků

Christophe Gans v jednom z rozhovorů k filmu *Silent Hill* řekl, že se společně s Rogerem Avarym snažili do filmu přenést tíživou, klaustrofobickou atmosféru původního díla<sup>26</sup>. Tu velmi dobře analyzuje Bernard Perron v knize *Silent Hill: Terror Engine*. Vytyčuje tu řadu způsobů, jak *Team Silent* nakládá s videoherními i filmovými žánrovými konvencemi hororu a tzv. survival hororu<sup>27</sup>. V první řadě upozorňuje na pozoruhodnou synergii mezi videoherním médiem a hororovým žánrem pomocí citace Richarda Rousa III.: „Není náhodou, že tolik her nachází úspěch v oblasti hororu. Cíle her a cíle hororové fikce se přímo překrývají, a dělají z nich tak ideální společníky.“<sup>28</sup>

Podle Perrona navíc spousta hororových her stojí na stejných žánrových základech jako mnoho napínavých hororových filmů. Perron podporuje tento argument slovy Ruth Amossy, citovanými z knihy *Les idées reçues: Sémiologie du stéréotype*: „Proč je to zrovna hororový žánr, (...) který ve velkém poskytuje estetický základ pro údajně „filmové“ videohry? Odpovědí je, že hororu může velmi snadno stačit napětí a šok. Videohry se velmi složitě vypořádávají se zápletkou a osobnostmi postav.“<sup>29</sup>

Interakcí omezený vliv vývojářů a videoherních scenáristů na výslednou podobu díla snižuje schopnost videoher ponořit se do hloubky při zkoumání komplexních emocí či narativních konceptů. Horor, žánr primárně zaměřený na strach a šok, však nemusí nutně mít požadavky na narativní či konceptuální komplexitu. Samotné žánrové konvence hororu tak vychází vstříc případným adaptačním procesům. Příkladem může být schéma boje s nadpřirozeným zlem. Konvence nelidského nepřítele jako ztělesnění zla je ve filmovém hororu velmi běžně využívána (např. *Night of the Living Dead*, 1968; *The Exorcist*, 1973; *Halloween*, 1978; *It*, 1990). Tentýž koncept nadpřirozeného nepřítele je pak základním stavebním kamenem pro dlouhou řadu her, *Silent Hill* nevyjímaje. Koncept nadpřirozeného nepřítele je pouze jedním z příkladů žánrové kompatibility s oběma médii. V *Silent Hillu* ho můžeme sledovat například v transpozici tzv. *Pyramid Head*, ikonického monstra z druhého dílu herní série.

---

<sup>26</sup> *Exclusive: Director Christophe Gans* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20061016002858/http://comingsoon.net/news/movienews.php?id=14165>.

<sup>27</sup> PERRON, Bernard. *Silent Hill: Terror Engine* [online]. 1. USA: University of Michigan Press [cit. 2022-03-19]. s. 10. Dostupné z:

<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24016/1006117.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

<sup>28</sup> ROUSE III, Richard, ed. *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Videogames*. PERRON, Bernard. *Horror Video Games: Essays on Fusion of Fear and Play*. 1. Jefferson, New Carolina: McFarland&Company, 2009, s. 15–25. ISBN 978-0-7864-4197-6, vlastní překlad.

<sup>29</sup> Tamtéž, vlastní překlad.

Transpozici žánrových konvencí hororu můžeme sledovat i ve formálních postupech. Ve srovnání s ostatními survival horory své doby, jako je například *Resident Evil* (Capcom, 1996), využívá *Silent Hill* řadu konvenčně filmových postupů k dosažení cinematičnosti, jako potlačení nediegetického grafického rozhraní či atypické kamerové úhly. Ty můžeme vidět například ve scéně Harryho první zkušenosti s tzv. Otherworldem<sup>30</sup>. Když Harry zachází mezi budovy, kombinace zvuku sirény na pozadí, tmavnoucí obraz a nakloněné nahlady či kamera stoupající ze země do nakloněného nahladu společně vytvářejí silně tísnivou atmosféru. Místo pohledu přes rameno, který by hráči umožňoval vidět před Harryho, či statického, nebo pouze lehce švenkujícího záběru obsahujícího co největší možný prostor (obojí konvenční videoherní záběrování) hra hráče výrazným pohybem dezorientuje, a často dokonce cíleně snímá prostor tak, aby hráč neviděl, co se nachází před Harrym, a zdůrazňovala tak nejistotu a sníženou kontrolu nad situací. Když Harry najde tělo visící na pletivovém plotě, neinteraktivní sekvence odebere hráči iniciativu úplně a předá ji kameře. Ta tělo objevuje postupně, v detailním záběru stoupá od nohou směrem k obličeji, čímž za cenu momentálně omezené interaktivity maximalizuje napětí a efekt šoku v okamžiku odhalení, že zbědovaný člověk je stále naživu. Zvýšená kontrola hry nad vlastní formou také umožňuje tyto momenty podporovat specificky umístěnými zvukovými efekty a hudbou (kterou filmová adaptace přímo přebírá).

Hra tak jde po formální stránce adaptačnímu procesu naproti hned několika způsobům – žánrové konvence umožní filmu držet se formálního důrazu na atmosféru a práci s napětím na úkor zkoumání například psychologických aspektů příběhu, a formální postupy obsažené ve hře jsou už ve svém základu velmi blízké filmovým postupům, a je tak daleko jednodušší je transponovat.

Hra se svým zaměřením na vyprávění dává relativně velký prostor ludonarativním vyprávěcím způsobům. Tím nejsaturovanějším je pravděpodobně vložený narativ. Hráčův postup jednotlivými levely hry – i jeho chápáním příběhu – je do velké míry doprovázen odkazy a vodítky umístěnými do specifického místa v herním prostoru. Harry běžně nachází kresby a rukou psané poznámky, které mu pomáhají odhadnout, kam se vydala jeho dcera – hra tímto způsobem oznamuje hráči jeho další postup. Staré novinové články, záznamy v úředních knihách a podobné pozůstatky dřívější doby hráči předávají informace o pozadí katastrofy, která město postihla. Méně explicitními odkazy na situace, které se

---

<sup>30</sup> Název periodicky se navracející alternativní reality, charakterizované estetickou proměnou prostředí.

odehrály mimo hráčovo zorné pole, najdeme v detailech podoby prostredí samotného. Jedná se o jednoznačné náznaky, například krvavé stopy, ale i interpretačně náročnější odkazy, jejichž kompletní podobu získá hráč až srovnáním podoby stejného místa v primární a alternativní realitě (Otherworldu). Tato dichotomie podoby prostředí umožňuje hře vytvářet odkazy pomocí rozdílů mezi těmito dvěma světy; pláč slyšitelný z jedné ze záchodových kabin v Otherworldu nás například může dovést ke stejné kabině v reálném světě a nalezení mrtvoly v jejích útrokách.

Povaha interaktivity v kontextu vloženého vyprávění dovoluje filmu tento vyprávěcí postup převzít. Jedná se o způsob, ve kterém hráč pomocí nalezení předmětu či místa automaticky získává informace, s nimiž dál neinteraguje, a tak pro film není problém využít poznámky v úředních knihách, nápisy na zdech i na nábytku a další projevy vloženého vyprávění využít stejným způsobem jako u předlohy. Hra ale nabízí hlubší pochopení kontextu pravidel tohoto fikčního světa až na základě hráčovy schopnosti nalézt všechny klíčové informace a jejich uvedení do správných souvislostí. Filmová verze však nemá schopnost – a vzhledem k potřebě obsahové redukce díla ani zájem – takové schéma replikovat. Nahrazuje je tak sérií flashbacků a voiceoverového vyprávění démona v podobě Alessy, který tak kontext celého příběhu exponuje daleko kompaktněji a jednodušeji. Vloženého vyprávění se ale film nevzdává – některé flashbacky jsou spouštěny nalezením kusých informací v prostoru, jako poznámky v třídní knize, kterou Rose nalezne ve škole. Voiceoverová kontextualizace v takových případech pouze nahrazuje nutnost hráčovy/divákovy správné interpretace těchto informací.

Méně často tu nalezneme vyprávění emergentní, to je ale i tak důležitou součástí způsobu vedení příběhu předlohy. Hra obsahuje dvě místa, kde hráč dělá rozhodnutí, na jejichž základě se příběhová linie větví. Následky těchto rozhodnutí vedou k téměř stejnému průběhu hry, ale determinují, který ze čtyř<sup>31</sup> různých konců příběh završí. Prvním rozcestím v příběhu je dokončení sidequestu<sup>32</sup> vedoucí k záchraně vedlejší postavy Michaela Kaufmanna, druhým pak rozhodnutí, zda zachránit, či zabít parazitem ovládanou vedlejší postavu Cybil Bennett. Emergentní vyprávění je inherentně vystavěno na přímé interaktivitě – nejde pouze o nalezení informace, příběh je přímo determinován hráčem. Adaptace se však těmto bodům

---

<sup>31</sup> Hra obsahuje ještě pátý konec, jedná se však o tzv. *Easter egg*, skrytý obsah přístupný pouze po provedení velmi specifického a mimopříběhového hráčského úkonu, a je zcela odpojen od narativu hry. Pro potřeby analýzy k němu tak není přístupováno jako k příběhové linii.

