



Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Bakalářská práce

Principy remediace a reimaginace steampunku v počítačových hrách

Radovan Holovský

Praha 2016

Vedoucí práce: PhDr. Daniel Říha, Ph.D.

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

V Praze dne 23. 6. 2016

.....

podpis

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval PhDr. Danielu Říhovi, Ph.D. za cenné připomínky, ochotu a obrovskou trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

Obsah

1. Úvod	6
2. Remediace a Reimaginace	8
2.1 Remediace	8
2.1.1 Typy Remediace	9
2.2 Imediace a Hypermediace	9
2.2.1 Logika Transparentní Imediace	9
2.2.2 Logika Hypermediace	9
2.3 Remediace v počítačových Hrách	10
2.4 Reimaginace.....	11
2.5 Teorie Remixu a Remixibilita	12
3. Steampunk a Retrofuturismus	14
3.1 Retrofuturismus, aneb "svět včerejších zítřků"	14
3.2 Steampunk, co to je?.....	14
3.3 Steampunk jako literární forma	15
3.4 Steampunk jako kultura.....	16
3.4.1 Steampunk v oblasti filmu/televize	17
3.4.2 Steampunk v oblasti vědy a technologií	18
3.4.3 Steampunk v oblasti módy a hnutí Do-It-Yourself (DIY)	19
3.4.4. Steampunková hudba	21
3.5 Podžánry a odnože Steampunku.....	21
3.6 Dělení Steampunku	21
3.7 Indikátory Steampunku (Tropy a ikonické prvky)	22
4. Počítačové hry a Herní studia	24
4.1 Krátká historie počítačových her	25
4.2 Vědní obor: Herní studia	25
4.3 Ludologie vs. Naratologie	26
4.4 Specifické prvky počítačových her	26
4.4.1 Interaktivita.....	27
4.4.2 Reprezentace vs. Simulace.....	27
4.5 Videoherní prostor a Environmentální vyprávění.....	27
4.5.1 Environmentální vyprávění	28
4.5.2 Shrnutí: Videoherní prostředí	30
5. Analýza	31
5.1 Metodologie	31
5.2 Videohry vybrané k analýze.....	33

5.3 Bioshock	33
5.3.1 Dimenze	33
5.3.2 Bod Vnímání	33
5.3.3 Visuální vzhled.....	34
5.3.4 Referenčnost	35
5.3.5 Zvukové prostředí.....	37
5.4 Bioshock: Infinite	38
5.4.1 Dimenze	38
5.4.2 Bod vnímání	38
5.4.3 Visuální vzhled.....	38
5.4.4 Referenčnost	40
5.4.5 Zvukové prostředí.....	42
5.5 Dishonored	42
5.5.1 Dimenze	43
5.5.2 Bod Vnímání.....	43
5.5.3 Visuální vzhled.....	43
5.5.4 Referenčnost	45
5.5.5 Zvukové prostředí.....	47
5.6 Dílčí závěr analytické části	48
5.6.1 Bioshock.....	48
5.6.2 Bioshock: Infinite	48
5.6.3 Dishonored.....	49
5.6.4 Shrnutí	50
6. Závěr	51
Slovníček pojmů	52
1. Podžánry a odnože Steampunku	52
2. Rozdělení Steampunku: čtyři kategorie	54
Obrazová příloha	55
Použitá literatura	61
Internetové zdroje	61
Citované hry	64
Citované filmy a seriály	64
Citované knihy	65

1. Úvod

V posledních letech přetrvává v médiích a oblasti kultury tendence nazývat většinu retrofuturistických děl, konkrétně v oblasti počítačových her, označením "steampunk". Ale jsou tato díla skutečně steampunkem? V této práci se pokusím pomocí analýzy tří videoher dokázat, že tomu tak vždy být nemusí a měli bychom ke kategorizování věcí přistupovat více obezřetně. Jelikož jednotlivá média nikdy nepůsobí samostatně a izolovaně, ale na sebe navzájem, nazývají teoretikové nových médií tento proces vzájemného působení a ovlivňování se remediace (Bolter, Grusin, 2000). Při procesu remediace nová média přebírají a dále rozvíjí vlastnosti již existujících médií. Tento proces probíhá již od počátku dějin a můžeme ho najít v každé oblasti lidského počinání - architektuře, technologiích, umění, atd. (Bolter, Grusin, 2000). Remediace je populárním tématem posledních let a to obzvláště v oblasti filmu a počítačových her.

Steampunk, podžánr sci-fi a v některých případech i fantasy literatury, spadá pod tzv. retrofuturismus, který se dá popsat jako "svět včerejších zítřků". Jinými slovy se jedná o pojetí science fiction zaměřené na to, jak si naši předci představovali budoucnost. Samotný termín „steampunk“ byl poprvé použit spisovatelem science fiction K. W. Jeterem v roce 1987, když popisoval svou knihu „*Morlock Night*“ spolu s tematickým zasazením knih svých kolegů (Kiehlbauch, 2015 a Vandermeer, 2011). Události toho podžánru se obvykle odehrávají v Londýně 19. století za vlády královny Viktorie, kdy parou poháněné stroje stojí na špici technologického vývoje. Jules Verne a H. G. Wells a jejich díla (*Dvacet tisíc mil pod mořem* a *Stroj Času*, atd.) byla, a stále jsou, obrovskou inspirací pro mnohé steampunkové spisovatele a umělce. Steampunk je důležitý tím, že nám připomíná jednodušší, avšak stále vyspělé časy. Dobu, kdy měl člověk kontrolu nad stroji a technologiemi. Dobu, kdy si obyčejný člověk dokázal sám opravit rozbitou věc a nepotřeboval předražené odborníky či náhradní díly. Dobu, kdy lidé z jednoduchých součástek vytvářeli složité stroje, které byli závislé pouze na mechanickém ústrojí a ne elektronických obvodech a procesorech. Jednoduše dobu, kdy byli lidé svými vlastními pány a nebyli závislí na hi-tech technologiích. Hi-tech technologiemi se zabývá žánr cyberpunk, odehrávající se v dystopické budoucnosti, která si pohrává s temnými myšlenkami o lidské přirozenosti a pojednává o vlivu pokročilé vědy, informačních technologií a kybernetiky na společnost a lidi samotné. Steampunk je opakem cyberpunku a zaměřuje se na období či estetiku raného technologického rozvoje. Steampunk sám o sobě obsahuje velké množství podžánrů (dieselpunk, biopunk, clockpunk, stonepunk, sandalpunk atd.), které jsou od něj odvozeny. Avšak problém je, že v mnoha případech jsou tyto podžánry zaměňovány za steampunk samotný. Tato skutečnost je způsobena nedostatečnou informovaností veřejnosti ohledně retrofuturismu, steampunku a jeho podžánrů.

Videohry jsou pro steampunk důležité svou specifickou vlastností - interaktivitou. Díky interaktivitě může hráč prozkoumávat své okolí, vykonávat činnosti a rozmlouvat s postavami. Jinými slovy, může se vydat do simulovaného virtuálního světa a "na vlastní kůži" poznat prostředí, které nikdy neexistovalo. Z tohoto důvodu jsou počítačové hry důležité nejen pro steampunk, ale i obecně. Umožňují být součástí simulovaného prostředí a doby, kterou hráč ve skutečnosti nikdy nemůže poznat.

Práce bude zaměřena na analýzu tří počítačových her, které jsou veřejností považovány za steampunkové - *Bioshock* (2007), *Bioshock: Infinite* (2013) a *Dishonored* (2012). Hypotézou této práce je, že ačkoli zmíněné hry skutečně obsahují jisté charakteristiky a prvky steampunku, neobsahují jich dostatek, aby mohly být označovány za "steampunkové". Ve skutečnosti jsou tyto hry založeny na kombinaci charakteristik a prvků vícera podžánrů a odnoží steampunku. Dále může při vývoji počítačových her nastat situace, že herní vývojáři unikátností vybraného zasazení, estetiky a celkového dojmu stvoří nevědomky podžánr nový.

Steampunk je žánr, který je charakteristický svou audiovizuální podobou. Z tohoto důvodu zde bude provedena analýza audiovizuálního prostředí počítačových her. Cílem této práce bude představit charakteristiky retrofuturistického žánru steampunk; zjistit jak je tento žánr ve zmíněných hrách remediován a reimaginován; a určit jaké charakteristiky a prvky steampunku se v zmiňovaných hrách nacházejí a na základě této skutečnosti určit, do jaké míry jsou tyto hry steampunkové. Za předpokladu, že se ukáže, že tyto hry nelze považovat za steampunkové, bude dalším cílem zjistit jejich skutečnou povahu.

K tématu jsem byl inspirován komunitní debatou fanoušků herní série *Bioshock*, kteří se nemohli shodnout do které retrofuturistické kategorie tyto hry spadají. Práce bude vypracována v diskursu Herních studií (Game

Studies) ale vzhledem k mezioborové povaze práce bude nutno přihlídnout i k poznatkům ostatních médií. Protože je práce zaměřená na audiovizuální prvky videoherního prostředí, bude se ve velké míře zabývat pojmy "videoherní prostředí" a „environmentální vyprávění“ (Carson, 2000 a Jenkins 2004), které v diskursu Herních studií stojí na pomezí dvou hlavních výzkumných pohledů - naratologie a ludologie. Bude použita formální analýza audiovizuálních prvků videoherního prostředí se základem v audiovizuální analýze Aki Järvinena, doplněná o prvky analýzy Larse Konzacka. Vzhledem ke specifické povaze práce, bude také nutno navrhnout a využít vlastní analytické prvky, vztahující se audiovizuální podobě videoher. Rád bych zmínil, že některé z anglických termínů jsou ponechány ve své původní podobě s tím, že budou stručně vysvětleny v poznámce pod čarou. Dále bych rád zmínil, že výraz "videohry" se v dnešní době používá k označení veškerých digitálních a elektronických her neohledně na to, na jaké platformě jsou hrány - počítač, konzole, kapesní konzole, mobilní telefony atd. Pro účely této práce budu využívat termínů videohry a počítačové hry.

Práce se bude celkově skládat ze čtyř částí. První část představí, jak se jednotlivá média ovlivňují, tedy se bude zabývat teorií remediace a dále bude vysvětlen obtížně definovatelný pojem reimaginace společně s teorií remixu. Druhá část práce se bude zabývat pojmem steampunk, jeho vznikem, krátkou historií a dělením na další podžánry, které budou také stručně představeny. Mimo to zde bude popsán zastřešující termín retrofuturismus. V třetí části bude představeno specifické medium – počítačové hry. V této části bude představen vědní obor Herní studia, který se specializuje na studium videoher a dále důležité pojmy "videoherní prostředí" a „environmentální vyprávění". Poslední část představí metodologii a následně bude provedena analýza tří videoherních titulů - *Bioshock* (2K Boston, 2007), *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013) a *Dishonored* (Arkane Studios, 2012). Všechny části této práce budou vypracovány na základě studia odborné monografie a periodické literatury s občasným přihlédnutím k fanouškovským diskusním fórům, fanouškovským internetovým stránkám a video-rozhovorům s tvůrci her.

2. Remediacce a Reimaginace

V této kapitole bude představen koncept remediacce, v podání J. D. Boltera a R. Grusina, spolu s dvěma protichůdnými způsoby, kterými remediacce funguje - imediaci a hypermediaci. Poté si představíme pojmy reimaginace a remix.

2.1 Remediacce

Termínem "remediacce" zmínil poprvé Richard Grusin v roce 1996 a samotné slovo remediacce pochází z latinského "*remederi*", které v překladu znamená "léčit, uzdravovat" (Bolter, Grusin, 2000: 59). Bolter a Grusin si však přisvojili tento termín, jako vyjádření způsobu, jakým je v naší kultuře jedno medium reformováno či vylepšováno mediem jiným.

Poprvé se tento termín pokusil definovat Paul Levinson ve své knize "*The Soft Edge*" (1997), kde jím vyjádřil způsob, jakým je jedno medium reformováno mediem druhým. Levinsonova teleologická teorie tvrdí, že se média vyvinula tak, aby se podobala člověku. Remediacce je v tomto případě činidlem teleologické evoluce, protože lidé vytvářejí média, která se vylepšují na základě omezení, která mají média předešlá. Vývoj, který Levinson popisuje, je však vždy pouze progresivní.

Naproti tomu stojí obecněji přijímanější postoj J. D. Boltera a R. Grusina, kteří ve své knize "*Remediation: Understanding New Media*" tvrdí, že remediacce nemusí fungovat pouze jedním směrem, ale oběma: "*starší média mohou také přetvářet média nová. A nová média nemusejí nutně nahrazovat media stará, protože proces reformy a přetváření je zde vzájemný*" (Bolter, Grusin, 2000: 59). Autoři definují remediacci jako "*formální logiku, dle které nová média přetvářejí předchozí mediální formy*" a "*reprezentaci jednoho media v mediu jiném*" (Bolter, Grusin, 2000: 45). Oba autoři považují remediacci za definující charakteristiku nových digitálních médií.

S remediací také souvisí tzv. "recyklování" obsahu médií, kdy se vezme vlastnictví jednoho media a využije se v mediu jiném. S tímto přichází nezbytná redefinice, při které nemusí být žádná nezbytná spolupráce mezi jednotlivými medii (Bolter, Grusin, 2000: 45). Příkladem mohou být filmové adaptace románů Jane Austenové, kdy je obsah jednotlivých románů vypůjčen, ale samotné filmy na tyto romány neobsahují žádné odkazy a ani neuznávají, že jsou jejich adaptací. Dle autorů je tento způsob vypůjčování v dnešní populární kultuře extrémně běžný (Bolter, Grusin, 2000: 44). Marshall McLuhan v této souvislosti nemá na mysli jednoduché recyklování, ale spíše komplexnější druh vypůjčování, ve kterém je jedno medium zakomponováno či reprezentováno v mediu jiném (McLuhan, 1964 v Bolter, Grusin, 2000: 45).

Hovoří se zde často o mediu, ale co přesně je medium? Definice obou autorů zní, že "*medium je to, co remediuje, co si přisvojuje techniky, formy a společenský význam ostatních médií*" (Bolter, Grusin, 2000: 66).

Remediacce může působit oběma směry, avšak každé medium se zároveň snaží i o zachování toho, co jej činí unikátním (Bolter, Grusin, 2000: 59). Příkladem může být remediacce v filmu a počítačových hrách. Filmy se snaží být více interaktivní a používají některé digitální techniky, ale zároveň trvají na nadřazenosti svého způsobu vyprávění. Naproti tomu se počítačové hry snaží být více narativní a vypůjčují si některé reprezentativní techniky filmu, ale také tvrdí, že interaktivní hraní poskytuje přesvědčivější zážitek, než pouhé sledování filmu (Bolter, 2005: 14).

Jak nová, tak také stará média, se neustále pohybují na rozhraní dvou logik remediacce - *imediaci* a *hypermediaci* (transparentností a netransparentností). Každé medium nám slibuje jistou reformu svých předchůdců, spolu s pocitem silnější imediace a autentičnosti. Ale tento samotný příslib reformy nevyhnutelně vede k tomu, že si jsme vědomi nových médií jako médií (Bolter, Grusin, 2000: 19).