<sup>32</sup> Nepovinného, vedlejšího úkolu.

vyhýbá obsahovou redukcí. Vypouští situaci, ve které je Cybil Bennett ovládnuta parazitem, a postavu Michaela Kaufmanna do příběhu vůbec nezahrnuje. Tím se problematice zastoupení hráče v momentech rozhodování zcela vyhýbá.



## Omezení interaktivity

Zkoumání ludonarrativních vyprávěcích postupů a způsobu jejich adaptace připomíná, že míra interaktivity je nepřímo úměrná možnosti adaptační věrnosti předloze a přímo úměrná potřebě tvůrčích zásahů. Význam omezení interaktivity na možnosti adaptace se dá konkrétně popsat na práci s prostorem. Jako příklad bude využita scéna, v jejímž rámci předloha i adaptace exponují koncept Otherworldu.

Harry i Rose oba sledují svoji dceru, která zdánlivě utíká do útrob města a zavede je až do jedné z úzkých, vedlejších uliček, sevřených mezi cihlovými zdmi domů a protkaných pletivovými ploty dvorků jednotlivých budov. Zatímco se hlavní postava noří hlouběji mezi domy, městem se rozezní sirény oznamující přeměnu prostředí, tedy příchod Otherworldu. Harry i Rose naráží na podobné či dokonce stejné překážky, nepřítelé i záchytné body, jako je mrtvé tělo na operačním stole, přikryté zkrvavělým prostěradlem, jehož přítomnost v tomto prostředí je zdánlivě naprosto nelogická. Hlavní postava naráží v obou případech na další tělo, ukřižované na jednom z plotů, a následně je konfrontována množstvím *šedých dětí*.<sup>33</sup> Ve hře je cesta hlavní postavy předem úzce vyměřena – je tu jen jeden směr, kterým se dá jít, hlavní body předurčené k interakci jsou očividně určeny a absence jakékoliv možnosti se efektivně bránit dává *šedivým dětem* jednoznačnou převahu. Hráčův vliv na výsledek této scény je tak nulový a interaktivita dává hráči do rukou pouze možnost neúspěšně se pokusit o útěk a podlehnout, nebo podlehnout bez pokusu o útěk. Bez nejednoznačnosti chování hlavní postavy dokáže filmová verze adaptovat tuto scénu s výjimečnou věrností, a Christophe Gans tuto možnost – vzhledem ke svému přístupu k adaptační adhezi – využívá.

Omezování hráčových možností v předloze funguje jako nástroj pro vyvolání pocitu ztráty kontroly. To přispívá k atmosféře strachu z neznámého, strachu z neschopnosti vhodně a včas reagovat na nebezpečí. Tento formální nástroj ale zároveň omezuje jeden z výrazných adaptačních problémů – nejednoznačnost vnitroherního dění.

## Narativní redukce

Pro chápání způsobu narativní redukce je potřeba v první řadě zmapovat příběhovou strukturu předlohy. Přestože hra *Silent Hill* odmítá využívat některé klasické ludologické prvky, jako jsou nediegetické grafické rozhraní či komplexní souborový systém, v samotné narativní struktuře využívá typicky ludologický princip levelů. Ty můžeme ve videohrách chápat jako prostorovou strukturu obsahující specifický cíl, jehož překonání umožní přístup

---

<sup>33</sup> *Šedé děti* jsou zčernalé, bezmyšlenkovitě útočící dětské postavy, patřící k monstrům města Silent Hill.

do dalšího levelu, zpravidla obtížnějšího, než byl level předchozí.<sup>34</sup> Odráží se tak v prostorové i narativní struktuře hry. V případě hry *Silent Hill* Harryho hledání zavádí do rozlehlých budov, které je potřeba zevrubně prozkoumat, a cesta k hlavní indicii je ztížena překážkami, jež představují monstra či hlavolamy. Hráč pomocí překonávání těchto překážek odemyká v rámci těchto levelů nové prostory, až dosáhne hlavní indicie a je odkázán na další prostor/level. Každý přechod z jednoho levelu do dalšího je tu ale příběhově opodstatněn, a jeho ludologická podstata je tak implicitní. Toho je dosaženo pomocí zapuštěného vyprávění. To nacházíme běžně, předává nám jak vedlejší informace o historii města, které vytvářejí kontext současnému dění a odhalují minulost některých vedlejších postav, tak ty klíčové, determinující hráčův další postup. Hráč tak nalézá například papír s poznámkou, která ho odkáže na budovu školy. Harry podle písma identifikuje svoji dceru Cheryl, a nepřímou tak oznámí hráči, že další záchytný bod příběhu čeká právě ve škole. Podobným způsobem hra odkazuje hráče na kostel, když je škola prohledána, a překážky, které tu hráče čekaly, jsou překonány. Struktura levelů tu však není všeobjímající, pouze částečná. Mezi každým levelem je tu prostor na prozkoumávání ulic města či vnitřních prostor některých menších domů, a sekvence s výrazným vyprávěním, například pomocí dialogů či „filmových sekvencí“, se často odehrávají mezi těmito levely. Například zmíněný kostel nemá charakter levelu, je to pouze místo, kde se odehraje scéna navádějící hráče na budovu, která je pro hru levelem. Při prozkoumávání těchto budov hra naopak ubírá na vyprávění a soustředí se spíše na prozkoumávání prostředí, řešení hlavolamů a souboje.

Hráč tak prozkoumá školu, hotel a nemocnici. Poté princip budov jako levelů opouští a původní dělení na narativně podsaturovaný gameplay levelů, prozkoumávání města a narativních sekvencí s minimalizovanou interaktivitou rychleji a plynuleji střídá, nebo dokonce slučuje. Tuto část už ale v adaptaci nenajdeme. Film využívá narativní strukturu přibližně první poloviny hry a po finálním odhalení v závěru sekvence v nemocnici přichází s vlastním vyvrcholením a epilogem.

Adaptace tak využívá strukturu podřízenou principu herních úrovní, jak ji známe z originálního díla – Rose vstupuje do uzavřených prostor, v rámci jejich zkoumání pak překonává řadu dílčích překážek, aby nakonec získala indicii, která ji odkáže na další prostor. Neustále se opakující cyklus překonávání překážek a dosahování dílčích cílů je pak pevně

---

<sup>34</sup> SHELL, Jesse. *The Art of Game Design: Book of Lenses*. 2. Pittsburg: CRC Press, 2015. ISBN 978-1-4665-9867-6.

integrován do struktury každé z těchto úrovní. Každý cyklus sestává ze tří částí: první z nich má vždy podobu průzkumu prostředí ve snaze získat nástroje a informace, následuje zásadní objev, jenž ovlivní další cestu Rose, a cyklus vrcholí třetí fází, ve které se Rose snaží přežít útok monster, jež temnota probudí.

Herní narativní schéma překonávání překážek k získání možnosti postupu v ději a jeho cyklení v rámci několika lokací je základním narativním schématem celého příběhu.

Konkrétní podoba lokací, periodické proměny podstaty prostředí i způsob sběru přelomových informací sloužících jako návod k dalšímu postupu v ději jsou výraznou aluzí k narativní stavbě originálního materiálu. V místě, kde hra svůj děj výrazně komplikuje, odhaluje komplexitu premisy a noří se hlouběji do jejího zkoumání a rozvolňuje při tom zaběhanou narativní strukturu, film děj naopak uzavírá. Obsahová redukce je provedena tak, aby jedním řezem nejen odstranila konkrétní scény a zápletky, ale zároveň zjednodušila premisu do takové míry, která dovolí filmovému provedení ji dostatečně prozkoumat i navzdory omezenému prostoru. Filmová adaptace oproti hře ztrácí zápletku, ve které Harry nevědomky pomáhá Dahlii dokončit přípravu pro rituál, v němž má znovusjednocená Alessa sloužit jako nástroj k přivedení Inkuba/Inkubatora na zem, čehož mělo být dosaženo jejím upálením. Místo toho je ve filmu nemanželská Alessa upalována ve snaze očistit město od hříchu. V rozřešení se film věnuje vlastnímu konceptu, kdy se Alessa a Rose společnými silami pomstí fanatickému kultu. Jak ale bylo popsáno již výše, i tahle změna vyplývá z interpretace originálního materiálu a snaží se zdůraznit pozici kultu jako hlavního nepřítele.

## Postava/avatar

Jistě nejvýraznější změnou v případě hlavní postavy příběhu je výměna Harryho za Rose. Christophe Gans uvádí, že tato změna podtrhla téma mateřství, kterému v původním díle stála v cestě mužská hlavní postava.<sup>35</sup> Dostáváme se tak k problému avatara. Postava Harryho v původním díle je motivována ztrátou dcery, v okamžicích objevování hrůzných monster je však pod kontrolou hráče a nevykazuje téměř žádné známky strachu či odporu. Jedná se v první řadě o avatara, hráčův nástroj, a zatímco ultimátní cíl Harryho-postavy je motivován diegeticky, momentální rozhodování patří Harrymu-avatarovi, a je tak prostředkem hráčových, nediegeticky motivovaných rozhodnutí. Filmový divák ale postrádá potřebu avatara. Naopak, aby soucítil s hlavní postavou, potřebuje pochopit a respektovat její motivace a v ideálním případě s nimi sympatizovat. Tyto motivace jsou totiž ve filmu daleko větším tématem než ve hře, protože hrají roli v rámci překonávání problémů a rozcestí, na něž hlavní postava naráží. Když se Harry poprvé potká s monstry, nevidíme jeho emoce ani rozhodnutí, protože ho v tu chvíli ovládá hráč. Rose ale ve stejné scéně může divák dobře zkoumat. Vidí její emoce a z jejího rozhodnutí, jak se situací naložit, poznává, kdo Rose doopravdy je. Jak tedy Gans a Avary z Harryho vytvořili Rose?

Harry má jen málo osobnostních rysů. Jeho jedinou a základní motivací je najít svou dceru, a je ochoten postavit se hrůzám Silent Hillu, aby toho dosáhl. Ve hře, zejména v dialogích s vyděšenou zdravotní sestrou, je načrtnuta jeho přirozená empatie. Těžko však ve hře dohledávat například jeho morální integritu, protože hra nabízí naprosté minimum morálních dilemat. Když se navíc takové dilema objeví, hra rozhodnutí vloží do ruky hráči. Právě takovou situací je jeden z příkladů emergentního vyprávění, situace se Cybil Bennett ovládanou parazitem. Její vstup do scény proběhne v rámci neinteraktivní sekvence, která dovolí srozumitelnější expozici situace, ale následně nechá reagovat hráče. Ten má na výběr – může útočící Cybil zabít, nebo – pokud si uvědomí potřebné souvislosti – využít předmět z inventáře, aby Cybil zbavil parazita, a zachránil jí tak život. Pokud bychom na tuto scénu nahlíželi bez úvahy o hráči, pak by poukazovala na Harryho inteligenci a soucit. Protože ale tato rozhodnutí závisí na hráči, Harryho inteligence a soucit jsou determinovány inteligencí a soucitem hráče. Tyto atributy u Harryho nejsou určeny a při převedení postavy do filmové podoby je potřeba je doplnit. Ve filmu se ztrácí dichotomická povaha hlavní postavy, tedy postavy v příběhu a avatara, motivace už není dělena mezi diegetickou

---

<sup>35</sup> *Interview: Masterclass Silent Hill* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20061007185326/http://www.ecranlarge.com/interview-282.php>.

a nediegetickou/hráčskou, obě složky jsou tu sloučeny do jedné. Rose zčásti zastává pozici Harryho, tedy hlavní postavy příběhu, zároveň je ale zástupcem avatara, jehož pomocí do příběhu vkládá svou kontrolu hráč. Z toho vyvstává problém; pro filmovou verzi je potřeba vyplnit „prázdná místa“ v osobnosti postavy, které jsou v předloze ponechány hráči.

Avary a Gans se rozhodli doplnit vlastnosti postavy tak, aby podtrhli již existující osobnostní rysy; opět tak nacházíme princip adaptace pomocí interpretace. Změnou pohlaví jsou tu podtrženy mateřská láska a přirozená empatie. Harry není hrdinský typ, který dobrodružství vyhledává, naopak, je to otec bez zkušenosti se zbraněmi, který jel se svou dcerou na dovolenou. Rose na rozdíl od Harryho příběh sama prožívá, a její emoce, zejména strach, akcentují její oddanost dosažení cíle. Nehrdinskost hlavní postavy je tak vyděšenou Rose zdůrazněna. Stejně jako v transpozici narativní struktury, i v transpozici osobnosti a systému motivací hlavní postavy je potřeba tvůrčího zásahu minimalizována narativně ospravedlněnou motivací v předloze a jejím ospravedlněním a zdůrazněním (spíše než nahrazením) v procesu adaptace. Rose se nejen chová podle cílevědomé logiky, její původ je v nové verzi dokonce více nasnadě. Hlavní hrdinka filmu, stejně jako její předloha, je sice nekomplexní postavou, která není v díle hlouběji zkoumána, ale využívána jako nástroj divákova poznání prostoru a příběhu, takový přístup je však velmi dobře odůvodněn. Motivace jejího tunelového vidění se dají uvést na několika příkladech z filmu.

Dobrym příkladem je scéna, ve které Rose objevuje v záchodové kabině mrtvolu, znetvořenou ostnatým drátem. Její okamžitou reakcí je přirozené znechucení, na které nicméně po několika vteřinách navazuje ustanovení úkolu: pomocí nápisu na stěně Rose odhalí klíč v ústech mrtvého těla. K získání tohoto nástroje musí překonat překážku – vlastní znechucení. To se jí nakonec daří a opatrným hmatem získává klíč, který bude později fungovat jako hodnotný nástroj. Scéna zkoumá Rose a její motivaci překonávat překážku. Sledujeme prožitek, který byl v originálním díle určen hráči, ne postavě. Empatie nám pak pomůže chápat, jak důležitý cíl má Rose před sebou a co všechno je schopna překonat, aby ho dosáhla. To však stačí pouze k určení jejího rozhodování pouze ve chvíli, kdy ji jedna z možností posune blíž k cíli. Například v již zmiňovaném případě se Cybil a s parazitem nejde o jednoduché překonání překážky, ale o test Harryho morálky. Gans a Avary se však takovým situacím ve filmu téměř zcela vyhýbají. Rose se v situaci morálního dilematu ocitne jen jednou, a to když ji ke konci filmu požádá „zlá“ Alessa o pomoc při pomstě kultu. Roseino rozhodnutí ale fakticky o jejím přesvědčení mnoho nevyovídá, protože tato entita pomohla Rose dceru najít a sama je pouze vykonavatelem trestu. Kult je jejich společným

nepřítelem, rozhodnutí je tak nasnadě a jeho komplexita pouze iluzorní. Filmová adaptace tedy využívá při řešení problémů avatara tu nejpřímější cestu; akcentuje už existující charakterové rysy a vyhýbá se situacím, v nichž by byla postava hlouběji zkoumána. Ta si tak částečně zachová charakter prostředníka mezi dílem a uživatelem, ale dosahuje dostatečné komplexity, abychom ji považovali za ucelenou.

## Shrnutí

Hra *Silent Hill* je ve své podstatě pro filmové médium velmi adaptabilní, a to jednak díky vlastním filmovým tendencím, tedy využívání typicky filmových postupů a sníženému důrazu na hratelnost odstraněním prvků typicky videoherních, a jednak díky žánrovým prvkům, které ospravedlňují sníženou pozornost věnovanou psychologii postav a důraz na vyvolávání specifické atmosféry a imerze. Problémy pramenící z rozdílů mezi oběma médii pak překonává pomocí interpretace narativních principů předlohy a jejich opětovné využití v nové formě, která odpovídá požadavkům filmu. Mezi nejvýraznější tvůrčí zásahy v procesu adaptace patří narativní redukce; adaptace využívá příběhovou strukturu části předlohy, ale odstraňuje celé vedlejší příběhové linie, jakož i část té hlavní. Vyvrcholení a epilog adaptace nemají v předloze přímý základ, jsou ale vystavěny na stejných principech, jaké lze v předloze nalézt pomocí interpretace. Film obsahuje zcela originální příběhovou linii, která byla ale přidána na popud studia, a není tak původním tvůrčím záměrem adaptace. I tak ale slouží jako účinný nástroj ke kontextualizaci hlavní dějové linie.

## Adaptační analýza: Max Payne (Moore, 2008)

Hra *Max Payne* z roku 2001 je third person shooter<sup>36</sup> s žánrovými prvky noiru a hongkongského akčního filmu. Příběh je nejvíc rozvíjen pomocí zobrazování komiksových stripů, které vycházejí z principu cut-scén. Tyto stripy sice nebudují situace filmovým způsobem tak, jak to dělávají cut-scény, jsou ale formálně kompaktnější. Dokážou na nemnoha obrázcích a minimu textu obsáhnout větší narativní celek pomocí své přirozené schopnosti volně se přemísťovat v prostoru a čase. Kromě vlastního vyprávění příběhů odehrávajících se mezi jednotlivými herními kapitolami tyto kapitoly také uvádějí a uzavírají. Samotný prostorový gameplay pak postrádá většinu způsobů vyprávění, jak je popisuje Henry Jenkins, hra má však přesto dostatečně komplexní narativ, aby se dal adaptovat do celovečerního filmu.