2.1.1 Typy Remediace

Autoři uvádějí, že existují čtyři typy remediace:

- Starší medium je vyzdvihnuto a reprezentováno v nové digitální podobě s určitým respektem, aniž aby bylo starší medium kritizováno či zavržováno. Příkladem jsou digitální obrazové galerie a kolekce literárních textů.
- Nové medium se nesnaží smazat rozdíly, které mezi ním a starším mediem panují, ale nové medium se rovnou považuje za lepší variantu. Toto nové medium však stále zůstává v určité míře věrné mediu staršímu a projevuje mu úctu. Příkladem budiž elektronická encyklopedie, která umožňuje přístup nejen k textu a fotografiím, ale také k zvuku a videu.
- Nové medium je ve své remediaci agresivnější a pokouší se přetvořit a pohltit medium starší. Avšak starší medium je stále bráno v potaz a tudíž je zde přítomen pocit multiplicity či hypermediace. Příkladem je Grafické uživatelské rozhraní (Graphical User Interface - GUI) u operačního systému počítače, kde se v novém prostředí setkává několik starších médií – fotografie, video, text.
- Nové medium že se snaží zpřetrhat veškeré vazby s mediem starším a následně ho zcela pohltit. Samotná remediace však zajišťuje, že starší medium nemůže být nikdy zcela pohlceno. Příkladem mohou být videohry remediující kinematografii. Takovéto hry jsou někdy nazývány "interaktivní filmy"

2.2 Imediace a Hypermediace

Remediace tedy obsahuje dvě protichůdné logiky. Na jedné straně je to snaha o vypuzení media z našeho podvědomí, snaha o jeho transparentnost. Na straně druhé se jedná o zřejmé násobení media a snahu o jeho zviditelnění a připomínku, že jednáme v rámci media. Například logika imediace nařizuje, že samotné medium by mělo zmizet a ponechat nás pouze v přítomnosti věcí, které reprezentuje - pocit, že opravdu sedíme v závodním autě a účastníme se závodu (Bolter, Grusin, 2000: 6).

2.2.1 Logika Transparentní Imediace

Logika transparentní imediace popisuje jaké si "*vnoření do samotného media, kdy se snažíme zapomenout na medium samotné a být oddáni zážitku*" (Bolter, Grusin, 2000). Příkladem mohou být 3D filmy, které nám pomocí 3D efektu navozují pocit, že nesledujeme pouze film, ale skutečně se nacházíme v daném prostředí. Bolter s Grusinem nabízejí příklad z televizního zpravodajství, kde "živé" vstupy a sportovní události slibují imediaci skrze prezentaci události v reálném čase (Bolter, Grusin, 2000: 26).

Je nezbytné poznamenat, že logika transparentní imediace neznamená, že je divák či uživatel veden k naprosto naivnímu či magickému přesvědčení, že reprezentace je stejná věc, jak to co je reprezentováno (Bolter, Grusin, 2000: 30).

2.2.2 Logika Hypermediace

Hypermediace je mnohem komplikovanější, variabilnější a uznává mnohonásobné množství forem reprezentace, které činí viditelnými. Autoři hovoří o hypermediaci jako o "*naprosto novém druhu media, zrozeného ze sňatku televize a počítačových technologií. Obraz, zvuk, text, animace a video jsou vše suroviny hypermediace, které mohou být sloučeny dohromady v jakékoli kombinaci. Je to medium s 'náhodným přístupem', které nemá žádný fyzický začátek, prostředek a ani konec*" (Bolter, Grusin, 2000: 31).

Hypermediace se nejvíce projevuje v "okenním stylu" webových stránek, multimediálních programech a videohrách, kde se nám po kliknutí myši otevírají okna s novým obsahem. Tato okna se na obrazovce překrývají

či přemazávají starý obsah. Pokud na webové stránce klikneme na odkaz, aktivujeme hypertextový odkaz, který otevře stránku novou. (Joyce, 1995 in Bolter, Grusin, 2000: 44). Lze říci, že internet je nejlepším možným vyjádřením hypermediace v dnešní době.

2.3 Remediace v počítačových Hrách

Herní studia jsou stále poměrně nový vědecký obor a o videohrách se hovoří jako o formě, která remediuje film a stává se tedy jeho nástupcem, jakožto narativního media. Tato nová forma vyžaduje změnu přístupu k uživateli, který není pouze pasivním konzumentem, ale aktivním účastníkem děje, který se na obrazovce odehrává (Bolter, 2005: 21).

V 80. letech začali první hry prozkoumávat zákoutí 3D grafiky a definovat tak prostor, který by byl pro své uživatele kontinuální. Vývojáři tedy mohli přimět videohry remediovat nejen kontrolní funkce videa, ale také narativní funkce televize a filmu. Příkladem hra *Dragon's Lair* z roku 1983, která obsahovala krátké narativní videoklipy (Herz, 1997 in Bolter, Grusin, 2000: 94).

Jednou z hlavních předností videoher je jejich interaktivita, kdy některé tituly působí jaké interaktivní film, ve kterém se hráč stává nejen divákem, ale také hercem a režisérem (Bolter, Grusin, 2000: 47). Dobrým příkladem je herní studio *Telltale Games*, které vytváří interaktivní hry na motivy známých filmů a seriálů (*Hra o trůny*, *Živý mrtv* či *Jurský park*). Hráč zde částečně rezignuje na možnost "hraní" a v průběhu hry vybírá z několika možností, které mu hra nabízí pro danou postavu či situaci.

Filmy však nejsou jediné medium, jež se počítačové hry pokoušejí remediovat. Příkladem populární hra *Myst* (1993), která remediuje několik médií na různých úrovních. Střetává se zde kombinace 3D statických scénérií s textem, s hranými video sekvencemi a zvukem, která přetváří iluzionistické malířství, film a překvapivě také knižní medium. Z hry *Myst* se tak, bez vědomí autorů, stala alegorie remediující knihu v době digitální grafiky (Bolter, Grusin, 2000: 94)

Remediací v počítačových hrách také částečně zabývá G. King a T. Krzywinska, kteří tvrdí, že mezi filmy a počítačovými hrami se dá nalézt širší spektrum podobností či vzájemných prolínání. Některé čerpají inspiraci z konkrétních filmů či žánrů a podžánrů (hry s Jamesem Bondem), další z ikonografie slavných a oblíbených filmů (vzhled filmu *Blader Runner*). Některé nalézají inspiraci v určitých filmových prvcích a způsobech provedení, např. zpomalení času zvané "bullet-time", které je použito ve hře *Max Payne* (2001) a *F.E.A.R.* (2005). Toto zpomalení času ve svých filmech používá Hong Kongský filmový režisér John Woo, proslavený filmem *The Matrix* (King, Krzywinska, 2002: 142).

Poukážeme na některé klíčové podobnosti mezi hrami a filmem, ale také jejich hlavní odlišnosti.

- Nejviditelnějším propojením filmu a her jsou "cut-scény". Krátké před-renderované sekvence, ve kterých hráč hraje roli pasivního diváka. Kvalitativně jsou na vyšší grafické úrovni jak samotná hra, ale se stále lepším hardwarem se tato hranice pomalu smazává. Cut-scény vysvětlují zasazení hry, představují příběh či ho posouvají vpřed.
- Další podobností je úhel pohledu (Point Of View - POW), ze kterého je hra hrána. Existuje několik druhů úhlů pohledu, ale nejrozšířenější je pohled z první či třetí osoby. Pohled z první osoby je ve filmovém průmyslu spíše výjimkou a raritou. Jednou z takových rarit je film *Lady in the Lake* z roku 1947. Ve filmových adaptacích videoher, se pohled z první osoby používá jako vyjádření pocty žánru – krátká scéna z filmu *Doom* (2005).

Je však zásadní rozdíl mezi prostorem filmovým a herním. Zatímco film nám představuje pohled pouze na určitý výsek scény a tudíž nevíme, co se nachází po stranách či za "kamerou", videohry nám nabízejí 360° možnost rozhledu a pohybu. Avšak toto může být dezorientující, pokud je hráč pod tlakem času či situace.

- Technologické pokroky a způsoby renderování obrazu jsou dalším společným prvkem filmu a videoher. Realismus v počítačové grafice sblížuje obě média, což je vidět například u filmu *Final Fantasy: The Spirit Within* (2001), jenž je založen na motivu úspěšné videoherní série *Final Fantasy*. Mix speciálních digitálních efektů a počítačem generované grafiky spolu s živými hereckými výkony, zachycenými pomocí technologie Motion Capture, zde vytváří nevšední filmový zážitek.
- Jednou z oblastí rozdílů je interaktivita. Hry, na rozdíl od filmu, jsou vytvářeny za účelem hraní, prozkoumávání a interagování s okolním prostředím. Filmy jsou pasivní činností, kdy přijímáme a zpracováváme informace, které se odehrávají na obrazovce. Naproti tomu videohry představují aktivní činnost kladoucí důraz na akt "konání", který sahá daleko za hranice pohybových a emocionálních (smích, pláč, zvýšený tep, třes strachem) reakcí, které se objevují při sledování filmu.
- Dalším rozdílem je způsob vyprávění a strukturování příběhu. Role narativu je ve videohrách méně podstatná, než je tomu u filmu. Ačkoli bývá v mnoha hrách obsažen a hraje určitou roli, je tato role spíše druhotná - oproti aktivnější či frenetičtější hratelnosti; či vůči řešení hádanek a prozkoumávání herního světa. Film plyne z bodu A do bodu B a lineárnost děje tedy není nijak narušována. Oproti tomu děj v počítačových hrách se větví, obsahuje několik sekundárních poddějů a může být narušován vedlejšími aktivitami - prozkoumávání světa, čtení textů, atd.

2.4 Reimaginace

On-line slovník yourdictionary.com nabízí následující definici reimaginace: "*Produkce díla (film nebo televizní pořad), která je předělávkou dřívější verze, avšak přistupuje k příběhu z nového či svěžího hlediska*" (yourdictionary.com, 2016).

Termín imaginace pochází ze spojení latinské předpony "re-", znamenající "opět, znovu" a slova "imaginace", odvozeného od latinského slova "imago", které znamená "obraz, představa" (Urbanová, 2012). Jelikož jsem nedokázal nalézt odbornější definici termínu reimaginace, budu se soustředit na kořen tohoto slova, tedy pojem imaginace, který zde představím a s jeho pomocí sestavím finální definici reimaginace pro tuto práci.

V psychologickém pojetí je imaginace (též představivost či obrazotvornost) visuální složkou fantazie a její schopností je vytvářet nové představy (obrazy) založené na základě kombinace dříve prožitých skutečností (věcí, událostí, atd.) (Hartl, 1993). Obrazy, které vytváříme, jsou založené na paměti a samotný proces imaginace probíhá bez přítomnosti externích podnětů. Proces imaginace vytváří mentální obrazy (visuální i jiné), což nám umožňuje přemýšlet nad rámcem naší percepční reality, uvažovat o vzpomínkách dob minulých a možnostech dob budoucích. Imaginace nám umožňuje přemýšlet o tom co je, co bylo a co by mohlo být (N. J. T. Thomas, 2002/2003).

Z uměleckého hlediska je imaginace považována za hlavní zdroj inspirace a představy hrají velice důležitou roli v procesu tvorby uměleckého díla. Mnozí umělci hovoří o tvůrčím procesu jako o "*dialogu mezi představivostí a samotnou prací*", který je třeba dokončit. Umělci si mnohdy vytvořili velice silnou a jasnou představu o podobě svého díla, v jejíž atmosféře následně žili. Samotná představa, se poté stala dokonalou reprezentací skutečnosti (Urbanová, 2012).

Umění je vyjádřením jak samotné imaginace, tak také "vyšší pravdy", která je stvořená samotnou imaginací. O ověření této pravdy se pokoušela dvě konkrétní média - film a virtuální realita. Obě média využívají formu smíšených médií (mixed media) k vytvoření reprezentativní verze námi vnímané reality. Obě média, podobně jako imaginace, se pokoušejí vyjádřit verzi reality evokující "mentální koncept", který zasahuje nad rámec toho, co lze postřehnout vlastními smysly. Avšak v obou médiích existovala historická obava, že by tato média (film a virtuální realita) mohla převzít lidské vlastnosti imaginace (Perdue, 2003).

Z uměleckého hlediska by se tedy dala reimaginace popsat takto:

Proces vynalézavé reinterpretace původního díla (věc, událost, atd.) do nové podoby, přičemž je zachována jeho základní myšlenka či motiv.

Příkladem reimaginace je spojení světa filmové trilogie *Star Wars* (trilogie ze 70. - 80. let) s motivy feudálního Japonska. Pokud spojíme vzhled postavy Dartha Vadera (či Stormtrooperů) s prvky samurajského feudálního bojovníka, dostaneme zcela nový a jedinečný výsledek.



Obrázek 1: Reimaginovaný Darth Vader a Stormtrooper

2.5 Teorie Remixu a Remixabilita

Eduardo Navas hovoří o remixu, jako o formě diskursu, který ovlivňuje kulturu způsobem, který zachází dále, než za pouhou rekombinaci daných materiálů. Vidí remix jako druh kulturního "lepidla", spojky či "virusu" který formuje, přetváří a podporuje současnou kulturu (Navas, 2010 v Kaščák, 2012: 1-2). Koncept remixu, v současné době často zmiňovaným v populární kultuře, je derivátem modelu hudebních remixů 70. - 80. let 20. století. V současnosti se však pojem "remix" dá aplikovat na mnoho jiných oblastí kultury a umění - rozšířil se do oblasti vizuálního umění a v masové komunikaci zastupuje nenahraditelnou roli, zejména na internetu, který také vedl k jeho obrovské propagaci a masovému rozšíření (Navas, 2012a v Kaščák, 2012: 1-2).

Navas charakterizuje remixovou kulturu jako globální aktivitu, skládající se z kreativní a efektivní výměny informací, která je umožněná digitálními technologiemi, podpořenou praktikováním funkcí: Vystříhnout, Kopírovat a Vložit. (Navas, 2012 v Kaščák, 2012: 2).

Navas uvádí příklady z hudby, kde remix původně vznikl, ale z důvodu zaměření této práce, převedu zmiňované hudební prvky do všeobecného zaměření. Remix je reinterpretací již existujícího díla či skutečnosti a bude vždy spoléhat na sílu a autoritu originálního díla, ať už ve formě vzorků či referencí (Navas, 2012 v Kaščák, 2012: 2).

Dále dělí remix na čtyři formy:

- **Rozšířený remix** - Rozšířenější verze původního díla obsahující více prvků.
- **Selektivní remix** - Skládá se z využívání pouze vybraných částí původního díla, přičemž některé prvky může odstranit a jiné nové naopak přidat. Základní struktura díla však zůstává stejná a neporušená.
- **Reflexivní remix** - Alegorizuje a rozšiřuje estetiku vzorků, remixovaná verze díla je autonomní a nezávislá na originálu, který může místy až narušovat a to i přes to, že nese jeho jméno.
- **Regenerativní remix** - Tato forma vzniká tehdy, pokud se remix jako diskurs stává materiálně ukotvený v kultuře a to nelineárním a ahistorickým způsobem. Tento remix je specifický pro nová média a síťovou kulturu. Příkladem jsou Google News - mix neustále aktualizovaných článků a zpráv z periodik

celého světa, kdy uživatel nepátrá po tom, které konkrétní noviny zrovna čte, ale spoléhá pouze na legitimitu Googlu při získávání informací a tvoření obsahu.

Také Lev Manovich hovoří o remixu, respektive o tzv. "remixibilitě" a uvádí, že remix se od 80. let stal klíčovým prvkem při vytváření elektronické hudby. Obecněji hovoří o tom, že většina lidské kultury se vyvinula a je založena na bázi vypůjčování a přepracování forem a stylů ostatních kultur, přičemž výsledné "remixy" byly následně začleněny do ostatních kultur. Antický Řím remixoval antické Řecko; Renesance remixovala antiku; evropská architektura 19. století remixovala množství historických období a to včetně renesance. A dnešní grafičtí a módní designéři remixují nezměrné množství historických a lokálních kulturních forem (Manovich, 2005: 2). Do toho diskursu se dá také zasadit téma této práce - steampunk, který je remixem viktoriánské doby a anachronistických technologií. Ale podrobnosti o tomto tématu až v další části práce. Manovich zmiňuje Internet, jakožto faktor, který zvyšuje možnost lokalizace a znovu využití materiálů z jiných dob, od jiných umělců, designérů a tak dále. (Manovich, 2005: 3). Internet obecně, je sám o sobě založen na remixování obsahu.

Remixováním a referencemi se v oblasti počítačových her se zabývali Grethe Mitchell a Andy Clark, kteří hovoří o "remixování" jako o využití herní ikonografie v jiných médiích (buď převzaté, digitálně upravené či rukou reprodukované) (Mitchell, Clark, 2003: 4). Videoherní ikony a estetika jednotlivých videoher jsou součástí sdílené kultury a je nevyhnutelné, že kreativci vezmou tyto ikony a využijí je při práci na svých vlastních dílech. Avšak ozvěna a napětí mezi primární (originální) prací a sekundární (kopie) je často umocněno skutečností, že toto převzetí/přivlastnění bývá obvykle *neautorizované* (Mitchell, Clark, 2003: 5). Avšak autoři hovoří pouze o postupu vpřed, kdy videohry ovlivňují další hry (případně média), ale nehovoří o tom, jaké prvky a inspiraci videohry čerpají a odkud. V případě této práce mají hry čerpat a remixovat steampunkovou estetiku.