Odsunutí většiny vyprávění mimo prostorový gameplay nepřímo poukazuje na důraz, který hra klade na svou ludologickou stránku. *Max Payne* představuje mechaniku známou jako *bullet time*, ve které hráč dokáže dočasně zpomalit vnitroherní čas, a zjednodušit si tak přestřelky, v nichž rozhodují přesnost střelby a rychlost rozhodování. Zároveň poskytuje širokou paletu zbraní s různými herními vlastnostmi. Kombinace široké škály zbraní a potenciálních způsobů využívání mechaniky zpomalování času nabízí množství způsobů, jak k přestřelkám, primárnímu hernímu principu Maxe Payna, přistupovat.

Adaptace z roku 2008 režírovaná Johnem Moorem reflektuje ludologickou specifičnost předlohy, zatímco vypráví zjednodušenou verzi jejího příběhu. Premisa je však v obou případech zcela stejná. Newyorský detektiv Max Payne se rozhodne vydat se po stopě drogy Valkyr a organizace, která za drogou stojí. Jeho cílem je ale pomstít se zločincům spojeným s drogou Valkyr za vraždu své ženy a dítěte, a tak se při pátrání přestane řídit zákony a začne se uchýlovat k násilí a vraždám. Nakonec se mu však podaří svou ženu a dítě pomstít.

Hlavním adaptačním problémem je v případě Maxe Payna silný důraz na ludologickou stránku hry a nízká komplexita příběhu, který svojí formou a významem působí pouze jako doprovodný prvek. Vyprávění pomocí komiksových stripů navíc často opomíjí situace, charakterový vývoj či narativní oblouky. Adaptace Johna Moora a Beaua Thorna využívá možnosti filmového vyprávění k daleko výraznější psychologizaci postav a častější výstavbě dramatických situací, než můžeme najít v předloze.

---

<sup>36</sup> Third person shooter je označení pro střílečky používající kamerovou perspektivu třetí osoby, zpravidla kamera následuje hráčova avatara, a hráč tak vidí jak prostor před postavou, tak postavu samotnou.



Žánr akčního filmu umožňuje do adaptace zahrnout extenzivní akční scény, ve kterých John Moore odkazuje na herní mechaniky originálního díla. Po estetické stránce film rozpracovává prvky neo-noiru využité ve hře, jejich implementace do příběhu však není tak výrazná jako v předloze. Analýza se pokusí podchytit, jakým způsobem adaptace redukuje rozsah děje, prozkoumá žánr jako nástroj pro vystavění vlastních dramatických situací, přenos žánrových principů mezi oběma médii a rozebere, jakým způsobem akční scény odkazují na ludologickou stránku původního díla.

## Formální struktura

Strukturu předlohy jasně definuje její formální dichotomie. Hra se soustředí buď na prostorové hraní, v jehož rámci (až na výjimky) omezuje vyprávění příběhu na předávání detailů pomocí voiceoveru či vloženého narativu, nebo na vyprávění, kdy omezí hráčův vliv pouze na ovládání tempa.

Prostorové sekvence hráči nabízí jen málo mechanik, zato s poměrně širokou paletou využití a možností kombinací. Hráč se pomocí avatara pohybuje po virtuálním prostoru, sbírá munici a léčiva, za pomoci HUD si vybírá zbraň k momentálnímu používání a touto zbraní se snaží zlikvidovat všechny nepřátele, na které narazí, dřív, než sám podlehně zraněním, která mu nepřátelé způsobí. Pomocí mechaniky bullet time, úskoků a neustále se rozšiřující palety zbraní ale hráč může průběžně vyvíjet svůj styl. Členité prostředí, ve kterém se přestřelky odehrávají, a náročnost hry navíc hráče nutí přizpůsobovat se možnostem, které mu prostor nabízí.

Komiksové sekvence ve výchozím módu vážou jednotlivá komiksová políčka a text v nich obsažený s voiceoverem, který psaný text prezentuje v hlasové podobě. To udává přehrávání příběhu vlastní tempo, a dál tak napodobuje funkci běžných cut-scén. Hráč má ale možnost přehrávání zastavit, nechat si zobrazit všechna políčka najednou a u delších sekvencí i přecházet ze stránky na stránku podle libosti, jako by listoval fyzickým komiksem. V takovém případě přichází o voiceover i přednastavené tempo.

Vzhledem k rozdílnosti povahy interaktivity každé z těchto dvou částí je tak nasnadě, že i formální principy jako avatar a prostředí mají už v předloze duální podobu. O prostoru je v rámci komiksových sekvencí vyprávěno jen s úmyslem umístit děj do konkrétního místa. Max se v rámci gameplaye přesunuje z místnosti do místnosti či z budovy na ulici a naopak; každá z lokací, ve kterých se Max v průběhu herních sekvencí pohybuje, je fakticky herním levellem. Má vlastní prostorovou strukturu, jasně definované hranice a specifický herní cíl. Max nemůže level sám opustit jinak než jeho dokončením, o přenos postavy mezi jednotlivými levely se pak starají právě komiksové sekvence.

Podobným způsobem najdeme dualitu i v principu hlavní postavy. Charakter Maxe v gameplayových sekvencích je fakticky možné vymezit jen pomocí voiceoverových komentářů, vztahujících se k momentálnímu dění, a jeho činů, vesměs složených ze zabíjení, hledání a sbírání prostředků a prozkoumávání herního prostoru. Komentáře, primárně určené ke kontextualizaci dění, reflektují z Maxovy osobnosti pouze jeho cynismus a nebojácnost.

Určitý dílčí rys Maxovy povahy by se dal odvodit i z jeho grafického modelu, jehož obličej má ve výchozí podobě lehký, ironický úsměv, poukazující na jeho nadhled a cyničnost. Postava Maxe Payna se ale ve chvílích, kdy je avatarem, nesnaží vymanit z mechanické účelovosti a nepodléhá psychologickému vývoji či morálním dilematům. Hráč v průběhu hry nečiní žádná rozhodnutí za hranicí již popsaného gameplaye, hra tak zcela upouští od emergentního vyprávění. Omezení hráčova vlivu na podobu příběhu pro adaptační proces odstraňuje problém převodu emergentního narativu do předepsané podoby. Situace, ve kterých se Max musí rozhodovat, ale v příběhu existují. Jeho volby, jako například důvěřovat nájemné vražedkyni Moně Sax, probíhají v komiksově sekvenci, a jsou tedy udrženy mimo hráčův vliv. Tím dílo vytváří druhou podobu Maxe, tedy Maxe jako hlavní postavu. Účelem Maxe-avatara je být hráčským nástrojem k překonání překážek v gameplayi, ale zároveň být zástupným znakem pro Maxe-postavu, která není ovlivněná interaktivitou, rozhoduje se z vlastní vůle a má vlastní osobnost i historii. Pokud tedy hledáme pro potřeby adaptace Maxovu povahu, jeho motivace a kontext jeho konání, najdeme je právě v komiksových scénách. I tak se ale nejedná o projev saturovanější psychologizace Maxe-postavy, jedná se pouze o rozčlenění narativních a ludologických principů do dvou formálních struktur, které se navzájem doplňují, ale nepřekrývají.

Adaptace neměla ambice tuto dichotomii využívat. Místo toho zvolila formu typičtější pro filmové médium. Fragmentovala vyprávění do perspektiv více postav (zatímco předloha je vyprávěna pouze z Maxovy perspektivy), redukovala obsažnost příběhu a položila větší důraz na zkoumání psychologické stránky postav.

## Divácká perspektiva

Hra *Max Payne* váže hráče s jedinou postavou, z jejíž perspektivy sledujeme celý příběh. Adaptace se však rozhodla využít možnosti přepínat mezi jednotlivými postavami, a sledovat tak i dění mimo Maxovo zorné pole. Díky tomu dokáže film pozorněji zkoumat postavy, například Monu Sax, či Maxovy protivníky, jako jsou Jack Lupino a B. B. Divák je svědkem situací, jejichž součástí Max není. Role hráče a role diváka se tak jednoznačně odlišují. Hra se snaží o ztotožnění hráče s Maxem, nikdy ho neopustí a celý příběh vnímá pouze z jeho úhlu pohledu, což je podpořeno introspektivními monology Maxe jako vypravěče. Práce s dalšími perspektivami však diváka o tento způsob jeho ztotožnění s Maxem připravuje, stejně jako vynechání vnitřních monologů. Introspekce se v adaptaci omezuje na zobrazení halucinovaných výjevů, které Max vidí pod vlivem drogy Valkyr. I prvek, který by byl snadno adaptovatelný, Moore a Thorne mění pomocí vlastního, adaptačně nepředloženého tvůrčího zásahu, což je tendence opačná, než jaká byla popsána v případě adaptace *Silent Hillu*. Tvůrci pomocí odpoutání se od formálního charakteru hlavní postavy dosahují možnosti snadnějšího vyprávění. Motiv více perspektiv umožňuje divákovi sledovat Maxe pohledem dalších postav a adaptace právě pro tento pohled vytváří samostatné situace, které přinášejí kontextuální informace. Film například obsahuje scénu, která v předloze nemá žádné ukotvení, ve které Mona Sax navštíví drogového dealera nazývaného Lincoln. Ten ve filmu nehraje jinou roli, než že ztělesňuje newyorské podsvětí a názor zločinecké scény na Maxe Payna. V příběhu se už znovu neobjeví, nenese žádné znaky, které by svědčily o jeho specifičnosti mezi ostatními kriminálníky a příběhu nepřispěje ničím jiným než informacemi o Jacku Lupinovi a názorem na Maxe. Divák tak získává komplexnější pohled na Maxe než hráč – k vlastní zkušenosti s ním se přidává i detailnější pohled na jeho pověst, historii a vztahy s některými vedlejšími postavami.

Dalším druhem situací vyprávěných z jiné než Maxovy perspektivy jsou situace určené k expozici informací pro diváka dříve, než se je dozví Max. Divák obdrží informaci, díky které lépe rozumí situaci a může pozorovat, jak Max pracuje na tom, aby informaci získal, a jaký je jeho přístup k případu před zjištěním a po něm. Jako příklad může sloužit scéna vedená z pohledu Maxova bývalého spolupracovníka Alexe, který zjistí, že tetování objevující se na obětech vražd se shoduje s tetováním nalezeným na ruce Maxovy zemřelé ženy.

Implementace nových perspektiv tak výrazně rozděluje roli hráče v předloze a roli diváka v adaptaci a funguje jako nástroj ke tvorbě situací napomáhajících narativní restrukturalizaci – kontextuálnímu rozšiřování a obsahové redukci.

Narativní redukce a motivace postav

Strukturální úprava příběhu je řešena s podobnou tendencí, jako tomu je v případě *Silent Hillu*. Originální příběh je poměrně rozsáhlý. Střídá řadu postav, mnohé z nich slouží jako Maxovi protivníci v narativní i mechanicky herní vrstvě díla. S každým protivníkem Max navštíví nové prostředí a odhalí nové informace o případu. Svou narativní strukturou tak předloha synergizuje s ludologickou strukturou levelů. Periodické změny prostředí a neustále se zvyšující obtížnost jsou narativně motivovány postupným rozkrýváním hierarchie zločineckého gangu, kdy stopa k dalšímu nepříteli ukrytému v následující lokaci je součástí odměny za dokončení levelu předchozího.

Adaptace bez potřeby synergizovat s jakoukoliv ludologickou strukturou zásadně redukuje množství postav, které v příběhu vystupují. Z protivníků patřících k mafii vedené Angelo Puchinellem Max ve filmovém zpracování naráží Max pouze na Jacka Lupina, zfanatizovaného distributora drogy Valkyr, a na B. B., Maxova přítele a šéfa bezpečnostní služby firmy Aesir, která drogu vyrábí. Ostatní protivníci Maxe Payna (např. bratři Finitové či Rico Muerte) jsou z děje zcela vyřazeni. Postavu Nicole Horne, podle předlohy primární protivnici a vůdčí osobnost celého drogového obchodu, film sice využívá, její faktickou pozici v příběhu ale pouze naznačuje a ponechává si ji jako nepřítele pro potenciální další díl, jak napovídá potitulková scéna.

Redukce obsahu byla dostatečně výrazná nejen pro zjednodušení příběhu pro filmové zpracování, uvolnila také prostor pro hlubší zkoumání některých témat a postav. Zatímco předloha byla v rámci komiksových sekvencí schopna obsáhnout děj několika diegetických hodin odehrávající se v různých lokacích pomocí několika obrázků, vypravěčova monologu a krátkého dialogu, filmová verze příběh vypráví pomocí konkrétních situací, ve kterých zkoumá jednotlivé postavy a jejich motivace, reakce a vztahy. Adaptace například sice redukuje rozsáhlý Puchinellův gang na Jacka Lupina a jeho poskoky, na několika situacích ale zkoumá Lupinův fanatismus, původ jeho závislosti, jeho historii a motivace, které se v předloze nenacházejí. Díky tomu se z narativně podsaturevané postavy, sloužící v první řadě k vyvolání finálního souboje v jedné z kapitol, stává postava, jejíž konání má výpovědní hodnotu pro divákovu chápání příběhu.

Saturací osobnosti prochází i sám Max. Předloha z jeho charakteru a minulosti vytěží oproti ostatním postavám poměrně dost informací, a to primárně prostřednictvím dialogů, které Max vede s dalšími postavami. V prologu se například dozvídáme o proměně Maxovy povahy vlivem tragické smrti jeho ženy a dítěte. Před nalezením jejich těl jsme svědky dialogu, ve

kterém Max tápá svou poslední cigaretu, protože to „nesvědčí miminku“, a odmítá nabídku na časově náročnou práci, protože staví svoji rodinu na první místo. Jeho oddanost rodině a optimismus je v jasném kontrastu s jeho pozdějším cynismem. Výrazným prvkem Maxova charakteru je i jeho vypravěčský styl, v popisných částech plný romantické hyperbolizace, metafor a personifikací a sršící ironickým humorem.

Adaptace však k hlavní postavě nepřistupuje se snahou o věrnost předloze; filmová podoba detektiva Payna kompletně ztrácí ironický humor a nadhled. Adaptace svým povrchním přístupem k psychologii postav nereflektuje rozkol mezi Maxovým ironickým nadhledem a uvolněností a tragickými událostmi, které se vážou k jeho historii a jimiž sám prochází. Filmová verze však nemůže takovou osobnostní dichotomii obyčejně přijmout, a tak zobrazuje Maxe Payna jako člověka silně poznamenaného tragédií, člověka, který se se smrtí své ženy a dítěte nevyrovnal. Tím sice mění Maxovu povahu, vytvářejí tak ale velmi jasně pochopitelnou postavu, která má jednoznačnější motivaci se mstít. Narážíme tak na částečné řešení problému *goal-directed logic*. Inherentní motivace dostat se k cíli, v předloze diktovaná samotnou formální podstatou, se v adaptaci vytrácí, Maxův nový přístup k tragédii tuto absenci kompenzuje. Toho je výrazně využíváno ve scénách, kdy Maxovi dochází síly, např. když se topí v ledové vodě nebo když propadá drogovým halucinacím. V obou případech mu vize jeho zemřelé manželky poslouží jako zdroj motivace v boji s vlastní vůlí pokračovat. Adaptace tak využívá psychologizaci jako nástroj k výstavbě dramatických situací, jež předloha neobsahuje, ale na kterých film staví své vyprávění.

## Vyprávěcí postupy a adaptace žánrových prvků

Hra fakticky využívá čtyři formální způsoby, jak hráči vyprávět příběh. Kromě již popsaných komiksových sekvencí hra využívá klasické i klasické filmově neinteraktivní sekvence, většinou sloužící k využití odpoutání hry od hráčova vlivu za účelem vlastního záběrování či převyprávění transpozičních situací (výbuch auta, spuštění stroje...). Dále v předloze můžeme najít (fakticky jediný) ludonarrativní způsob, vložené vyprávění. Hra do herního prostoru umísťuje záchytné body, ve kterých může hráč čerpat informace o paralelním dění mimo jeho zorné pole. Vložených kusých informací v prostoru existuje více druhů. Prvním z nich je pohled do okolního světa pomocí televize, rádia či novin. Interakce s nimi odhaluje, že média sledují Maxovo počínání a hráč je Maxovým voiceoverem jasně upozorněn, že pohled médií na Maxův případ je diktován přístupem Jima Bravury, policisty, který vede vyšetřování. I v tomto případě je vyprávění vedeno pomocí komiksové sekvence, kterou spustí interakce s příslušným předmětem, a jedná se tak o vložené vyprávění s formálním charakterem cut-scény. Jediné vložené vyprávění formálně pojaté tak, jak jej popisuje Jenkins, je tu k nalezení v samotné podobě prostoru, od krvavých stop jako následků násilného činu, který se stal mimo hráčovo zorné pole, po nenápadné detaily, jako jsou graffiti na zdech, které odkazují na drogu Valkyr a indikují například to, že některé drogově závislé NPC<sup>37</sup> si byly vědomy původu drogy. Hra sama ale na tyto detaily neupozorňuje, a je tak jednoduché je minout. Čtvrtým způsobem, jakým se v rámci interaktivní sekvence můžeme dozvědět informace dokreslující příběh, je již zmíněný Maxův voiceover, zastávající pozici vypravěče. I ten ale pouze kontextualizuje nálezy, vysvětluje dění a nepřímou radí hráči, jak dále postupovat.