Dále Mitchell a Clark hovoří o referenčnosti, kdy se jedná o vytváření originálních her, které vytvářejí zřejmé reference na hry předchozí. Toto se dříve dělilo na dvě části, kdy autoři vzali pouze odpovídající estetiku a ikonografii videohry, ale samotná hra byla zavrhnuta - nebyla zde žádná hra, ale pouze její ikonografie. Druhá skupina autorů postupovala opačně: zachovali hratelnost, ale odvrhli vše ostatní a originální hra (stále rozpoznatelná) poté sloužila jako nádoba, do které byl "vlit" jiný záměr či podstata (Mitchell, Clark, 2003: 6).

Dobrym příkladem videoherního remixu je série *Assassin's Creed* (2007-2015) od studia *Ubisoft*. Série je postavená na smyšleném předpokladu, že se řád Templářů pokouší ovládnout svět a bratrstvo asasínů (vrahů či zabijáků), vyznávající filosofii osobní svobody jim v tomto činu musí zabránit. Soubor těchto dvou znesvářených stran se odehrává napříč dějinami od dob prvních křížových výprav až po současnost. Nejlépe hodnocená hra celé série, *Assassin's Creed II*, se odehrává v renesanční Itálii 15. - 16. století, ve městech Florencie, Benátky, Forlì a regionu Toskánsko. Hráč v průběhu hraní sleduje osud hlavního hrdiny Ezia, jehož příběh je propleten a zasazen do skutečných historických událostí: vzestup papeže Rodriga Borgia k moci, spiknutí rodiny Pazziů, vlády Girolama Savonaroly nad Florencií, atd. Některé události jsou historicky přesné, ale za některými ve skutečnosti stojí hlavní hrdina Ezio. Hráč se při svém dobrodružství setkává s řadou historických osobností jako slavný Leonardo da Vinci, který pro Ezia opravuje výbavu; Niccollo Machiavelli, jehož kniha *Vladař* byla ovlivněna Eziovými skutky; či Caterina Sforza, která s Eziem prožila krátký román. Hra staví na historickém základu, ke kterému přidává nové prvky a některé staré ubírá, přidává vlastní příběh, který do tohoto základu zakomponovává. Vytváří se tedy něco na způsob "reflexivního remixu", který představuje Eduardo Navas.

3. Steampunk a Retrofuturismus

V této části bude stručně představen zastřešující pojem retrofuturismus a následně bude podrobně představen pojem steampunk.

3.1 Retrofuturismus, aneb "svět včerejších zítřků"

Než představíme jedno z hlavních témat této práce - steampunk - je potřeba představit pojem, který toto téma zastřešuje - Retrofuturismus. Termín retrofuturismus vytvořil roku 1983 Američan Lloyd Dunn, jako reakci na druh prací o které byl v té době zájem. Během let se tento termín objevil v mnoha pozměněných formách a brzy po svém vytvoření, se objevil na plakátu propagujícím pseudo-událost "Retrofuturistic Manifesto: Reading and Brunch". V pozdější době byl termín použit jako název okrajového uměleckého magazínu s názvem "Retrofuturism", vydávaným mezi roky 1988 - 1993 (Retrofuturism: History, 1997).

Podle magazínu *Retrofuturism*, lze termín definován jako akt či tendence umělce učinit určitý pokrok tím, že udělá krok zpět. Jedná se o paradox, který je při porozumění retrofuturismu a vytváření jeho estetiky stěžejní (Retrofuturism: History, 1997). Retrofuturismus lze definovat jako "svět včerejších zítřků", čímž odkazuje na představy našich předků o vzdálenější budoucnosti - jak například bude vypadat rok 2000 z pohledu viktoriánské doby. Což potvrzuje i Bruce McCall, který tvrdí "*retrofuturismus je ohlédnutím zpět, abychom mohli vidět, jak včerejšek pohlížel na zítřek*" a dodává, že tyto představy byly většinou chybné, ale optimistické a humorné (McCall, 2008). Dále udává bizarní příklady toho, jak si lidé představovali budoucnost; souboje v auto-proto-helikoptérách, pólo hrané pomocí tanků, létající taxíky, lidé používající jetpacky místo chození, potrubní dopravní systém, jednomístné rakety na měsíc, obrovské prstencové orbitální stanice, atd.

Mezi tzv. vlajkové lodě retrofuturismu patří koncept anachronismu a alternativní historie a zejména trojice "punků" - Steampunk, Dieselpunk a Clockpunk. Přesto, že do retrofuturismu patří i jiné "punky", tři zmíněné představují svatou trojici retrofuturismu.



Obrázek 2 a 3: Retrofuturismus

3.2 Steampunk, co to je?

Co je vlastně steampunk? Nejjednodušší způsob, jak popsat steampunk, by bylo zadat do Googlu heslo "steampunk" a vyhledat korespondující obrázky. Nalezli bychom mix skic, fotografií a záběrů na ozubená kola, parní kotle, prapodivné stroje a lidi oblečené v šatech, připomínajících viktoriánskou dobu, které jsou doplněné o podivné rekvizity a mechanické součástky.

Rozložíme-li si tento pojem, zjistíme, že se jedná o složeninu dvou slov. První z nich, "*steam*" (pára), odkazuje na vícero věcí. Jedna skupina lidí tvrdí, že se jedná pouze o odkaz na parní technologie, druhá zastává názor, že jsou tím myšleny všechny technologie viktoriánské doby. Nicméně, "parní" část pojmu, je v dnešní době indikátorem nejen viktoriánské estetiky, technologií a vědy, ale také alternativních světů a postav (Smith, 2013: 40).

Druhým slovem je "punk", jehož kontext převzat z mládežnického rebelského hnutí 70. let, které bylo zaplněno anti-establishment slogany, pobuřujícím oblečením a účesy. A právě pojem anti-establishment je zde klíčový. Steampunk se snaží vypořádat nejen se společenskými zvyklostmi naší doby a společnosti, ale také se zvyklostmi viktoriánskými, edwardiánskými a celkově zvyklostmi minulosti (Smith, 2013: 40-41).

"Steampunk" je termín odkazující na sbírku spekulativní fikce - fantasy, hororové a jiné prapodivné povídky a příběhy, která je zasazena či inspirována obdobím 19. století. Často (ale ne vždy) se jedná o příběhy zasazené v alternativní historii, kde se určitá technologie stala hlavním bodem zlomu a odlišnosti od historie, která se odehrála (Rose, 2009:2). John Clute ve své knize *The encyclopedia of Science Fiction* (1995) píše, že steampunk spadá pod tzv. rekurzivní science fiction, což znamená, že se jedná o science fiction, která sama o science fiction pojednává (Clute, Nichols, 1995). Příkladem může být kniha *Stopařův průvodce po Galaxii* od Douglase Adamse (1980).

Nicméně, nejběžnější definice steampunku zahrnuje představu světa, ve kterém se místo spalovacího motoru, stal dominantní hnací silou parní motor a parní energie. Tato fikce typicky představuje alternativní historii, ve které se snoubí aspekty moderní doby, jako je výpočetní technologie, s prvky viktoriánské estetiky, materiálů a kultury (Tanenbaum, J., Tanenbaum, K., Wakkary, 2012: 1). A materiály je steampunk přímo posedlý: kůže, leštěné dřevo, mosaz, vosk, sklo a plátno a další rané materiály industriální revoluce propůjčují steampunku jakýsi punc historičnosti. Vandermeer dále dodává, že ač viktoriánská doba představovala obrovský technologický a estetický skok, nesmíme zapomenout na její temnou stranu: kolonialismus, imperialismus a rasismus (Vandermeer, Chambers, 2011: 39). Robb tvrdí, že hlavní myšlenka steampunku evokuje industriální revoluci, strojírenství a automatickou výrobu spolu s továrnami a stroji, parním motorem, železnicí, vzducholodmi, uhlím, železem a cihlami. (Robb, 2012 v Smith, 2013: 178). Pokud se kupříkladu podíváme na steampunkovou architekturu zjistíme, že se jedná se o mix viktoriánské architektury - obsahující prvky jakobětínské architektury¹, architektury Královny Anny, novorenesančního a novorománského stylu, a prvků převzatých z architektury industriální (viz obrazová příloha, str. 55).

Jinými slovy je steampunk "viktoriánská science fiction", odehrávající se za vlády královny Viktorie v období mezi roky 1837 až 1901. Cristofari a Guitton tvrdí, že steampunk je prakticky reimaginací toho, jak se naše společnost mohla vyvinout, pokud by se technologická evoluce ubírala jiným směrem (Cristofari, Guitton, 2014: 90). Vandermeer dodává, že pojem "viktoriánský" se v dnešní době stal tak ohebným, že již nadále neodpovídá svému historickému ohraničení - vládě královny Viktorie. Stává se, že steampunk zahrnuje i následnou Edwardiánskou dobu (1901-1910) či velice obšírnou dobu označenou pojmem "industriální revoluce". Dále se stává, že pojem steampunk představuje ideu "viktoriánství", která je zpopularizovaná filmy, televizí a nemá žádný reálný historický základ (Vandermeer, Chambers, 2011: 9)

3.3 Steampunk jako literární forma

Steampunk započal, jako literární hnutí představující budoucnost, která sdílí technologické a sociální charakteristiky viktoriánské kultury. (Shaner, 2011: 5). Samotný pojem "steampunk" stvořil roku 1978 science fiction spisovatel K. W. Jeter v dopise adresovaném editoru science fiction magazínu *Locus*, kde autor použil pojem "steampunk", jakožto zastřešující název, kterým označil své texty *Morlock Night* (1979) a *Infernal Devices* (1987), spolu s texty svých přátel - Tima Powerse (*Brány Anubisovy*, 1983) a Jamese Blaylocka (*Homunkulus*, 1986). Tato díla v sobě obsahovala tematiku, která zahrnovala viktoriánské prvky spolu s futuristickými technologiemi (Kiehlbauch, 2015: 83). Jeter *Locusu* napsal:

"Myslím si, že viktoriánské fantazie se stanou další velkou věcí, pokud tedy dokážeme přijít s odpovídajícím kolektivním termínem, který by zastřešil díla Powerse, Blaylocka a ty mé. Něco, co by bylo založeno na technologii příslušné doby; možná něco jako 'steampunk'..." (Jeter, 1987).

Jedním z nejdůležitějších, a občas též označovaném za zakládající, děl steampunkové literatury je román Williama Gibsona a Bruce Sterlinga *The Difference Engine* (1990). Autoři si zde pohrávají s oblíbenou spekulací:

¹ Jakobětínská architektura: Anglický novorenesanční styl s prvky Alžbětinské a Jakobínské architektury.

předpokladem, že první počítač byl poprvé navržen (což skutečně byl, vynálezcem Charlesem Babbagem) a následně i postaven ve viktoriánské době. Hlavním tématem románu jsou společenské změny, které z tohoto technologického vynálezu vyústily (Onion, 2008: 140-141).

Samotný pojem steampunk, je odkazem na jiný podžánr science fiction, "cyberpunk", který je v podstatě jeho opakem. Steampunk vypráví o světlých zítřcích, technologické revoluci a celkovém pokroku společnosti z pohledu našich předků, kdežto cyberpunk vypráví o dystopické budoucnosti, která si pohrává s temnými myšlenkami o lidské přirozenosti, hi-tech technologiích a jejich možné kombinaci a vlivu na lidi, kteří díky kybernetickým technologiím začínají ztrácet svou lidskost. Markéta Straková píše, že cyberpunk poskytl základ, který jen stačilo logicky obměnit (Straková, 2009: 3).

Velký vliv na formování steampunku měli tzv. "Edisonády" (Edisonade Stories) z konce 19. Století. Jedná se o příběhy vzniklé ve viktoriánské a edwardiánské době, jejichž hrdiny jsou stateční chlapi, geniální vynálezci a jejich vynálezy. Edisonády jsou americkou záležitostí, většinou publikované jako šestákové romány (tzv. penny dreadful) určené chlapcům, kteří milovali díla Julese Verna a byli fascinováni technologiemi konce 19. století. Hlavním hrdinou byl vždy statečný, technicky nadaný a vynálezce vytvářející chlapec, který vyráběl zbraně a dopravní prostředky, které mu umožňovali zachránit milovanou dívku, svou zemi (Ameriku) a potažmo celý svět, před všemožným nebezpečím. (Straková, 2009: 2). První Edisoniáda byla "*The Huge Hunter, or the Steam Man of the Prairies*" od Edwarda S. Ellise (Vandermeer, Chambers, 2011: 41).

3.4 Steampunk jako kultura

Vznik steampunku se neváže k vytvoření termínu K. W. Jeterem, ale prvopočátky steampunku sahají až do 19. Století, kdy z pera Julese Verna, H. G. Wellse a dalších jim podobných autorů vznikla jedna z neznámějších děl science fiction a prakticky i samotný science fiction žánr. Díla jako *Stroj času*, *20.000 mil pod mořem*, *Válka světů*, *Ocelové město* či *Země šelem* jsou charakteristická tím, že technologie a svět v nich popsány, předstihli svou dobu.

Samotná steampunková kultura vznikla v dvou oblastech - na internetu a v garážích kutilů, kteří začali vytvářet svá vlastní a steampunkem inspirovaná díla odrážející viktoriánskou estetiku (Clark, 2012: 5). Steampunk se rozrostl díky webovým stránkám a diskusním fóřům věnovaným umělcům, muzikantům, tvůrcům a módním guru, kteří se specializovali na navrhování, konstruování a vystavování věcí, které se dají označit za steampunkové. Což zahrnuje vše od výtvorů s anachronickou či viktoriánskou tematikou s nádechem moderní doby, až po skutečné a funkční parou poháněné vynálezy (Clark, 2012: 6).



Obrázek 4 a 5: Steampunkové zbraně a rekvizity - Záběr z filmu *Tajemství ocelového města*

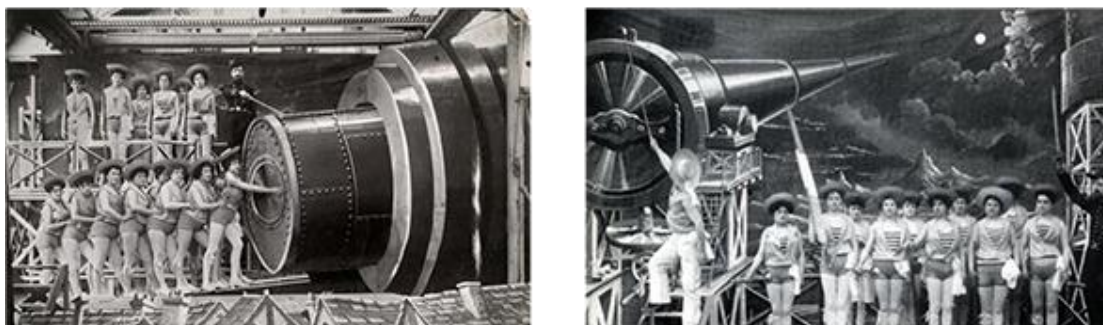
Definice steampunku tedy sahá mnohem dále než po literární žánr. Díky hnutí Do-It-Yourself (neboli "udělej si sám"), vzniklého díky zmiňovaným kutilům/tvůrcům a internetu se steampunk rozrostl do mnohem širší oblasti zahrnující literaturu, grafické romány, módu, umění, design, muziku, filmy a videohry (Guffey, 2014: 257; (Tenenbaum, J., Tanenbaum, K., Wakkary, 2012: 3). Ačkoli jsou všechny tyto části od sebe velice odlišné, mají jeden společný a vždy přítomný prvek - viktoriánskou estetiku.