V těchto čtyřech způsobech vyprávění se dá najít množství stylistických a narativních principů běžně přičítaným filmu noir, a to v několika rovinách. Tou první je samotná premisa příběhu: cynický policista, falešně obviněný z vraždy, na své cestě za pomstou rozkrývá působení zločineckého gangu. Nabízí se srovnání s noirovými filmy, jako je například Maltézský sokol, kde je Sam Spade, nebojácný a často ironický detektiv, zapleten do působení zločineckého gangu a po falešném obvinění i stíhán policií.

Pro lepší pochopení přístupu předlohy k noirovým tropům jej pak můžeme zařadit do kategorie *rogue-cop* podle Franka Krutnika.<sup>38</sup> Jeho chápání *rogue-cop* noiru klasifikuje

---

<sup>37</sup> NPC je zkratka pro *non-player character*, tedy jakoukoliv hráčem nehratelnou postavu ve hře.

<sup>38</sup> KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: film noir, genre, masculinity*. 1. London: Routledge, 1991, s. 191–192. ISBN 9780415026307.

hlavní představitele jako: „(...) policisty, kteří se povznášejí nad zákon v pokusu realizovat vlastní nezákonné touhy“.<sup>39</sup> Krutnikova analýza hlavních hrdinů noirových filmů vytyčuje zákon a maskulinitu jako hlavní témata, jejichž pomocí je zkoumána a definována hrdinova identita.<sup>40</sup> Krutnik vidí noirového hrdinu jako „idealizovanou figuru narcisistní identifikace“,<sup>41</sup> která překonáním příběhové zápletky „dosahuje úspěchu, autority a maskulinní sexuality“.<sup>42</sup> Pro jasnější vymezení a historický kontext ke své analýze ale připojuje i popis „drsného hrdiny“ z pera Johna Housemana z článku „Today’s hero: a review“ z roku 1947. Ten se nezaměřuje na hrdiny skrze jejich vztah k prostředí, životní situaci a konvenčně žánrově využívaným principům, místo toho zkoumá jejich izolovanou osobnost. „Je nevázaný, zanedbaný a nepravidelně oholený. (...) Nemá žádný rozpoznatelný ideál, kterým by se udržoval – ani ambice, ani věrnost, ani touhu po bohatství. Jeho životní cíl, cíl, na který míří, a naděje, která ho udržuje, je rozplétání temných zločinů, jejichž řešení mu poskytuje jen malé, nebo žádné uspokojení. Jeho mise ho přivádějí do situací extrémního nebezpečí. Podléhá strašlivým fyzickým náporům, které prožívá s hroživou statečností. Lidský život pro něj nemá valnou hodnotu, včetně svého vlastního.“<sup>43</sup>

Postava Maxe Payna jednoznačně odpovídá tomuto chápání noirového hrdiny. Předloha Maxovi nabízí všechny potřebné body, v jejichž kontextu může jasně vymežit svou identitu – pomocí kriminální zápletky poznáváme jeho vztah k zákonu, drogový gang a zkorumpovaná policie slouží k vymezení jeho morálního přesvědčení a nebezpečí představuje možnost dokázat svou kompetenci.

Ve vedlejší postavě jménem Mona Sax poznáváme i další noirový vliv. Samostatná a nebezpečná nájemná vražedkyně, jejíž role (definovaná v tomto případě vztahem k Maxovi) osciluje mezi protivníkem a bodem zájmu, se nápadně podobá *femme fatale* Sama Spada z filmu *Maltézský sokol*, na jehož verzi z roku 1941 je v předloze několikrát otevřeně odkazováno, například v replikách „Nakráčel jsem dovnitř na Bogarta, jako jsem to dělal už stokrát“,<sup>44</sup> či „Byl jsem jako (...) Sam Spade pátrající po Maltézském sokolovi“.<sup>45</sup> Vliv noiru

---

<sup>39</sup> Tamtéž.

<sup>40</sup> KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: film noir, genre, masculinity*. 1. London: Routledge, 1991, s. 86. ISBN 9780415026307.

<sup>41</sup> KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: film noir, genre, masculinity*. 1. London: Routledge, 1991, s. 89. ISBN 9780415026307.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> Cit. In KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: film noir, genre, masculinity*. 1. London: Routledge, 1991, s. 89. ISBN 9780415026307.

<sup>44</sup> Replika Maxe Payna ve hře *Max Payne* (2001), vlastní překlad.

<sup>45</sup> Replika Maxe Payna ve hře *Max Payne* (2001), vlastní překlad.



můžeme najít i v samotné stylizaci. Za prvé se celý děj odehrává v nočním New Yorku a jeho barech, nevěstincích či podzemních parkovištích, dává tak prostor temnému, urbanistickému prostředí, jehož využívání se noiru přičítá.<sup>46</sup> Vysoce stylizovaný text popisující prostředí v úvodech a závěrech jednotlivých levelů pak vykresluje prostředí nočního města vždy jako velmi nehostinné a akcentuje ponurou atmosféru díla.

Dalším výrazným a otevřeně citovaným vlivem je hongkongský akční film, zejména dílo Johna Wooa. Zatímco noir hře poskytl inspiraci v rovině stylizace a narativních tropů, hongkongský akční film sloužil jako zdroj stylizace soubojových mechanik. Paynovské přestřelky se dají velmi jednoduše přirovnat k přestřelkám z filmu *Hardboiled* (John Woo, 1992) – typické je například využívání dvou zbraní ve stejnou dobu nebo snímání akce pomocí zpomalených záběrů, nejvýraznějším prvkem je ale střelba v pohybu. Přesně tyto prvky využívá soubojový systém Maxe Payna; zpomalené záběry tu najdeme jako mechaniku bullet time, kombinace mechanik úskoku, střelby a bullet time zároveň pak umožňuje hráči tzv. shootdodge,<sup>47</sup> ve kterém Max při horizontálním skoku a za použití zpomaleného času zároveň uhýbá kulkám nepřátel a opětuje jejich střelbu. Kromě předobrazu tohoto Maxova charakteristického manévru můžeme navíc v *Hardboiled* vidět všechny běžné zbraně,<sup>48</sup> které hra využívá, jako jsou pistole, brokovnice či jeden nebo dva kompaktní samopaly.

Stejně jako je tomu v případě noiru, i na filmy Johna Wooa jsou ve hře otevřené reference. Jméno Johna Wooa je například ve hře využito jako heslo ke vstupu do gangsterské základny, Max má ve hře repliku „Byl jsem jako Chow Yun Fat“<sup>49</sup> a jedna z obtížností hry je pojmenována *Hardboiled*. Ta může nicméně být odkazem i na americký literární žánr *hard-boiled*,<sup>50</sup> jeden z vlivů působících na podobu filmu noir.<sup>51</sup>

Adaptace však v rámci přizpůsobování originálního materiálu filmovému médiu spoustu výše popsaných žánrových prvků stírá. Jak bylo popsáno výše, adaptace odmítá ironický humor

---

<sup>46</sup> THOMPSON, Kristin, BORDWELL, David. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze / Nakladatelství Lidové noviny, 2011, s. 242. ISBN 918-80-7331-207-7.

<sup>47</sup> Termín převzatý z *Max Payne Wiki* [online]. Fandom [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: [https://maxpayne.fandom.com/wiki/Max\\_Payne\\_Wiki](https://maxpayne.fandom.com/wiki/Max_Payne_Wiki).

<sup>48</sup> Běžnými zbraněmi jsou myšleny ty zbraně, ke kterým má Max přístup po většinu hry a jejichž municí generují zabití nepřátel.

<sup>49</sup> Replika Maxe Payna ve hře *Max Payne* (2001), vlastní překlad. Chow Yun Fat je herec populární právě z filmu Johna Wooa a představitel hlavní role ve filmu *Hardboiled*.

<sup>50</sup> *Hard-boiled* je tvrdý, realistický styl v americké kriminální literatuře první poloviny 20. století, využívající sex a násilí a často zasazený do urbanistického prostředí. Definice podle [www.britannica.com/art/hard-boiled-fiction](http://www.britannica.com/art/hard-boiled-fiction).

<sup>51</sup> *Britannica* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/hard-boiled-fiction>.

a pomocí komplexnějších vyprávěcích postupů než těch, které nalezneme ve hře, kompenzuje podsaturovanou psychologií postav a absenci dramatických situací. Oproti adaptování formálních postupů předlohy, jako je tomu v případě adaptace *Silent Hillu*, využívá film *Max Payne* typicky filmové formální postupy.