Z důvodu zaměření této práce si dále si dále představíme steampunk v oblastech, které jsou tak říkajíc nejvíce vidět a slyšet. Těmito oblastmi jsou film a televize; hnutí DIY a móda; věda a technologie; a muzika. V této souvislosti si dovoluji uvést větu Cory Doctorowa, steampunkového autora a nadšence:

"Steampunk je nejlepší, jako vizuální styl. Nejvíce září, pokud jej můžeme vidět"
(Cherry, Mellins, 2012 v Kiehlbauch, 2015: 90)

3.4.1 Steampunk v oblasti filmu/televize

Nezanedbatelný vliv na steampunk měli filmy, které až z dnešního hlediska pokládáme za steampunkové. Za první takový film se pokládá němý film Georgese Méliése *Cesta na měsíc* (1902) - film inspirovaný díly Julese Verne a H. G. Wellse. Mezi další významná díla, se řadí filmy Karla Zemana - *Vynález zkázy* (1958), *Baron Prášil* (1961), *Ukradená vzducholod'* a *Na kometě* (1970) - které jsou natočeny podle děl Julese Verne a obsahují, z dnešního hlediska, mnoho steampunkových tropů². Mezi tyto tropy patří obrovské futuristické stroje a továrny; vozidla, anachronická vozidla - vzducholodě, ponorky, parní zámořské plachetnice a létající stroje; hydraulická zařízení a spousta ozubených kol, pružin a pístů; futuristické zbraně a vybavení. Zvláště Zemanův *Vynález zkázy* (v anglosaském světě známý pod příznačnějším názvem *Fabulous World of Jules Verne*) bývá považován za zakládající film žánru a Karel Zeman je v mnoha textech uváděn jako zakladatel filmového steampunku (Straková, 2009: 3).



Obrázek 6 a 7: Záběry z filmu *Cesta na Měsíc*

Z českého (československého) prostředí bych dále rád zmínil film Oldřicha Lipského *Tajemství hradu v Karpatech* (1981) a film Ludvíka Ráža *Tajemství ocelového města* (1978). Oba obsahují několik klíčových steampunkových tropů - šílení vědci a megalomaništní vizionáři, ničivé zbraně, prapodivné mechanické přístroje a anachronické technologie.

V USA, se mezi roky 1965 až 1969, vysílala TV show pojmenovaná *Wild, Wild West*, odehrávající se ve viktoriánské době, avšak zasazená na divoký americký západ. Zde agent tajné služby James West a potrhlý vynálezce Artemus Gordon řešili zločiny, chránili prezidenta Ulyssese S. Granta a mařili plány megalomaniakálních zločinců na ovládnutí Spojených Států. Show obsahovala řadu steampunk prvků, např. přístroje, které využívali oba hlavní protagonisté a jejich nepřátelé. Show byla roku 1969 zrušena, ale je mnohými považována za vizuální počátek steampunkové kultury. Steampunková estetika by nejspíše upadla v zapomnění, kdyby se neobjevil japonský animátor a umělec Hayao Miyazaki se svými filmy plnými osobité steampunkové estetiky (Vandermeer, Chambers, 2011: 181).

Hayao Miyazaki je spoluzakladatelem populárního anime studia, které vytvořilo jedny z nejuznávanějších animovaných filmů - Studia Ghibli. Jeho film *Cesta do fantazie* (2003) získal Cenu Akademie za nejlepší animovaný film (Shaner, 2011: 6), a byl to právě Miyazaki, kdo nám jako první vnukl myšlenku, že se dá stvořit zcela nový žánr prostřednictvím vizuálních představ. Prvním a nejspíše nejpatrnějším spojením mezi Miyazakim a steampunkem je jeho vztah k létání, létajícím strojům a návrhům viktoriánských konstrukcí poháněných parou, větrem či složitým mechanickým soukolím. Jeho návrhy vzducholodí jsou zodpovědné za vizuální vzhled vzducholodí v moderní steampunkové science fiction (Shaner, 2011: 7).

² Tropy jsou prvky, které jsou často využívány v určité oblasti a jsou pro tuto oblast specifické a ikonické.

Nejznámějším, a také nejsteampunkovějším, Miyazakiho filmem je *Howlův putující zámek* (2004). Hlavní ikonou filmu je zmíněný putující zámek, obrovská kráčejší struktura plná ozubených kol, převodů, komínů, kuřích noh, kovu a dřeva, která je poháněna a udržována pospolu díky magii ohnivého démona Calcifera. Tuto strukturu lze považovat za Miyazakiho ideál steampunku (Shaner, 2011: 42). I když je Miyazaki sám zodpovědný za vizuální vzhled svých filmů, zůstává jakožto zakladatel vizuálního steampunku neuznaným. (Shaner, 2011: 7-8). Mezi další steampunkové Miyazakiho filmy patří *Laputa: Zámek v oblacích*, *Porco Rosso*, *Nausíka z Větrného údolí*.



Obrázek 8 a 9: Howlův putující zámek a Miyazakiho vzducholoď (více v obrazové příloze)

Jedním z nejznámějších, ale také z rozporuplnějších příkladů steampunku, je filmový remake TV show *Wild, Wild West*. Tento film z roku 1999 představuje spletitý steampunkový scénář zasazený do roku 1869, ve kterém se dva agenti tajné služby snaží zastavit zběhlého a šíleného konfедераčního generála Dr. Bezlásku, který pomocí své futuristické hydraulické a mechanické technologie drží rukojmí v podobě prezidenta Ulyssese S. Granta a významných světových vědců. Ačkoliv nebyl *Wild, Wild West* tak úspěšný, jako jeho televizní předchůdce (mnozí dokonce tvrdí, že z kinematografického hlediska je příšerný), je film velice vychvalován za svoji reprezentaci steampunku.

Nachází se zde vše, čím je technologický a vizuální steampunk tak charakteristický:

- Technologická vylepšení, přístroje a zbraně, které o mnoho předběhli svou dobu
- Bláznivé dopravní prostředky a válečné stroje (viz. obrázek 10 a 11 + obrazová příloha str. 55)
- Mechanicky vylepšené lidská těla
- Viktoriánskou dobou inspirované kostýmy doplněné o steampunkové prvky: ochranné brýle, bezprsté rukavice, podivné vynálezy (viz. obrázky 18 až 21)
- Všudypřítomná steampunková temnost, špinavost, hrubost.



Obrázek 10 a 11: Mechanický pavouk a Létající stroj (více v obrazové příloze)

3.4.2 Steampunk v oblasti vědy a technologií

Oxfordský slovník angličtiny cituje technologii, jako definující prvek steampunku a popisuje žánr jako "science fiction která má historické zasazení (založené na industrializované společnosti 19. století) a charakteristicky zobrazuje spíše parou poháněné mechanické stroje, než elektronické technologie" (OSA v Perschon, 2010: 130). Hantke zmiňuje podobné tvrzení o 11 let dříve a tvrdí, že díky blízkým vazbám k science fiction, je zaměření steampunku na oblast technologií jeho stěžejním prvkem v porozumění a zobrazení viktoriánské doby.

Adoptováním jména "steampunk" a vybrání parního motoru, jako největší ikony této doby se parní technologie stává jeho hlavní ikonou (Hantke, 1999: 247).

Catherynne M. Valente tvrdí, že "*nelze mít steampunk bez páry*", jakožto hlavní esence celého žánru (Valente, 2007). Na což reaguje Smith, který tvrdí, že když K. W. Jeter vytvořil pojem "steampunk", tak tímto pojmem označil science fiction díla, která se odehrávají za viktoriánského období, kde pára sice toto období evokuje, ale není jeho jedinou technologií. Proto, i když je tento pojem založen na parní energii, nesmíme zapomenout na další energie této doby, jako byla například elektřina. Ve spojitosti s tím, je třeba zmínit Nikolu Teslu a jeho ikonický Teslův transformátor, který se objevuje v mnoha steampunkových dílech (viz. obrázek 14). Je třeba si uvědomit, že raná steampunková díla se sice odehrávají za viktoriánského období, ale pára se v nich skoro nevyskytuje. Pokud tedy hovoříme o technologii té doby, je třeba zahrnout i elektřinu, která měla široké zastoupení (Smith, 2013:29-30).



Obrázek 12, 13 a 14: Kolečkové křeslo na parní pohon; Steampunková Arkádová hra a Teslův transformátor

3.4.3 Steampunk v oblasti módy a hnutí Do-It-Yourself (DIY)

Stefania Forlini tvrdí, že steampunk je v první řadě o věcech - zejména technologických věcech - a našem vztahu k nim. Steampunk, jakožto umělecké a řemeslné hnutí, produkuje materiální věci, které i v dnešní době mohou znamenat změnu; steampunkoví umělci vytvářejí bizarní strojky či přístroje v charakteristickém viktoriánském stylu či přetvářejí předměty z naší doby do viktoriánské podoby (Forlini, 2010: 72-73). Smith dodává, že se tito umělci odvolávají na dobu, kdy člověk sám dokázal říct, co se v přístroji pokazilo a nepotřeboval na to zkušeného a předraženého odborníka. Na rozdíl od dnešních miniaturních součástek a procesorů, je zlomené kolečko či pružina, prasklý boiler či přetržený řetěz věc, která je viditelná a tudíž snadno přístupná a opravitelná (Smith, 2013: 42).



Obrázek 15 a 16: Steampunková robo-soška a Neznámý přístroj

Umělecké a řemeslné hnutí Do-It-Yourself, aneb Udělej-si-sám, existuje prakticky od pradávna. Avšak steampunkové DIY hnutí se objevilo a rozrostlo až s masovou přístupností internetu. Konkrétně díky steampunkovým webovým stránkám a diskusním fóřům, kde si lidé mezi sebou vyměňovali návody na to, jak upravit různé věci či docílit požadovaného retrofuturistického vzhledu (Tanenbaum, J., Tanenbaum, K., Wakkary, 2012: 2). Vandermeer dodává, že steampunková DIY subkultura či hnutí vznikla na základě prvků obsažených ve filmech a grafických novelách, které se samotné inspirovali steampunkovou literaturou (Vandermeer, 2008 v Perschon, 2010: 128). Ve steampunku panuje obecné pravidlo, že vytvořené věci, by měli

být funkční. Bohužel se stává, že lidé toto pravidlo ignorují a dávají přednost kvalitě vizuálního vzhledu, před funkčností (Onion, 2008: 148).

Steampunková móda dle některých představuje chybějící článek mezi steampunkovou literaturou a steampunkovou kulturou. Libby Bulloff - návrhářka šatů, fotografka a steampunkový nadšenec - tvrdí, že obecně se steampunk (v módě) dělí na dvě základní frakce: vážné vyznavače steampunku a "příležitostné" steampunkery. První skupina je posedlá detaily, zatímco druhá dbá méně na dobovou přesnost a je uvolněnější (Bulloff v Vandermeer, Chambers, 2011: 133). Diana Vick, zakladatelka výročního steampunkového setkání SteamCon, prohlásila, že "*Steampunk potřebuje historickou přesnost asi stejně, jako vzducholod' potřebuje zlatou rybku*" (Vick, 2010 v Ferguson, 2011: 79).



Obrázek 17 a 18: Steampunková zbraň a Ochranné brýle

Samotné steampunkové oblečení se projevuje kreativním a osobitým způsobem. Obvykle se jedná o kusy oblečení ve viktoriánském stylu, které jsou doplněné o industriální prvky, jako je přemíra cvočků, mechanických součástek či bronzových a měděných dílů (viz. obrázek 19,20 a 21). Mezi obvyklé kusy steampunkového oblečení lze zahrnout cylindry, vesty, kravaty, motýlky, košile s vysokým límečkem, korzety (nošené na oblečení, ne pod ním), krinolíny, po loket dlouhé a často bezprsté rukavice a poměrně často také významné prvky technologie, vědy a inženýrství - ochranné brýle (viz. obrázek 18), zástěry, kožené vesty a opasky na nářadí (Cherry, Mellins, 2012 v Kiehlbauch, 2015: 94). Ochranné brýle jsou ikonickým znakem této kultury, který je obsažen ve většině děl. Zajímavostí je, že tyto brýle nebyly nikdy součástí viktoriánské doby. První zmínka o těchto brýlích pochází z roku 1903, kdy je použil Charles Manly při svém pokusu o let aerodromem Samuela Langleye (Smith, 2013: 69).



Obrázek 19, 20 a 21: Steampunkové oblečení a doplňky (více v obrazové příloze)

Mezi další ikony steampunkové mody a viktoriánské estetiky také patří: kapesní hodinky, monokly, opasky s nástroji či zbraněmi, trenčkotové kabáty, podkolenky, sukně se skrytými kapsami a mechanické návleky na zápěstí/předloktí. V poslední řadě je důležité zmínit všudypřítomná ozubená kola, která ačkoli jsou ikonou steampunku, jsou také jeho prokletím. Mnoho dlouholetých nadšenců se ohrazuje proti zbytečné aplikaci

ozubených kol na předměty, za účelem vytvoření steampunkové estetiky. Tuto skutečnost zesměšňuje v steampunkové komunitě známá skladba "*Just Glue Some Gears On It (And Call It Steampunk)*"³.

3.4.4. Steampunková hudba

U steampunkové hudby, podobně jako u jiných žánrů, jsou definice poněkud vágní a hranice nejisté. Ačkoli si pár definujících prvků představíme, je třeba je brát s rezervou: steampunková hudba je teatrální a zakládá si na performačních prvcích, gotické či viktoriánské estetiky, hravosti a spontánnosti, hrubosti a temnotě, a v poslední řadě na vyprávění příběhů. Ačkoli se může mnoho zde zmíněných prvků zdát protichůdných, je to právě jejich juxtapozice, co je klíčem steampunkové hudby (Vandermeer, Chambers, 2011: 158).

Existuje velké množství kapel, které sami sebe označují za "steampunkové". Mezi nejznámější příklady patří *Abney Park*, *Steam Powered Giraffe*, *Clockwork Quarter* a *The Men That Will Not Be Blamed For Nothing*. Za stěžejní prvkem steampunkové hudby se dá považovat již zmíněné vyprávění příběhů a seznamování s historickými osobnostmi - obvykle se jedná o smutné či veselé příběhy ze steampunkového prostředí, jako je například skladba *The Watchmakers Apprentice* od skupiny *Clockwork Quarter* vyprávějící o kruté pomstě hodinářova učedníka svému starému mistru.

Stojí za zmínku, že mezi osobitější prvky steampunkové hudby patří různé menší zvuky, které znázorňují tikání hodin, natahování hodinového stroju, nastartovaný parní motor, pískot pístů či například zvuky moře a svištění větru představující zaoceánské plavky a představy o létání.

3.5 Podžánry a odnože Steampunku

Vandermeer a Chambers ve své knize *The Steampunk Bible* (2011) uvádějí podžánry steampunku krátkým, vtipným, ale pravdivým prohlášením:

"Steampunková fikce se stala natolik populární, že bylo vytvořeno několik jejích odnoží. Jsou to skutečné podžánry? Pravděpodobně ne. Jsou některé z nich lehkomyšlné a triviální? Možná, ale mít ještě víc specializovaných pojmů není nikdy špatné věc, že?" (VanderMeer, Chambers, 2011: 54)

A já nemohu nic jiného, než souhlasit. Lidé rádi škatulkují a zařazují věci do různých kategorií a podkategorií, proč tedy nemít vícero kategorií, díky kterým bychom mohli věci blíže poznat a následně zařadit. Z důvodu přehlednosti a omezeného prostoru bude plný výčet podžánrů a odnoží (s krátkým popisem) zařazen až na konec této práce do sekce "Slovníček pojmů". Avšak uvedeme si zde jejich rozdělení na tři skupiny a pár příslušných názvů. Rozdělení podžánrů je:

- **Retrofuturismus** - Dieselpunk, Atompunk, Raygun Gothic, ...
- **Fantasy** - Gothicpunk, Elfpunk/Mythpunk, Capepunk, ...
- **Science Fiction** - Cyberpunk, Biopunk, Spacepunk, ...

Plný výčet podžánrů a odnoží viz. Slovníček pojmů (str. 52)

3.6 Dělení Steampunku

Bowser a Croxall píší, že steampunk nemusí sám sebe (či své příběhy) vždy důsledně zasazovat v minulosti - či budoucnosti, která vypadá jako minulost - ale spíše promíchává různá časová období. Zasazením může být Anglie 19. století, kde jsou technologie více pokročilé, jako je tomu v díle *The Difference Engine* (1990) či *Whitechapel Gods* (2008); futuristický a potencionálně mimozemský svět, kde některé technologie či sociální struktury nepřekročili 19. století, jako je tomu v díle *The Diamond Age* (1995) či *Zlatý Kompas* (1995). Jinými slovy, steampunk činí více, než že se pouze odvolává na vzdálenou minulost: vytváří paradigma, ve kterém

³ Odkaz na skladbu "*Just Glue Some Gears On It (And Call It Steampunk)*" - <https://www.youtube.com/watch?v=TFCuE5rHbPA>

technologie, estetika a názory představují zároveň více časů, místo toho, aby označovali odlišná historická období; anachronismus není anomálií, ale normou (Bowser, Croxall, 2010: 3).

Garth Smith ve své práci *"Steampunk: The Inner Workings"* rozděluje steampunk do tří kategorií, podle toho, kde se steampunková fikce odehrává. Tyto tři Smithovi kategorie jsou: "dlouhé 19. století", "jinde" a "post-viktorianismus" (Smith, 2013: 51). Samotné Smithovo rozdělení je dobré, avšak nedostatečné. Z tohoto důvodu jsem si jej dovolil rozšířit a lehce pozměnit a to na základě výroků a představ lidí, co podle nich pojem "steampunk" znamená a obsahuje. Ze stejných důvodů, jaké jsou uvedeny v předchozí části *"Podžánry a odnože Steampunku"*, se i zde omezíme na pouhé vyjmenování kategorií s tím, že jejich podrobný popis lze nalézt v "Slovníček pojmů" (str. 54)

Nové rozdělení steampunku obsahuje tyto čtyři kategorie:

- **Striktně viktoriánský steampunk**
- **Volný viktoriánský steampunk**
- **Post-viktoriánský steampunk**
- **Fantasy Steampunk**

Jediným společným prvkem, který je pravděpodobně obsažen ve všech steampunkových textech, předmětech a performancích je viktoriánská estetika. V literární kultuře to může znamenat zasazení příběhu do viktoriánského Londýna; zasazení ve futuristickém světě, který si ponechává či se vrací zpět k charakteristickým estetickým znakům viktoriánské doby; dílo spekulativní science fiction, které rozvíjí téma viktorianismu; či text, který v sobě zakomponovává anachronické verze technologií 19. století. V materiální kultuře, viktoriánská podstata steampunku, obvykle zahrnuje zakomponování stylizovaných předmětů či kostýmů z viktoriánské doby (Bowser, Croxall, 2010: 1).

3.7 Indikátory Steampunku (Tropy a ikonické prvky)

Perschon považuje steampunk za *"sbírku vizuálních charakteristik, které zkombinovány dohromady vytvářejí populárně rozpoznatelný vzhled zvaný steampunk"* (Perschon, 2010:128).

Vzhledem k povaze této práce, je třeba vytvořit soupis těchto *"vizuálních charakteristik"*, tedy ikonických prvků a tropů, abychom mohli určit, co patří do steampunkového žánru a co ne. Tato sbírka bude následně využita v pozdější části práce, k analýze vybraných videoher a jejich audiovizuálního obsahu. Tyto charakteristiky jsem rozdělil na tři části. Na "Kritické", tvořící samotnou podstatu steampunku; "Hlavní", které se nacházejí (ale nemusí) ve většině steampunkových prací; a "Vedlejší", které se nemusejí nutně nacházet v každé práci, ale spoluvytvářejí a podtrhují celkovou steampunkovou estetiku.

Kritické charakteristiky – Bowser a Croxall zmínili, že jediným prvkem, který se nachází v každém steampunkovém dílu, je viktoriánská estetika. Na této estetice je postaven celý tento žánr a tvoří jeho pevné jádro, které se nedá opomenout. Literatura, film či videohry se nemusejí přímo odehrávat ve viktoriánském Londýnu, vždy musí obsahovat určitou míru viktoriánské estetiky. Toto platí pro módu, která vychází z oděvního stylu viktoriánské Anglie a také pro exteriérové a interiérové architektonické prvky. Pokud není viktoriánská estetika obsažena, nelze tato díla považovat za plně steampunková. Lze o nich hovořit jako o dílech, která obsahují určité steampunkové prvky.

Hlavní charakteristiky - Jedná se o charakteristiky, které by se měli objevit ve většině steampunkových děl. Jedná se o ozubená kola a složité mechanismy; vzducholodě a fantaskní vozidla, parní motor a parou poháněné anachronistické technologie a vynálezy. Dále doplňky oblečení obsahující praktické a dekorativní prvky v mechanickém a industriálním stylu: jako ochranné brýle, pásy s pouzdry na zbraně či nástroje, šperky a pomůcky. Dále užitečné věci vyvedené v steampunkovém provedení: rádia, televize a další přístroje. Tyto věci lze považovat za ikonické znaky steampunku, které jsou obsaženy ve většině steampunkových děl. Avšak nemusí být obsaženy všechny najednou. Není neobvyklé, pokud některá z charakteristik chybí.

Vedlejší charakteristiky – Zde se nacházejí charakteristiky, které ač nejsou tak významné, stále tvoří důležitou součást, jež dotváří celkový vzhled a estetiku. Konkrétně se jedná o použití

materiály: měď, bronz, železo, leštěné dřevo, papírmašé, plátno, hedvábí. Charakteristické barvy a tóny: teplé tóny a barvy jako béžová, hnědá, žlutá, oranžová. Dále vzhled prostředí (dva protiklady): chudé vrstvy či části prostředí vs. aristokracie a luxus. Postavy, které jsou pro steampunk typické: šílený/megalomanský vědec, vynálezci, piloti, dobrodruzi, bandité, literární postavy a silné a nezávislé ženy (vynálezkyně, vědkyně, panovnice, špiónky, bojovnice).

Dílo, či práce, nemusí obsahovat naprosto všechny výše zmíněné charakteristiky, ale mělo by jich obsahovat většinu. Pokud bude splněna tato podmínka, lze dílo (či práci) skutečně považovat za steampunkové. V opačném případě lze pouze říci, že obsahuje jisté steampunkové prvky, ale nelze ho do samotné kategorie steampunku zařadit. Výše zmíněné tři kategorie jsou sestaveny jak na základě odborné literatury a vědeckých článků, tak na názorech laické veřejnosti. Obě skupiny se ve větší míře shodují na výše zmíněných charakteristikách.

Tabulka charakteristik:

	Oblast	Popis charakteristik	Status
Krit. char.	Celková estetika	Viktoriánská s industriálními prvky - architektura a oblečení	
	*Architektura a dekorativní prvky	Viktoriánská Architektura s prvky industriální architektury (Jakobetínský styl; styl Královny Anny; Novorenesanční styl; Novorománský styl)	✓
	*Oblečení	Oblečení inspirované viktoriánskou dobou	✓
Hlavní char.	Věda a technologie	Technologie a vynálezy, energie, vozidla, zbraně	
	*Technologie / Vynálezy	Mechanické stroje - poháněné parou a anachronické technologie	✓
	*Energie	Parní stroj či Teslův generátor (zástupný zdroj)	✓
	*Vozidla	Anachronická vozidla - poháněná parou či Teslovým generátorem Automobily - Ponorky - Letadla - Vzducholoď či nová smyšlená vozidla	✓
	*Zbraně	Založené na skutečných zbraních, ale vylepšené pomocí mechanických součástek (Smyslené paprskomety, raketomety, atd.)	✓
	Mechanické doplňky (dekorace)	Ozubená kola, cvočky, mechanické součástky, šrouby, nýty	✓
	Módní doplňky	Viktoriánské oblečení doplněné o mechanické či industriální prvky (kovové cvočky, řemínky, mechanické součástky, ozubená kola) Doplňky oděvu (ochranné brýle, pásy s pouzdry na zbraně či nástroje, šperky a pomůcky.)	✓
	Předměty	Dobové předměty ozdobené či vyvedené v mechanické estetice	✓
Vedlejší char.	Materiály	Měď, bronz, železo, leštěné dřevo, papírmašé, plátno, hedvábí	✓
	Barvy a tóny	Teplé barvy - béžová, hnědá, žlutá, oranžová, červená, atd.	✓
	Vzhled prostředí a atmosféra	Protiklad: chudé vrstvy či části prostředí vs. aristokracie a luxus	✓
	Postavy	Šílený/megalomanský vědec, vynálezci, piloti, dobrodruzi, bandité, literární postavy a silné a nezávislé ženy (vynálezkyně, vědkyně, panovnice, špiónky, bojovnice)	✓

Vysvětlivky: ✓ = Obsahuje Steampunk - // = Částečně obsahuje Steampunk - ✗ = Neobsahuje Steampunk

Ideálně lze za steampunk považovat dílo, zobrazující příběh plný pozoruhodných či rozporuplných postav (megalomaniaci, šílení vědci, silné a nezávislé ženy, vynálezci, dobrodruzi, atd.), který je zasazen v prostředí evokujícím viktoriánskou estetiku prostřednictvím architektury, ošacení a industriálního zaměření. Jsou zde zobrazovány složité anachronické technologie, které jsou poháněné parním motorem či alternativou v podobě Teslova generátoru. Mezi tyto technologie se počítají vozidla, továrenské výrobní stroje či domácí užitkové přístroje a v poslední řadě také futuristicky vypadající zbraně. Vše je vyvedeno v industriální a mechanické estetice, která zobrazuje především ozubená kola, nýty a mechanické součástky. Lidé jsou ošaceni v tradiční viktoriánské módě, doplněné o mechanické a industriální prvky v podobě cvočků, kožených pásů, mechanických součástek a industriálně vypadajících šperků. Je běžné nosit pracovní ošacení a vybavení jako ochranné brýle a rukavice, pláště a pouzdra na nástroje či zbraně. Celková estetika a vzhled se vztahuje k používaným materiálům, kterými jsou převážně měď, bronz, železo, cihly, leštěné dřevo, hedvábí a plátno. Jedná se tedy o teplé barvy a tóny.

Příklady:

Za plnohodnotný steampunk se dá považovat film *Steamboy* (2004). *Steamboy*, se odehrává ve viktoriánské době a vypráví příběh Jamese Steama(!), který se snaží zachránit vynález (revoluční parní zdroj) svého otce před tím, aby padl do rukou konkurence a tedy zneužitím. James je sám zručný vynálezce, který si z náhradních dílů sestavil parou poháněnou jednokolku. V průběhu filmu vyjde najevo, že chlapcův otec zešílel a začal pracovat pro společnost, která chce rozpoutat světovou válku, aby mohla profitovat na prodeji zbraní a anachronických technologií. Díky tomu se zde objevuje množství steampunkových tropů, jako parní technologie, retrofuturistické zbraně a vynálezy, viktoriánský vzhled prostředí a ošacení, materiály, atd. Samotný film je považován za jeden z nejlepších animovaných příkladů steampunku.

Na druhé straně, je zde americká televizní show *Warehouse 13*, představující skupinu agentů skladujících tajemné a mocné artefakty. Děj se odehrává v soudobých spojených státech a jednou z hlavních lokací je "skladiště 13", jehož interiér nese určité steampunkové prvky. Kancelář, je vybavena steampunkově vyhlížejícími předměty a přístroji. Ikonický je do steampunku předělaný stolní počítač: obložený mědí, bronzem, leštěným dřevem, přidány nýty, mechanické součástky a industriální dekorativní prvky. Klávesnice počítače je vyrobená ze součástek psacího stroje (klávesy). Agenti využívají anachronické steampunkové komunikační zařízení zvané Farnsworth a Tesla zbraně fungující jako soudobý taser. Jedna agentka dále nosí steampunkové ochranné brýle. Vybavení agentu a kanceláře jsou jedinými prvky steampunku, které se v show nacházejí. Není zde žádná viktoriánská estetika, parní stroje, ošacení či doplňky (kromě ochranných brýlí). Show *Warehouse 13* si tedy pouze vypůjčuje jisté steampunkové prvky, které však nestačí na to, aby se mohlo jednat o plnohodnotné steampunkové dílo.

4. Počítačové hry a Herní studia

V této části práce, bude představeno médium počítačových her a vědecký obor, který se zabývá jejich studiem. Mimo to si také představíme dva důležité pojmy z oblasti herních studií: Environmentální vyprávění (Environmental storytelling) a Videoherní prostředí

4.1 Krátká historie počítačových her

Počátek videoher, jakožto média, se datuje do roku 1958, kdy fyzik William Higinbotham pro Brookhavenskou národní knihovnu vytvořil první videohru *Tennis for Two* - jejímž přímým následovníkem byla hra *Pong*. Jednalo se o první videohru, která využívala grafický display, tedy obrazovku, která zobrazovala informace, které odpovídali hráčově počínání (Warren, 2012: 8). Největšího rozmachu se videohry dočkali v 70. a 80. letech, kdy lidé doma hráli dnes již ikonické hry jako *Packman*, *Pong* či *Donkey Kong*.

Dnes jsou videohry všudypřítomné a nějakou formu videohry, hrál nejspíše každý z nás. Ale kromě toho, jsou videohry také předmětem teoretické analýzy a konkurují tradičním médiím. Za posledních 50 let prošly videohry obrovskou proměnou, od první zmíněné simulace ping-pongu po monstrózní videohry dnešní doby, jejichž výroba stojí desítky až stovky milionů dolarů a výděly se pohybují v oblasti miliard - známá série *Call of Duty* vydělala přes 10 miliard dolarů (Handrahan, 2014). Videohry jsou v dnešní době zahrnuty do vážného mediálního diskursu a využívají užitečné pojmy, které byly dříve aplikovány na jiná media, jako literatura či film (Warren, 2012: 8).

Videohry představují, vedle knih a filmů, jedno z nejdůležitějších vyprávění příběhů v 21. století. Nejsou spojeny pouze s životy a zájmy lidí, ale rovněž představují společenskou snahu o posunutí narativu někam dále, smysluplnějším směrem (Ostenson, 2013: 71).

4.2 Vědní obor: Herní studia

Herní studia (Game studies) jsou vědní obor, který studuje hry a konkrétně hry počítačové. Espen Aarseth říká: "*pro některé z nás, jsou počítačové hry úkazem větší kulturní důležitosti, než jsou například filmy či dokonce sport*" (Aarseth, 2001: 1). Počátkem oboru herních studií se označuje rok 2001, kdy se v Dánsku konala mezinárodní konference zaměřená na počítačové hry. Aarseth dále tvrdí, že z pohledu roku 2001, "*je role počítačových her v budoucnosti prakticky neomezená*" a dodává "*tyto (počítačové) hry, konkrétně multiplayerové, v sobě kombinují estetiku a společenské jevy takovým způsobem, kterým stará masová média, jako divadlo, filmy, televize a knihy, nebyla nikdy schopna*" (Aarseth, 2001: 1).

Aarseth uvádí, že "*hry jsou objekt i proces; nemohou být čteny jako text či poslouchány jako hudba, musejí být hrány*" (Aarseth, 2001: 1). Čímž je také odůvodněn vznik této nové vědecké disciplíny. Raná léta herních studií jsou často spojována s tzv. válkou mezi naratologií a ludologií. Naratologové tvrdí, že hry jsou narativní a obsahují příběhy, kdežto ludologové oponují, že hry jsou specifické médium a nezáleží na příbězích, ale mechanikách a pravidlech. Na sklonku 90. let zvolilo mnoho akademických odborníků komparativní přístup; Janet Murrayová se například zabývala narativitou ve hrách a snažila se je srovnat s dramatem. Na toto snažení, ale reagovala skupina, především severských, akademiků, kteří zdůrazňovali rysy, které hry odlišují od ostatních médií - již zmíněná pravidla a herní mechaniky. Tito akademici neustále poukazovali na paralely mezi digitálními a nedigitálními hrami a dožadovali se samostatného vědního oboru, který by studoval hry - Ludologii. (Švelch, 2012: 36).