Samotná premisa filmového příběhu je téměř stejná jako premisa předlohy, a tak si udržuje svou noirovou povahu, výrazné je ale toto vytracení žánrovosti v případě postav Maxe a Mony.

Psychologické rozšíření je nutné v naprosté většině narativně dominantních her, v tomto případě je ale daleko podstatnější než například v případě *Silent Hillu*. Pro tunelové vidění, které vede Rose nejkratší cestou k cíli, zatímco ona potlačuje většinu přirozených emočních projevů, dokážeme najít poměrně pevný diegetický základ. V případě *Maxe Payna* se ale vysvětlení osobnostní strnulosti a okolnostmi neovlivnitelného chování hledá jen těžko. Jedná se však o hru, kde je Max většinu herního času v rukou hráče, a ne herních scenáristů, a kde je absence mimického a gestického herectví v postavách všeobecně přijímaným standardem svojí doby. Psychologická řídkost herních postav je tak pro hráče snadno přijatelná. Jejich převodem do filmu ale přehlížené a zakrnělé osobnostní rysy ztrácí své polehčující okolnosti a musí se spolehnout na své diegetické opodstatnění. Postavy jsou ztvárněny herci, u nichž je mimika a gestika očekávána, postavy ztrácí cílevědomost hráče a musí se spolehnout na svou vlastní, navíc je od nich běžným publikem očekáván vývojový oblouk, který v předloze nemá takovou důležitost, jako například pokrok v oblasti hráčských schopností nebo dostupných herních mechanik.

Větší důraz na zkoumání psychologické stránky postav v tomto případě znamenalo změnu některých základních charakterových vlastností, kterými Max a Mona odpovídali noirovým tropům. Filmový Max ztrácí samspadeovský nadhled v nebezpečných situacích, kterými předloha akcentuje jeho dominanci a kontrolu. Mona Sax se z původní hravé, ale zrádné femme fatale stala Maxovou oddanou společnicí. Tím se sama vymanila z vlastního noirového předobrazu, zároveň kvůli tomu Max přichází o další prvek, který mu v předloze dopomáhá ke krutnickovské identifikaci: objekt sexuálního zájmu. Maxova nová podoba vnitřně rozervaného policisty, neschopného se vypořádat se smrtí své ženy, ho (ve snaze o komplexnější psychologizaci) paradoxně připravuje o ty narativní prvky, ke kterým se hrdina předlohy při vymezování své osobnosti vztahuje. Zatímco předloha často zdůrazňuje Maxův nezáměr o životy ostatních a jeho představu o zkaženosti světa, jejichž pomocí

částečně motivují jeho vražedné běsnění v řadách drogového gangu, adaptace stejný přístup k zabíjení vysvětluje zdůrazňováním Maxovy neschopnosti vymanit se z minulosti. Zatímco Max z herní předlohy po vraždě nemá co ztratit, a je tak neustále nad věcí, neutuchající touha po pomstě filmové podoby Maxe se rodí v emoční nestabilitě vycházející z neschopnosti vyrovnat se s minulostí. Tato fundamentální změna má sice stejný přímý následek, tedy postavu připravenou jít za pomstou přes mrtvolu, nicméně výrazně ovlivňuje způsob, jakým se Max vztahuje k ostatním prvkům, které vytyčuje Krutník. Kde původní Max s úsměvem laškuje s Monou v baru, jeho filmová verze s potlačovaným vztekem odmítá intimní vztah. Film toto rozhodnutí dokonce využívá k expozici Maxovy povahy, když rozhodnutí odmítnout intimní vztah explicitně motivuje Maxovou vzpomínkou na zavražděnou manželku.

Stejným způsobem, jakým adaptace odmítá Maxovu sexualitu, se zbavuje i jeho jednoznačné kompetence a statečnosti, s jakou se Housemanův hrdina staví nebezpečí. Filmový Max není neohrožený, jeho zranění ho dlouhodobě poznamenávají a ovlivňují jeho výkon. Zatímco v předloze jsou léky na bolest za plnohodnotnou kompenzaci zranění ze střelných ran, ve filmu Maxe vidíme kulhat, křivit obličej bolestí, nechat si ve slabé chvíli zachránit život Monou a vkleče na zemi bojovat s touhou všechno vzdát. Max se tak mění na zranitelného a zásadového, který v bodech definujících jeho neohroženost reaguje opačně, než jak jej chápe předloha. Další body, jejichž pomocí vymezuje svoji identitu, tu nicméně zůstávají – stále nadřazuje vlastní chápání morálky nad zákon a stále mu nezáleží na lidském životě, což ho v rámci jeho vyšetřování vede k využívání násilných praktik. Oproti originálu však Max nepřekonává jen hordy nepřátel, ale i sílu vlastní vůle.

Po stylistické stránce se adaptace předlohy relativně drží. Desaturované barvy a plochy světla i stínů s ostrými přechody připomínají noirovou inspiraci originálního díla a přechodové záběry na město a padající sníh úspěšně napodobují komiksové obrazy nočního New Yorku.

Na soubojový systém předlohy v adaptaci najdeme řadu referencí. Max používá stejné zbraně jako jeho herní předobraz, v některých momentech jsme svědky odkazu na bullet time, kdy se v přestřelce zpomalí čas do té míry, že jsou vidět létající kulky, při první přestřelce v kancelářích Aesiru vidíme kombinaci skoku zbraní napřed a zpomaleného času, a ve scéně z klubu RagnaRock<sup>52</sup> film využívá kompletní manévr shootdodge. Využití těchto prvků je ale

---

<sup>52</sup> Původně Ragnarok, explicitně odkazující na severskou mytologii, kterou předloha výrazně využívá (droga Valkyr, Maxův partner agent Balder apod.).

pouze referencí na originální materiál, při samotných přestřelkách se postavy málokdy pohybují, množství výstřelů za přestřelku je výrazně nižší a například souboj s Jackem Lupinem je celý veden nablízko, beze střelby. Efektu přestřelky adaptace spíše než chaotičností a pohybovou dynamikou dosahuje akcentováním rychlých reakcí postav a dynamického střihu, který v předloze nenajdeme. Filmová adaptace si tak vytvořila vlastní, realističtější formu souboje, který odmítá dynamiku soubojové choreografie a spoléhá se na schopnost filmového média dynamizovat akční scény pomocí střihu. Tím se definitivně odpoutává od původní žánrové inspirace.

## Shrnutí

Mediální propast mezi předlohou a adaptací textu *Max Payne* je značná. Předloha se soustředí na svoji ludologickou stránku, kterou může adaptace pouze napodobit či na ni odkazovat. Nejsaturovanější metodou vyprávění jsou nekonvenční komiksové sekvence, které umožňují volné zacházení s prostorem a časem, a neklade – tak jako konvenční film, takový důraz na situace s vlastní narativní strukturou. Scenárista Beau Thorne a režisér John Moore přistoupili k problémům vyvstávajícím z rozsahu mediální propasti tendencí výrazných tvůrčích zásahů a nahrazení problematických formálních postupů předlohy vlastními postupy, odpovídajícími mainstreamovým formálním konvencím filmového média. Adaptace redukovala obsažnost příběhu, aby mohla vyprávět na základě výstavby dramatických situací, a kompenzovat tak jejich absenci v originálním díle. Navíc rozvinula a transformovala psychologickou stránku postav, čímž dosáhla možnosti tematizovat boj s vlastní vůlí, který předloha v podstatě zcela opomíjí. Na ludologické principy (tedy primárně a téměř exkluzivně soubojový systém) své předlohy adaptace často odkazuje, případné využití referencí je ale relativně vzácné a soubojové scény jsou formálně zpracovány vlastním, statictější a realističtější způsobem. Klíčem ke snadnějšímu porozumění adaptačním procesům se ukázalo sledování přenosu či vytrácení žánrových prvků. Původ estetických prvků a vyprávěcích postupů předlohy v noirovém filmu a formálních postupů v hongkongském akčním filmu poukazují na snadnou adaptabilitu těchto složek předlohy zpět do filmového média, a upozorňují tak na fakt, že adaptační transformace v případě Maxe Payna je do velké míry zvolený, ne mediální propastí vynucený přístup.