Gonzalo Frasca říká, "*Častokrát se mě ptali na to, jaký je rozdíl mezi 'herními studii' a 'ludologií'. Odpověď, co já vím, neexistuje. Oba termíny popisují nový obor a neustále je používám jako synonyma*" (Frasca, 2003: 2).

4.3 Ludologie vs. Naratologie

Jelikož byl obor herních studií novou disciplínou, přicházeli do ní lidé, jejichž pozadí pokrývalo širokou oblast jiných oborů. A právě toto široké pozadí stálo u zrodu sváru, který proběhl v raných letech herních studií. Sváru mezi ludologií a naratologií o tom, zda je narativ důležitou složkou her. Naratologové tvrdili, že narativ je důležitou složkou videoher a měly by se tedy zkoumat z pozice narativní teorie. Ludologové, že hlavní složkou videoher je interakce, pravidla a herní mechaniky a ne vyprávění příběhů (Juul, 1998; Laramée, 2002 v Dickey, 2005: 73). Frasca však věří, že svár mezi oběma stranami je způsoben nedorozuměním, kdy někteří odborníci věří, že ludologové zastávají radikální názory, které naprosto vylučují narativ z her. Což je dle Frasca zarážející, protože "stará" ludologie nikdy naratologii nezavrhl. Když Frasca navrhl používání tohoto pojmu, jasně uvedl, že jeho cílem je "ukázat jak základní koncepty ludologie, mohou být využity spolu s naratologií k tomu, abychom lépe porozuměli hrám" (Frasca: 2003: 3). Tedy nebylo úmyslem nahradit naratologii ludologickým přístupem, ale spíše se vzájemně doplnit.

Ludologii, zle definovat jako disciplínu, zabývající se studiem her a konkrétně těch počítačových. Používání pojmu navrhl v roce 1999 Gonzalo Frasca ve svém článku "*Ludology meets Narratology*", když chtěl poukázat na nepřítomnost soudržné disciplíny, která by se zabývala hrami, jako takovými. Od té doby se pojmu "ludologie" a označení "ludolog" využívá k popisu disciplíny a osoby, která je proti zavedenému předpokladu, že by měli být videohry pojímány jako nástavba narativu (Frasca, 2003: 1-2). Což je dosti zjednodušené, ve skutečnosti Frasca vidí ludologa, jako herního odborníka a to nehledě na pozici, ve které se nachází - ludolog či naratolog (Frasca, 2003: 3).

Naratologie, konkrétně její příznivec "naratolog" je osoba, která tvrdí, že hry jsou úzce spřízněny s narativem a měly by být analyzovány prostřednictvím naratologie. Problémem je, že pojem "naratolog" má uvnitř a vně komunity herních studií, odlišný význam. Michael Mateas proto navrhl používat pojem "narativista" jako označení odborníka, který využívá narativní a literární teorie jako základu, na kterém staví teorii interaktivních médií (Mateas, 2002 v Frasca, 2003: 2). Avšak Mateas má problém nalézt někoho, kdo by tomuto označení odpovídal. Protože nelze s určitostí říci, kdo do jaké kategorie spadá, poukazuje Frasca na to, že tato "ludologicko-naratologická debata" se ve skutečnosti ani nemusela odehrát a veškerý rozruch kolem byla, jak se říká "nafouknutá bublin" (Frasca, 2003: 3). Rád bych dodal, že naratologie zde probíraná se vztahuje pouze k diskursu herních studií.

Henry Jenkins, se ve své práci "*Game Design as Narrative Architecture*" (2004), staví do pozice "střední cesty", která nezkoumá hry jako příběhy, ale spíše jako prostory přístupné narativním možnostem a uvádí několik příkladů, na kterých by se měli shodnout obě strany.

- 1) Ne všechny hry obsahují narativní výklad - *Tetris* či *Pong*. Abychom takovými hrám porozuměli, potřebujeme i další termíny a koncepty, než je pouze narativ - např.: design uživatelského prostředí.
- 2) Mnoho her obsahuje narativní aspirace, jejichž prostřednictvím se snaží v lidech vyvolat emoce. Tyto hry mnohdy spoléhají na hráčovu obeznamenost s rolemi a cíli žánrové zábavy, aby nás mohly lépe navést k přímé akci.
- 3) Narativní analýzy nemusejí být pevně dané. Cílem her by měla být široká rozmanitost žánrů, aby byly přístupné co nejširšímu publiku. A pokud chtějí herní designéři vyprávět příběhy, měli by je vyprávět dobře.
- 4) Zkušenost ohledně hraní her, nemůže být nikdy omezena pouze na příběh. Existuje množství dalších faktorů, které sami o sobě nemají s vyprávěním příběhů nic společného a přitom přispívají k vytváření skvělých her.
- 5) Pokud některé hry příběhy vyprávějí, nečiní tak způsobem jako ostatní média. Příběh není obsah, který se dá jednoduše vyjmout a vložit do jiného média.

4.4 Specifické prvky počítačových her

Představíme si největší specifikum her - Interakci. A dále prvek simulace, který musíme postavit do kontrastu s reprezentací.

4.4.1 Interaktivita

Jak tvrdí Aarseth, hry jsou specifické médium a abychom je skutečně poznali, musíme je hrát. Hraní znamená aktivní přístup, kdy uživatel/hráč reaguje na prostředí/postavy hry a ovlivňuje tím její chod. Bolter zmiňuje, že interaktivita je hlavní předností videoher a u některých titulů z hráče přestává být pouhý divák, ale stává se aktivním hercem a režisérem (Bolter, Grusin, 2000: 47). Tím ale není vysloveně řečeno, že by byl televizní/filmový divák pouze pasivním konzumentem obrazu, i on musí určitým způsobem interpretovat události, které se na obrazovce odehrávají. Interaktivita nám umožňuje prozkoumávat okolí, vykonávat činnosti či konverzovat s postavami ve hře.

Jannet Murrayová tvrdí, že digitální světy jsou procedurální, participativní, prostorové a encyklopedické. První dvě z těchto vlastností vytvářejí to, co nazýváme slovem "Interaktivita". Dále uvádí, že lineární média jako knihy či film, zobrazují prostor pouze orálním popisem či obrazem, ale pouze digitální prostředí je charakteristické tím, že "*reprezentuje prostor, ve kterém se lze pohybovat*" (Murray, 1997 v Stockburger, 2006: 20).

4.4.2 Re prezentace vs. Simulace

Frasca popisuje prvek reprezentace jako silnou a všudypřítomnou formu, která se v naší společnosti stala transparentní. Po tisíce let jsme na ni spoléhali z důvodu porozumění a vysvětlení reality, v níž se nacházíme. Toto platí zejména pro konkrétní formu reprezentace - Narativ. Někteří odborníci tvrdí, že narativní mechanismy jsou kognitivní struktury hluboko zakořeněné v lidské mysli. Je tomu tak díky všudypřítomnosti narativu, který těžko akceptuje, že existuje i alternativa reprezentace: Simulace (Frasca, 2003: 2)

vs.

Simulace není žádnou novinkou, byla zde vždy přítomna prostřednictvím běžných věcí, jako hračky či hry (nedigitální), ale také prostřednictvím vědeckých modelů či kybertextu. Avšak samotný potenciál simulace byl vždy limitován technickými potížemi: je velice složité vymodelovat komplexní systém jen za pomoci ozubených kol a kladek. S nástupem éry počítačů a digitálních technologií se tato situace změnila (Frasca, 2003: 2). Simulace je pouhým přiblížením a i když se jí cítí naratologové ohroženi, neznamená konec reprezentace: jedná se o pouhou alternativu, ne náhradu (Frasca, 2003: 11).

4.5 Videoherní prostor a Environmentální vyprávění

Videoherní prostor či prostředí působí jako spojnice mezi naratologií a ludologií. Nejenže dotváří celkový zážitek a poskytuje hráčům "drobky" příběhu, ze kterých lze vyvodit nějaké závěry, ale také slouží jako průvodce, který směřuje hráče k určitému cíli. Videoherní prostředí je v podstatě základním prvkem soudobých videoher, pokud by neexistovalo, nemohla by hra být hrána – výjimkou jsou textově založené videohry, které nepotřebují žádné audiovizuální prvky či prostředí, ale vystačí si pouze s psaným textem.

Herní prostor se mezi odborníky a herními designéry stává stále důležitějším a uznávanějším prvkem videoher. Aby tedy mohla hra existovat a fungovat, je potřeba vytvořit její prostředí. Aarseth v souvislosti s tím píše: "*Definujícím prvkem počítačových her je jejich prostorovost. Počítačové hry se v podstatě zabývají prostorovou reprezentací a jednáním*" (Aarseth, 2007 v Wei, Bizzocchi, Calvert: 2010: 2).

Calleja hovoří o "virtuálních prostředích", ale co si pod tímto pojmem skutečně představuje? Facebook? Virtuální pódium ve hře *Guitar Hero*? Calleja uvádí definici, jenž se zaměřuje na to, aby se vyhnula nejasnosti aplikace, ale zároveň, aby podávala přesnou a pozitivní zprávu o virtuálních prostředích: "*VP jsou počítačem generované oblasti, které vytvářejí dojem procestovatelného prostoru a poskytují hráči jistou námahu v podobě agency/působnosti. Jsou obydleny objekty a často také lidmi či umělou inteligencí řízenými entitami, se kterými může hráč interagovat*" (Calleja, 2007 v Calleja, 2009: 2).

Henry Jenkins spolu s Kurtem Squirem k virtuálním prostředím říkají, "*Videohry jsou nejčastěji kritiky popisovány jako narativní umění, interaktivní film či participativní vyprávění. Možná bychom ale měli zvážit jiný výchozí bod a pohlížet na hry jako na prostorové umění s kořeny v architektuře, krajinomalbě, sochařství, zahradnictví či designu zábavních parků*" (Jenkins, Squire 2002 v Stockburger, 2006: 15).

Lev Manovich identifikuje "pohyb skrze prostor, jakožto prostředek stavebního charakteru" a "prozkoumávání a kultivaci neznámého prostoru" jako centrální námět videoher (Manovich, 2001 v Stockburger, 2006: 25). Dále tvrdí, že "pohyb skrze herní svět je jednou z hlavních narativních činností" (Manovich, 2001 v Stockburger, 2006: 25). Jinými slovy, že hráč si často užívá skutečnost, že se může "potulovat" herním prostorem bez toho, aby musel následovat zavedené narativy či dokonce zřejmá pravidla hry. Toto je velice důležitý bod, protože zdůrazňuje fakt, že prostorová praxe her nemůže být zcela vysvětlena soustředěním výhradně na narativní funkce (Stockburger, 2006: 25).

Audiovizuální styl, jako koncept, je nástroj k zamyšlení a diskusi. Může být použit k pojmenování a kategorizaci her z estetické perspektivy - podobným způsobem bylo vizuální umění kategorizováno do odlišných historických stylistických období. Pojmenování a analyzování odlišných stylů nám pomáhá porozumět, jaký druh audiovizuálního stylu přetváří, co a jak změnil, ve stále se rozvíjejícím oboru počítačových her. Audiovizuální prvky a styly jsou schopny popsat odlišné audiovizuální formy pomocí teoretických pojmů (Järvinen, 2002: 3).

4.5.1 Environmentální vyprávění

Henry Jenkins spojuje herní světy s koncepty prostorového vyprávění příběhu, které má kořeny jak v historii narativu, tak pre-elektronických hrách. (Jenkins, 2004 v Bizzocchi, 2007: 7). Environmentální vyprávění poskytuje nejen pódium, kde se příběh a hry mohou odehrávat pospolu, ale také evokuje již existující narativní asociace, zapuštěné narativní informace uvnitř mise-en-scény a poskytuje nezbytné zdroje pro samotné hraní hry (Bizzocchi, 2007: 7) Příběh hry je vyprávěn prostřednictvím řady míst, která - pokud to hra umožňuje - mohou být prozkoumána nelineární cestou a poskytnou nám doplňující informace o herním světě (Stockburger, 2006: 109)

Pojem "environmentální vyprávění", představil Don Carson (2000) ve svém článku "Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry" z roku 2000. Carson, pracoval pro Walt Disney Imagineering a popisuje koncept vypůjčený z oblasti designu zábavních/tematických parků, který pojednává o tom, že prvky příběhu jsou zakomponovány do fyzického prostoru, kterým se divák/hráč pohybuje. Předměty, osvětlení či textury naplňují diváky vzrušením či hrůzou. V mnoha případech, je toho dosaženo díky manipulaci s očekáváním a zkušenostmi, které si sebou divák přináší. Carson tvrdí, že trik je v tom, že designéři musejí hrát na tyto zkušenosti a očekávání, aby se tím zvýšilo vzrušení z celkového zážitku (Carson, 2000: 2). Dále ukazuje, že koncept environmentálního vyprávění je velice široký a zahrnuje množství strategií a přístupů, které si zde stručně popíšeme:

Důležitost příběhu - Zde je myšlen celkový obraz světa, který je vytvářen. Pokud vytváříme pirátskou tematiku, je třeba, aby každá část prostoru podporovala celkový koncept "pirátství" - textury, zvuky, předměty. Je třeba stanovit jasná pravidla toho, co odpovídá našemu konceptu a co ne. Tato pravidla mohou být velice široká, ale nesmí se porušit. Pokud by se tak stalo, divák by se cítil podveden (Carson, 2000: 2).

Odpověď na otázku "Kde jsem?!" - Nezáleží na tom, jak vizuálně dokonalé prostředí je, protože pokud si divák nedokáže okamžitě odpovědět na otázku "Kde jsem?", bylo celé úsilí marné. Odpověď může být jednoduchá "aha, jsem ve skladišti", ale i tím je účel splněn. Dále je důležité, aby divák poznal, jaká je jeho role v tomto prostředí (Carson, 2000: 3).

Příčina a následek - Inscenované oblasti/události, které vedou hráče k tomu, aby sami došli k závěru, co se na daném místě stalo, či jaké nebezpečí na ně následně čeká. Příkladem mohou být: rozbité dveře, stopy po explozích či střelbě, rozbité věci, atd. Tyto kousky "příčiny a následku" ve vyprávění příběhu mohou pomoci hráčům porozumět, kde se nacházejí a co mohou očekávat, že se dále stane (Carson, 2000: 3).

Vše je pouze divadlo - Carson uvádí příklad, kdy v zábavním parku procházel parkem a zjistil, že mnoho dekorací není ze dřeva či dřevotřísky, ale že se jedná o dokonale pomalované/potisknuté vypnuté plátno. Ačkoli virtuální světy nevyužívají plátno a barvy, tak se můžeme mnohému naučit díky 2000 let starým a prověřeným divadelním trikům. Textury jsou designérovým plátnem, vytvářejí (nejen) architektonické detaily - zapuštěné či vyčnívající z 2D povrchu - a pokud k nim přidáme nezbytné stínování, zvýrazníme iluzi hloubky. Vždy je lepší využít dobrých textur, než přidávat zbytečné polygony. (Carson, 2000: 4).

Málo je více - Designéři by měli s detaily zacházet velice obezřetně a používat je s rozmyslem. Abychom diváka upozornili na určitou lokaci či předmět. Podobně je to i s využitím světla a stínů. Správné využití světla zvýrazní

atmosféru a funguje jako maják, který vede diváka správným směrem (Carson, 2000: 4-5). Designér vytváří celkovou atmosféru hry pomocí správné kombinace barev, textu a stínů. Prostor následně hráči připomíná, kde se nachází a co zde může dělat (Lankoski, Heliö, 2002:318).

Kontrast jako výhoda – Kdykoli to bude možné, je třeba, aby prostor byl asymetrický. Pokud divák vstupuje do obrovské stavby, musí projít malým prostorem (dveře), aby se umocnil celkový dojem z dané stavby. Svět sám o sobě není matematicky přesný a symetrický ve všech svých ohledech. Pokud by byly stromy vysazeny přesně v mřížce a auta zaparkována symetricky jedno vedle druhého, celkový dojem by byl nepřírozený, umělý a falešný. Matematická přesnost tedy musí být narušena. (Carson, 2000: 5).

Carson zakončuje článek prohlášením adresovaným designérům:

"Nechte svá prostředí pohltit diváka a vybudovat dobrý a silný příběh. Učiňte z prostředí páteř celého projektu. Nechte jít diváka někam, kam nikdy nebude moci jít. Nechte diváka být někým, kým nikdy nebude moci být. Nechtě diváka dělat věci, které nikdy nebude moci dělat" (Carson, 2000, 7).

Jenkins hovoří o tom, že environmentální vyprávění může poskytnout základ pro imersivní narativní zážitek a v souvislosti s tím popisuje čtyři body: "*Prostorové příběhy mohou evokovat již existující narativní asociace; mohou poskytnout pódium, kde se následně narativní události odehrají; mohou zapustit narativní informace do své mise-en-scény; či mohou poskytnout zdroje pro vyprávěcí narativy*" (Jenkins, 2004: 4-5).

Na adresu herních designérů poté Jenkins dodává, že bychom měli "*přemýšlet o herních designérech, ne jako o vypravěčích příběhů, ale spíše jako o narativních architekttech*", kteří "*nejen vyprávějí příběhy, ale navrhují světy a tvarují prostory*" (Jenkins, 2004: 3). K tomu Smuts dodává, že vývoj herních prostředí je intenzivní proces zahrnující vytváření map úrovní, zdrojů světla, detailů prostředí a komplexních vizuálních textur. A podobně jako autor románu nebo scénograf u filmu, který umísťuje rekvizity po pokoji, designér herních úrovní se zaměřuje na konzistentní začlenění detailů, aby zhmotnil videoherní svět (Smuts, 2005: 7).

Jenkins na základě Carsonova konceptu popisuje, jak může být herní design cvičením v narativní architektuře, jakožto střední cestě ve staré ludologicko-naratologické debatě a vyjmenovává odlišné strategie, ve kterých se může samotné hraní stát narativní zkušeností. Konkrétně se zde Jenkins se zaměřuje na dva hlavní koncepty: *asociativní prostory a mikronarativy*.

- **Asociativní prostory** - odkazují na příběhy či žánrové narativy, se kterými může být hráč již obeznámen. Samotný prostor tedy přímo "nevypráví" příběh, ale čerpá z hráčových dřívějších narativních zkušeností. Jako příklad uvádí hru *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000), zvrácenou verzí slavné pohádky Lewis Carrolla, která spoléhá na to, že hráč je do určité míry obeznámen s původním knižním (či animovaným) světem.
- **Mikronarativy** - krátké předpřipravené události, které jsou zabudovány do interakce hráčů a tvoří emocionální "krajinu" celé hry tím, že zapouzdřují krátké narativní události. Jenkins zde nemá žádný herní příklad, ale poukazuje na Eisensteinův *Křižník Potěmkin* a jeho scénu na oděských schodech.

Narativní prostor není nic nového. Ve skutečnosti, architektura funguje jako narativní médium po celá tisíciletí a již naši předci rozuměli světlu, prostoru, materiálům a technikám vytváření iluzí, atd. (Pearce, 2007: 200). Švelch dodává, že architektura hraje ve hrách významnější roli než například ve filmu, protože hráč světem skutečně prochází a prostředí se stává významným vyjadřovacím prostředkem (Švelch, 2012: 39).

Fernandez-Vara uvádí, že odlišné akademické přístupy k environmentálnímu vyprávění ukazují, že se jedná o bohatý koncept, který zahrnuje rozmanité strategie a narativní úkazy a také dále zmiňuje dvě představy, které se zdají být páteří celého konceptu:

- Narativ formuje prostor a pohyb v něm vytváří narativní sekvence.
- Hráč si musí sám poskládat příběh dohromady tím, že interpretuje předměty a události daného prostoru (Fernandez-Vara, 2011: 4).

V souvislosti s environmentálním vyprávěním se dá hovořit o jakési formě videoherní scénografie. Jedná se o přípravu pódia, na kterém hráč nejen vidí, jak se odvíjí příběh, ale je také jeho přímou součástí a může ho do určité míry ovlivňovat. Pro tuto práci není podstatné, jak je scéna strukturně rozestavena, ale jak vizuálně ztvárněna a na jaké historické, technologické, řemeslné a výtvarné prvky je zde odkazováno. S tímto nám pomohou v dřívější část práce probrané termíny a informace. Jinými slovy se zaměříme na to, zda je audiovizuální prostředí zkoumaných her skutečně steampunkové, tedy zda prostředí a v něm nalézající se předměty odpovídají dříve zmíněným steampunkovým charakteristikám a tropům

4.5.2 Shrnutí: Videoherní prostředí

Pokud shrneme předchozí text, můžeme říci, že prostředí má ve videohrách velice specifickou a důležitou funkci. Nejenže vytváří v hráčích neustále představy typu "*co najdu za rohem?*" a "*co se tady asi tak mohlo odehrát?*", ale je také prvkem vedlejšího vyprávění příběhu. Ne že by příběh samo "vyprávělo", ale poskytuje nám vodítka a indicie, které přispívají k celkovému obrazu děje. Pokud například některá postava během rozhovoru zmíní informaci o určité lokaci, hráč se do ní může následně vydat, prozkoumat její prostředí a předměty a zjistit co se v dané lokaci odehrálo. To vše bez toho, aby hra musela poskytnout hráči nějaké vysvětlivky ve formě textu či rozhovoru.

Manovich vysvětluje, že samotný pohyb videoherním prostorem je jednou z hlavních narativních činností hry a hráč si mnohdy užívá skutečnost, že se může volně pohybovat herním světem, prozkoumávat ho a objevovat jeho tajemství a příběhy, které obsahuje.

Designér Don Carson poukazuje na koncept prostorového narativu ve svém článku zabývajícím se *environmentálním vyprávěním*, kde nám představuje techniky, které jsou využívány v zábavních/tematických parcích k tomu, aby ohromily diváka a přiměly ho uvěřit tomu, že se skutečně nachází např.: v pirátském městě. Dále říká, že vytvořené prostředí musí být dokonale zkonstruované, vše musí evokovat koncept, kterého chceme docílit a dále, že toto prostředí musí obsahovat "drobky" informací, podle kterých hráč dokáže rozpoznat, kde se nachází a jaké je jeho role. Nesmíme se bát používat staré techniky, které klamou lidi již po tisíce let a využívat kontrastu a chaosu ke svému prospěchu, protože málo které prostředí je naprosto matematicky přesné a symetrické. Avšak prostředí by nemělo obsahovat zbytečně moc vypovídajících prvků, mohlo by působit přezdobeným a nereálným dojmem. Z tohoto důvodu se máme držet rčení "*Málo je někdy více*".

Při pohledu a průzkumu videoherního prostředí se můžeme dozvědět mnoho informací o světě, ve kterém se hra odehrává. Prostor nám může říci, ve kterém historické období se nacházíme, jak je technologicky vyspělý, jaké náboženství se zde vyskytuje či jaké společenské poměry zde panují. Ohledně těchto věcí nám videoherní prostředí nabízí indicie, podle kterých si hráč vytvoří představu o světě, ve kterém se zrovna nachází. Indicií může být mnoho - od předmětů nacházejících se v blízkosti hráče, přes oblečení postav, až po umělecký styl architektury. Ovšem předpokladem, že hráč si s sebou do hry přináší jisté informace a znalost z reálného světa. Pokud hráč tyto znalosti nemá, může dojít k tomu, že nedokáže rozpoznat časové období či určité charakteristiky a prvky audiovizuálních uměleckých stylů a bude ochuzen o celkový zážitek z hraní. Prostor tedy slouží jako maják, který nás naviguje skrze hru a pomocí rafinovaně umístěných předmětů či designu úroveň nás vede do míst, která designéři chtějí, abychom navštívili.

Jenkins poté hovoří o tom, jak environmentální vyprávění poskytuje základ pro imersivní narativní zážitek a dodává, že designéry těchto prostředí lze označovat za "*narativní architektky*", kteří vytvářejí pódium obsahující jisté narativní prvky, které podporují hlavní narativní složku hry. Dále se zaměřuje na dva koncepty - *asociativní prostory* čerpající z dřívějších narativních zkušeností hráče a *mikronarativy*, krátké předpřipravené události rozesté v prostředí, které hráč může, ale také nemusí najít. Nakonec se od Pearce dozvídáme, že architektura a prostředí funguje jako narativní médium již po celá tisíciletí.

Videoherní prostředí nám tedy říká, či alespoň naznačuje, kdo jsme, kde se nacházíme, jaká je naše role v herním světě a také poskytuje určité informace o historii a stavu daného světa. A je na herních designérech, aby vytvořili imersivní prostředí, které nebudeme chtít opustit. Protože čím by byla hra bez navigovatelného prostředí... knihou či filmem. Právě interaktivní navigovatelné prostředí je jednou z hlavních věcí, kterými se videohry odlišují od ostatních médií a činí je unikátními.

5. Analýza

V této části si představíme metodologii pro průzkum audiovizuálního prostředí videoher. Za základ této metodologie, bude provedena analýza, jejímž úkolem bude objasnit, jakým způsobem je ve vybraných videohrách remediován a reimaginován steampunk. Jinými slovy, zda jsou tyto videohry skutečně steampunkové. Pokud se prokáže, že se o steampunk nejedná, bude cílem zjistit, o jaký jiný podžánr se jedná a spolu s tím zjistit, zda při vývoji videoher vznikají předpoklady pro vytvoření podžánrů nových.

5.1 Metodologie

V minulosti se výzkumy v oblasti herních studií zaměřovaly převážně na dva aspekty - na studium jedinců, kteří videohry hrají, tedy hráče a na obsah "textu", tedy na hry samotné (Cosalvo & Dutton, 2006: 1). Některé výzkumy se zaměřovali na socio-kulturní význam her, zobrazované násilí, návykovost či genderové rozdíly. Problémem je, že v těchto studiích není uvedena metoda, která byla k výzkumu použita, ale je pouze zmíněno, že dané hry byly hrány. Jinými slovy, slovy neexistuje žádná univerzální a ucelená metodologie, kterou by šlo mezi jednotlivými výzkumy snadno přenášet a následně využívat.

Existuje velké množství metodologií a přístupů, které se zaměřují na různé aspekty počítačových her. Například Cosalvo a Dutton tvrdí, že pokud má být hra řádně prozkoumána, musí se analyzovat čtyři její oblasti: *předmětový inventář, studium uživatelského rozhraní, mapa interakce a záznam hraní*. Každá oblast nabízí své vlastní informace o hře, a může být zkoumána samostatně, ale lepší celkový vhled se získá, pokud se zkombinují informace z každé oblasti - díky hlubším průzkumům získáme konzistentní analýzu. (Cosalvo a Dutton, 2006: 3). Na jejich koncept navazuje Malliet, jenž zkoumal násilí v počítačových hrách, se svými sedmi body, které by se u her měly zkoumat: *audiovizuální styl, narace, komplikovanost ovládní, herní cíle, struktura objektů a postav, rovnováha mezi uživatelem a před programovanými pravidly, prostorové vlastnosti herního světa* (Malliet, 2007: 6-7). Lars Konzack dále uvádí svoji metodologii, která je založená na sedmi rozdílných vrstvách videoher: *hardwaru, programového kódu, funkčnosti, hratelnosti, smyslu/významu, referenčnosti a sociokultuře*. Pomocí těchto částí se snaží analyzovat technické, estetické a socio-kulturní prvky videoher (Konzack, 2002: 3-10)

Aarseth hovoří o tom, že by se při analýze her nemělo zapomínat i na druhotné zdroje - jako jsou recenze, rozhovory s tvůrci, sledování jiných lidí, jak hrají, dále fanouškovská fóra, atd. - aby se snížila výzkumníková předpojatost, se kterou ke studiu hry může přistupovat (Aarseth, 2004 v Malliet, 2007: 3-4). Dále podotýká, že pokud je čas a finanční prostředky, je dobré si vybranou hru zahrát vícekrát a pokaždé zvolit k hraní jiný přístup, abychom dokázali prozkoumat co nejvíce aspektů dané hry. V souvislosti s tím hovoří Aarseth o čtyřech typech hráčů: *Společenský hráč* - který si užívá společnost ostatních hráčů; *Zabiják* - který si užívá lov a obtěžování ostatních hráčů; *Cílevědomý hráč* - který rád vyhrává a něčeho dosahuje; *Badatel* - který si užívá objevování tajemství hry a jejích skrytých mechanik a to včetně objevování a využívání programových chyb (Aarseth, 2003: 3).

Z důvodu zaměření práce na audiovizuální prostředí videoher, je nutno také metodologii směřovat tímto směrem. Analýzou audiovizuálních prvků videoherního prostředí se zabýval Aki Järvinen (2002), který se zaměřil na pět oblastí: *dimenze, bod vnímání, vizuální vzhled, zvukové prostředí a senso-motorismu*. Právě Järvinenova metodologie bude v této práci využita, avšak vzhledem ke specifické povaze práce, bude poupravena a přizpůsobena k analyzování charakteristik steampunku. Budou využity první čtyři oblasti Aki Järvinena - *dimenze, bod vnímání, vizuální vzhled, zvukové prostředí* - doplněné o *referenčnost* Larse Konzacka.

- **1. Dimenze**

Dimenze se nalézá v každé hře a odvíjí se od ní její specifický charakter a celkový vzhled. Například 3D prostředí umožňuje lepší pohyb prostorem, jeho průzkum a vytváří komplexnější pocit prostoru, než je tomu u 2D prostředí, které je jednodušší a mnohem přehlednější. Pokud herní pravidla vyžadují, aby byla hra zkonstruována 2D, 3D či izometrickém prostředí, je tomu tak s ohledem na záměry hry herních designérů, kteří tuto podobu vybrali za nějakým účelem.

- **2. Bod vnímání**

Zde se zkoumá tzv. bod vnímání, tedy pohled, ze kterého je hra hrána. Jedná se o prvek blíže spjat s dimenzí a společně utvářejí přibližnou podobu herního prostředí. Bod vnímání je pozice, ze které hráč vnímá co se na obrazovce děje, jinými slovy, jak vidí a slyší, co se v herním prostředí odehrává. Lze to přirovnat k pohledu, z jakého jsou vyprávěny knižní příběhy - první, třetí osoba atd. Prostor a jednotlivé předměty prozkoumáme lépe, pokud budou přímo u nás a z pohledu vlastních očí, pokud bychom hráli hru z tzv. božského pohledu, nebyli bychom schopni podrobně prozkoumat každé zákoutí a předmět.

- **3. Visuální vzhled**

Tato část zkoumá visuální vzhled hry, tedy její grafickou podobu. Dimenze a Bod vnímání nestačí k tomu, aby vytvořili celkovou audiovizuální podobu. V určitém smyslu fungují jako plátno, na která je následný visuální vzhled nanesen. Hovoříme o *barvách, tónech*, ale také o *materiálech*, které hra převážně zobrazuje. V této (a následující části, viz Referenčnost) využijeme poznatky z předešlé části práce zaměřené na "steampunk" a budeme analyzovat *celkovou atmosféru a estetiku světa*, který hra zobrazuje. Podíváme se na věci, které jsou pro visuální steampunk charakteristické - *oblečení a doplňky, předměty, dekorativní prvky a architektonické ztvárnění budov*.

- **4. Referenčnost**

Zde se budeme zabývat referenčností, tedy historickými, kulturními a mediálními odkazy, které jsou využity ve hře, kterou se chystáme zkoumat (např. herní postava *Donkey Kong* odkazuje na literární postavu *King Konga*). Tato lze do určité míry označit za proces remediace, kdy jedno médium přejímá prvky druhého a je jím ovlivněno. Vzhledem k zaměření na steampunk, se bude tato část soustředit na *vědeckou a technologickou stránku* videoherního světa (*technologie* zde zobrazené a *energie*, která je pohání - *vozidla, zbraně*, atd.), *společensko-kulturní aspekty* (kontrasty - bohaté x chudé vrstvy) a poslední řadě *historické zasazení* či lépe řečeno období, kterým se hra inspiruje a zanechává na něj visuální odkazy, které budeme zkoumat i přesto, že v předchozí části je zmíněno, že u steampunku na lokaci či historické době až tak nezáleží. Avšak lokace a historická doba mohou posloužit jako kontextové vodítko.