## Závěr

*Silent Hill* a *Max Payne* se prokázaly jako příklady opačných adaptačních možností i přístupů. Adaptační analýzy tyto možnosti zkoumají za použití teoretického rámce vytyčeného v úvodních kapitolách práce. Podoba adaptace se zdá být přímo determinována dvěma hlavními pilíři – adaptabilitou předlohy a tvůrčím přístupem v rámci adaptačního procesu. Jádrem problému adaptability se prokázala být ergodická interaktivita, k jejímuž zkoumání bylo primárně využito teoretického základu z textů Lindy Hutcheon, Jonathana Macka a Henryho Jenkinse. Jak upozorňuje Jonathan Mack, „to, že interaktivita nemůže nikdy být součástí základní filmové modality, znamená, že tato mediální interakce vždy zůstane prostorem, ve kterém jsou vyžadovány kreativní zásahy“.<sup>53</sup> V případech obou analýz bylo prokázáno, že k největším tvůrčím zásahům jsou tvůrci nuceni v oblastech narativní šíře, odstranění ludologické stránky díla, psychologizaci postav a implementaci filmové formy. V obou adaptačních procesech došlo k výrazné narativní redukci, jejíž pomocí byly převedeny prvky větvené videoherní struktury a prostorového vyprávění do lineární struktury vyžadované filmovým médiem, v obou případech došlo k hlubší psychologizaci hlavních postav a širší kontextualizaci příběhu. Obě díla také využívala reference na ludologickou stránku své předlohy.

V případě *Silent Hillu* analýza ukázala relativně nízkou míru mediální propasti. Předloha naopak kontaminuje vlastní formu konvenčně filmovými specifiky v oblasti komplexity narativu a povahy stylizace, tzn. je ve své podstatě výrazně intermediální. Adaptabilitu ovlivnilo také to, že žánrové konvence obsažené v předloze se prokázaly jako vhodné i pro filmové médium, a tím pádem jako snadno přenositelné. Toto omezení mediální propasti mezi předlohou a adaptujícím médiem poskytuje v procesu adaptace možnost omezit míru nutných kreativních zásahů do klíčových prvků předlohy. V rámci adaptačního procesu byla tato možnost hojně využívána, zejména v oblasti formy, stylu a vyprávěcích postupů. Filmová verze textu využívá stylistické postupy odkazující či v některých případech přímo citující postupy nalezené v předloze. Adheze k originálnímu materiálu je sledovatelná i v případě vynucených kreativních zásahů, jako jsou narativní redukce či psychologizace postav. Tyto změny sice povrchově mění obsahové prvky, analýza však zmapovala, že tyto změny zachovávají, či dokonce akcentují dílčí i klíčová témata obsažená v předloze.

---

<sup>53</sup> MACK, Jonathan. Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s. *Adaptation* [online]. 2016, 9(1), s. 110 [cit. 2022-03-19]. ISSN 1755-0637. Dostupné z: doi:10.1093/adaptation/apv031.

Využíváním některých mediálně specifických prvků předlohy, jako jsou narativní struktura či omezený vhléd do psychologie hlavní postavy, se však vzdaluje filmovým konvencím a sama v omezené míře dosahuje intermediality.

*Max Payne* v obou pilířích procesu adaptace představuje opak. Předloha svým důrazem na herní mechaniky a prostorové vyprávění omezila komplexitu příběhu a psychologizaci postav. Vyprávění je zjednodušeno a omezeno na krátké komiksové sekvence a celkový narativ je podřízen ludologické struktuře hry. Adaptační proces tak vyžadoval výrazně větší kreativní zásahy, než jak tomu bylo v případě *Silent Hillu*. Dílo nicméně obsahuje stylistické i narativní prvky pocházející z filmových žánrů. Stejně jako v případě *Silent Hillu*, žánrové prvky se ukázaly být komplementární k oběma médiím. Tato možnost však nebyla využita, adaptace transformuje i adaptabilní prvky originálního díla. Choreografie přestřelkových scén z filmů Johna Wooa se v adaptačním procesu omezuje na nárazové reference a noirové prvky v osobnostech postav, dílčích tématech a vizuální stylizaci a téměř zcela se vytrácí. Analýza poukázala na to, že adaptace transponuje primárně povrchní prvky, jako jsou jména postav a míst či premisa příběhu, ale při hlubší interpretaci obou děl nachází výrazně transformační kroky v rámci dílčích i klíčových témat, osobností postav, časového rozpětí a struktury příběhu. Těchto změn adaptace dosahuje nutnými kreativními zásahy (narativní redukce, psychologizace postav) i zásahy nevynucenými mediálními rozdíly (např. žánrové prvky). Pomocí přístupu tíhnoucího k řešení adaptačních problémů transformačními tvůrčími zásahy vyměňuje Moore adhezi a intermedialitu adaptace za přilnavost k mediálním konvencím filmu.

V případě obou analýz je vidět, že adaptabilita předlohy je do značné míry determinována kontaminací vlastní formy. Videohra *Silent Hill* má nakročeno k filmové adaptaci omezováním vlastní ludologické stránky a téměř všechny přenositelné prvky Maxe Payna pocházejí z žánrů původně patřících filmovému médiu. Je tak důležité upozornit na to, že tvůrčí přístup a adaptabilita předlohy jsou sice klíčové a do jisté míry se navzájem ovlivňují, je však nutné je zkoumat jako dva samostatné jevy.

Tato práce pomáhá zmapovat videoherně-filmový intermediální prostor a upozorňuje na klíčovou roli přístupu tvůrce k výsledné podobě díla. Tato problematika si však žádá další zkoumání. K lepšímu porozumění procesu adaptace videohra–film může v budoucnosti pomoci například právě hlubší zkoumání vzájemného vlivu adaptability a tvůrčího přístupu,

analýza děl s nízkou adaptabilitou a adhezním tvůrčím přístupem či analýza vlivu produkčního zázemí na adaptační proces.



## Seznam použité literatury

- HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. New York: Routledge, 2006. ISBN 0415967945.
- RUFUS, Earl, SHANLEY, Patrick. *Highlights (and Lowlights) from Watching 25 Video Game Movies* [online]. The Hollywood reporter, 2017 [cit. 2022-03-18]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/lists/video-game-movies-best-worst-all-time-962776/super-mario-bros-1993/>.
- MACK, Jonathan. Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s. *Adaptation* [online]. 2016, 9(1), 98-112 [cit. 2022-03-19]. ISSN 1755-0637. Dostupné z: doi:10.1093/adaptation/apv031.
- LEITCH, Thomas. *Film adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2007. ISBN 978-0-8018-8565-5.
- JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. WARDRIP-FRUIIN, Noah, HARRIGAN, Pat, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004. ISBN 9780262232326.
- KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: film noir, genre, masculinity*. 1. London: Routledge, 1991. ISBN 9780415026307.
- AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 1. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5579-9.
- FERRI, Gabriele. Interpretive Cooperation and Procedurality.: A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism. *E|C Serie Speciale* [online]. 2009, 3(5), [cit. 2022-03-18]. ISSN 1970-7452. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/258834405\\_Interpretive\\_Cooperation\\_and\\_Procedurality\\_A\\_Dialogue\\_between\\_Semiotics\\_and\\_Procedural\\_Criticism](https://www.researchgate.net/publication/258834405_Interpretive_Cooperation_and_Procedurality_A_Dialogue_between_Semiotics_and_Procedural_Criticism).
- JUUL, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* [online]. 2003 [cit. 2022-03-18]. Dostupné z: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.
- SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. *Game Studies* [online]. 2008, prosinec 2008, 8(2) [cit. 2022-03-18]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.
- HART, Casey. Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game Studies* [online]. 2017, Prosinec 2017, 17(2) [cit. 2022-03-18]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>.
- ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. *Game Studies* [online]. 2001, červenec 2001, 1(1) [cit. 2022-03-18]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- PERRON, Bernard. *Silent Hill: Terror engine* [online]. 1. USA: University of Michigan Press [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24016/1006117.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- ROUSE III, Richard, ed. Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Videogames. PERRON, Bernard. *Horror Video Games: Essays on Fusion of Fear and Play*. 1. Jefferson, New Carolina: McFarland&Company, 2009, s. 15–25. ISBN 978-0-7864-4197-6.

SHELL, Jesse. *The Art of Game Design: Book of Lenses*. 2. Pittsburg: CRC Press, 2015. ISBN 978-1-4665-9867-6.

*Britannica* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/hard-boiled-fiction>.

RAJEWSKI, I. O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermédialités / Intermediality*. 2005, (6), s. 43–64.

<https://doi.org/10.7202/1005505ar>.

ANDREW, Dudley. *Concepts in Film Theory*. 1. Oxford: Oxford University Press, 1984. ISBN 0-19-503394-9.

ELLIOT, Kamilla. *Rethinking the Novel/Film Debate*. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. s. 133–181. ISBN 0-521-8-844-3.

GENETTE, Gérard. *Palimpsests: Literature in Second Degree*. Lincoln a Londýn: University of Nebraska Press, 1997. ISBN 0-8032-2168-1.

ADAMS, Ernest W. *Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling*. Teeside, 2013. Dizertační práce. Teeside University.

*Exclusive: Director Christophe Gans* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20061016002858/http://comingsoon.net/news/movienews.php?id=14165>.

*Interview: Masterclass Silent Hill* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20061007185326/http://www.ecranlarge.com/interview-282.php>.