Reference na technologie a vědu jsou podstatné, neboť mohou obsahovat steampunkové trophy, např.: parní stroj, teslův transformátor, vzducholodě či anachronické technologie a vynálezy. Budeme se tedy soustředit na nalezení charakteristických steampunkových tropů.

Referenčnost (spolu s Visuálním vzhledem) odkazuje na celou řadu charakteristik a prvků, které jsou přejímány ze všech možných oblastí kultury, aby mohli být následně vloženy do prvotní ideje herních vývojářů a následně remixovány do nového uceleného díla, v tomto případě videohry, která je poté nabídnuta veřejnosti.

- **5. Zvukové prostředí**

Tato část zkoumá prvky a rozdíly mezi tzv. diagetickým a nediagetickým zvukem. Diagetický zvuk je forma zvuku, která vychází z herního prostředí a sestává například z kapající vody, zvuku deště, troubení aut. Diagetický zvuk slyší jak hráč, tak i samotná postava kterou hráč ve hře reprezentuje, jsou to zvuk herního světa. Je důležitou součástí herního prostředí, protože přináší pocit skutečnosti a živosti tohoto prostředí. Nediagetický zvuk je například herní soundtrack či hudební podkres, který se váže k určité lokaci a dotváří celkovou atmosféru hry. Je slyšitelný hráčem, ale ne herní postavou. Ve vybraných hrách nás bude dále zajímat herní soundtrack a ambientní zvuky.

Mimo to, zde budou také využity poznatky z oblasti environmentálního vyprávění, které nám pomohou zjistit, co se nám prostředím snaží říci, na co jeho jednotlivé složky odkazují a v jakém světě se nacházíme. Části "Visuální vzhled" a "Referenčnost" se vztahují k předešlým částem této práce, konkrétně k remediaci, reimaginaci a remixu. Podíváme se, jak se remediace steampunkových charakteristik (či případně jiných prvků) odráží ve zmíněných hrách a z jakých oblastí (architektura, věda, film, kultura, móda, atd.) si hry berou části inspirace, aby je následně složily do uceleného díla, odrážejícího steampunkovou podobu a estetiku. Za předpokladu, že se některá z her prokáže jakožto ne-steampunková, bude třeba zjistit o jakou reimaginaci steampunkového žánru se jedná, tedy zda jde o jeden z již zavedených podžánrů či se jedná o podžánr zcela nový, který nemusí být dosud známý a všeobecně přijímaný. Rád bych zmínil, že tato metodologie byla zvolena a upravena specificky pro potřeby této práce.

5.2 Videohry vybrané k analýze

K analýze byly zvoleny tři hry: Bioshock (2007), Bioshock: Infinite (2013) a Dishonored (2012). Tyto hry byly zvoleny na základě následujících kritérií. Hry, které jsou veřejně označovány za steampunkové, ale o kterých se na komunitních fórech vedou debaty, zda je toto tvrzení pravdivé či ne. Druhým kritériem bylo vybrat hry, které obsahují rozlehlé a široce prozkoumatelné prostředí, které může potencionálně obsahovat různé prvky steampunku. Posledním kritériem (vzhledem ke kritériím předešlým) bylo zvolit hry, které jsou relativně nové.

Hry budou hrány ve své originální podobě, tzn. bez jakýchkoli úprav či modifikací. Analýza bude provedena na hrách vydaných pro PC. Samotné hry byly vydány i na jiné konzole (Xbox 360 a Playstation 3), kdy se tyto hry odlišují pouze způsobem ovládní, ale mimo to, zůstává celková podoba her nezměněná a to včetně audiovizuálních aspektů.

5.3 Bioshock

Hra Bioshock, od společnosti 2K Boston z roku 2007, se odehrává v alternativních 50. letech 20. století, kde objektivista a businessman Andrew Ryan vybudoval podvodní město Rapture, aby unikl mainsteamové společnosti a "utlačování společenských elit". Avšak jeho vysněná utopie se brzy zvrhává v občanskou válku mezi ním a Frankem Fontainem, kteří mezi sebou válčí kvůli politice, moci a přístupu k látce zvané ADAM, která svým uživatelům poskytuje nadpřirozené schopnosti. Hráč přebírá kontrolu nad Jackem, přeživším podivné letecké nehody, který je do Rapture nalákán tajemným Atlasem, který má plán na zlikvidování Ryana. Po té co se Jack dostane pomocí batysféry do města, zjišťuje, že město není nadále krásnou utopií, ale rozpadající se strukturou, která je plná nepřítelů a na ADAMu závislých obyvatel města, malých geneticky upravených děvčátek zvaných "Little Sisters" a ochránců zvaných "Big Daddies". Jackovým hlavním úkolem je dostat se do sídla Andrew Ryana, avšak než se tam dostane, musí splnit řadu úkolů a překonat spoustu nástrah a překážek. Následný střet s Ryanem ukáže, že nic není takové, jak se na první pohled zdálo.

5.3.1 Dimenze

Bioshock je hra odehrávající se v trojrozměrném (3D) prostředí: výška, šířka a hloubka. Což je standardní rozměr prostoru pro většinu současných počítačových her. 3D prostředí umožňuje lepší navigaci a průzkum prostorů města Rapture. Díky pohybu v 3D prostoru se hráč může lépe vžít do postavy Jacka a lépe překonávat nástrahy a překážky, které mu stojí v cestě a také lépe prozkoumat předměty, které upoutají jeho pozornost.

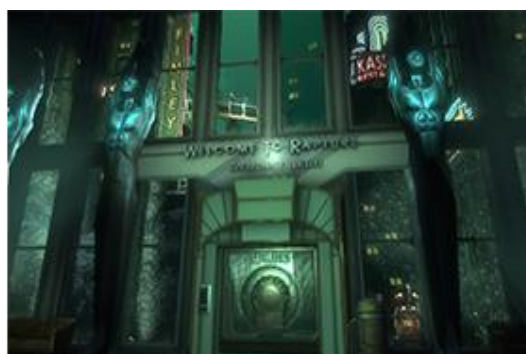
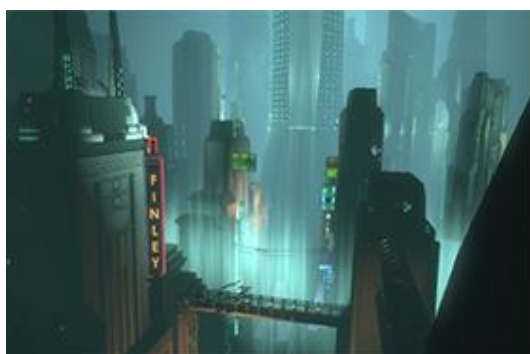
5.3.2 Bod Vnímání

Hra Bioshock je vnímána z pohledu 1. osoby, tedy z pohledu očí samotného hlavního hrdiny Jacka, který sebou nese jisté výhody, ale i omezení. Výhodou je, že hráč je skutečně ponořen do virtuálního prostředí a má pocit, že se v něm skutečně nachází. Nevýhodou je, že stejně jako v reálném životě, vidí postava jen určitý výsek

herního světa, který se nachází před ní, ale již neví, co se odehrává za jejími zády. Což je při pohledu z 3. osoby či tzv. božském pohledu (ze shora) vyloučeno.

5.3.3 Visuální vzhled

Město Rapture se nachází se na dně moře, přibližně 400km od města Reykjavík, kde je z ocelových pilířů a nosníku postaven jeho základ, na který jsou připevněny prefabrikované budovy s hliníkovou konstrukcí. Město bylo postaveno mezi lety 1945 a 1951 v architektonickém stylu Art Deco, který byl prominentní v 30. a 40. letech 20. století a je typický výraznými geometrickými tvary a symetrií vzoru spolu se zářivými a kontrastními barvami. Podvodní panoráma města Rapture lze přirovnat k městu New York s jeho Art Deco mrakodrapy, ze kterých také čerpá určitou inspiraci - Chrysler Building, Rockefeller Center a Empire State Building. Také interiéry jsou vyvedeny ve stylu Art Deco s tím, že určité oblasti využívají prvků industriálního stylu. Interiéry znázorňují typické Art Deco prvky a pokud se podíváme na prostor kolem sebe, uvidíme lakované či mramorové podlahy, pochromované kovové plochy a zábradlí, stěny dekorované geometrickými prvky a prosklené stropy. Každodenní předměty jako je nábytek, jsou tímto stylem také inspirovány, avšak například elektronika je ovlivněná stylem Steamline Modern, který spadá do pozdějšího období Art Deco. Zajímavým interiérovým prvkem jsou "slunečnicové" ústí ventilačních šachet, které připomínají stylizovanou Art Deco slunečnici vyvedenou v kombinaci oceli a bronzu. Art Deco se nachází v celkové výzdobě města, jako jsou sochy, plakáty, obrazy, cedule a vsudypřítomné neonové nápisy a osvětlení budov.



Obázek 22 a 23: Exteriér a interiér Rapture

Vzhled oblečení obyvatel Rapture se vztahuje k 40. a 50. letům a lidé nosí oblečení typické pro toto období. Pokud jde o doplňky oblečení a různé gadgety⁴, nachází se jich zde velice málo. Spliceři, původní zmutovaní obyvatelé města, mají na obličeji škrabošky a masky v podobě zvířat - nejčastěji lze vidět bílou králičí masku, a někteří z nich nosí na ochranu kusy sportovní výstroje - loketní a kolenní chrániče, či baseballovou vestu. Jedna z hlavních postav hry, Andrew Ryan, je inspirována vzhledem Howarda Hughese a nosí klasický oblek ze 40. let. Záporná postava Frank Fontaine alias Atlas je vzhledově inspirována filmovou postavou Keyser Söze z filmu "Obvyklí podezřelí" nosí kombinace pracovního a vředního oblečení. Hráčova postava, Jack, obléká klasické kalhoty a boty z 50. let a vlněný námořnický svetr. Vzhled "Little Sisters" byl inspirován Gradyovými dvojčaty z filmu *Osvícení* (1980) a dětským oblečením 40. let. Jako poslední jsou již zmíněni Spliceři, jejichž vzhled se různí a to podle toho, z jaké sociální vrstvy a části města pocházejí – honosně oblečení spliceři (na večírky, kulturní události – smokingy, šaty), ale také příslušníci střední a nižší třídy (obyčejné a pracovní oblečení).

Celková atmosféra města a jeho prostředí je vzhledem výtvarnému stylu a událostem hry poměrně smíšená. Samotné Art Deco je okázalé a plné pestrých a teplých barev, avšak zasazení hry pod hladinu moře a celkový dystopický vzhled rozpadajícího se města působí spíše chmurně a depresivně. Ačkoli se tedy hráč pohybuje depresivním a chladným prostředím, vznikají momenty, kdy si hráč uvědomí, že před svým pádem, muselo být město Rapture vzhledově úchvatné a velice přívětivé místo.

⁴ Gadget - originální, nápaditý a zajímavý předmět, který slouží ku pomoci svému majiteli. Obvykle se jedná o nějaký technologický předmět či "udělátko".



Obrázek 24,25,26,27 a 28: Příklady oblečení

5.3.4 Referenčnost

Věda a technologie, zde čerpají inspiraci především ze 40. a 50. let 20. století. Pokud jde o vědu, jedním z nejdůležitějších prvků herního světa jsou tzv. Plasmidy. Speciální séra, vytvořená z látky zvané ADAM, extrahované ze zvláštního druhu mořského plže, která po požití modifikují DNA uživatele a propůjčují mu zvláštní schopnosti. Plasmidy byly představeny jako pomoc v domácnosti, kdy lidé mohli pomocí speciálních schopností pohybovat předměty, zapínat elektronické předměty, zapalovat oheň atd. Plasmidy se dělí na aktivní a pasivní. Pasivní i aktivní plasmidy fungují na bázi dvou látek, které se vyrábějí z ADAMu: Genová tonika a EVE. V souvislosti s ADAMem, je třeba zmínit postavy, které hráč potkává. Little sisters (Malé sestry) jsou geneticky upravená děvčátka, kterým byl implantován zmíněný mořský plž za účelem symbiózy a větší produkce látky ADAM. Kromě samotné produkce ADAMu, ho také pomocí velkých kovových injekcí vysávají z těl mrtvých obyvatel Rapture. Společně s Little Sisters se po městě pohybují mohutné postavy, které tato děvčátka ochraňují - Big Daddies (Velcí taťkové). Big Daddies, přezdívaní jako Ochránci, jsou geneticky vylepšení lidé, kteří jsou hermeticky uzavřeni v obrovských potápěčských oblecích z 30. - 40. let. Existují dvě verze Big Daddies: první je vybaven obrovským vrtákem, který je používán k vrtání mořského dna a k útoku na nepřátele; druhý je vybaven minami a tzv. nýtovou zbraní, která je založená na konceptu nýtovací pistole. Posledními stvořeními jsou tzv. Splicers (Pospojení) a jedná se o původní obyvatele Rapture, kteří se stali závislí na ADAMu. Důsledkem toho byla psychická a fyzická deformace. Předlohou Splicerů jsou fotografie zraněných veteránů z první světové války, u kterých byly provedeny pokusy o plastické operace.



Obrázek 29,30 a 31: Plasmid, Big Daddy a prodejní automat

Pokud jde o technologie, je třeba zmínit bezpečnostní zařízení, se kterými se hráč při hraní setkává. Bezpečnostní létající robot, podobný malé helikoptěře, je vybaven kamerovými senzory a palnou zbraní. Vzhledově se jedná o velký motor s dvěma rotory jako helikoptéra, palivovými nádržemi a lafetovým samopalem Thompson. Dalším přístrojem je bezpečnostní kamera ve stylu Steamline Modern, otáčející se pomocí servomotoru. Posledním bezpečnostním přístrojem je automatická střílna, která je objevuje ve třech variantách: kulomet, RPG, plamenomet. Vzhledově se jedná o kolečkovou kancelářskou židli vybavenou malým motorem a zbraní připevněnou k opěrkám rukou. Létající robot i střílna jsou vybaveny spalovacím motorem. Kritickým systémem jsou bezpečnostní ocelové dveře "Securis" které se v případě hrozícího zaplavení jednotlivých částí města

automaticky uzavřou a vzduchotěsně zapečetí. Koncept podobný jako u protiatomových bunkrů. Dveře jsou vyvedeny v různých designových provedeních, ale vždy ve stylu Art Deco. Každý ze zmíněných bezpečnostních systémů je řízen počítačovým systémem a je tedy pře-programovatelný. Mimo bezpečnostní zařízení, se hráč setkává i s jinými přístroji. Accu-Voxy, jsou přenosná audio zařízení schopná nahrávat hlas, která vypadají jako redesignovaný cívkový magnetofon z 50. - 60. let v kovově-dřevěném provedení. Dále po městě rozmístěné výdejní automaty, jukeboxy a hrací automaty, ve kterých si hráč může doplnit zdraví, munici či pustit muziku. Designově jsou inspirovány svými protějšky ze 40. - 50. let. Vzhledově jsou vyvedeny ve stylu Art Deco a vybavené neonovými nápisy. Všechna zařízení (mimo těch vybavených spalovacím motorem) a lokace čerpají elektrickou energii z geotermální elektrárny nacházející se pod městem.



Obrázek 32, 33 a 34: Batysféra, automatická střílna a bezpečnostní robot

Rapture také disponuje dopravními a přepravními prostředky, nachází se zde např. podmořská obdoba metra, využívající batysfér k přepravě mezi jednotlivými částmi města. Stanice, stejně jako zbytek města, vytvořené ve stylu Art Deco (mramor, kov, leštěné dřevo, neony, atd.) jsou vybaveny prodejními automaty, tlapači či televizními obrazovkami. Každá stanice má svoji osobitou výzdobu. Batysféry jsou vyrobeny z korozivzdorné oceli, vybaveny dvěma zabudovanými reflektory a Art Deco provedením interiéru. Designově inspirovány batysférou z roku 1928 (navrhl Otis Barton) a stylem Steamline Moderne. Dále tramvaje, inspirované vzhledem tramvají ze 40. a 50. let a prosklené tunely, sloužící jako chodníky či přechody mezi jednotlivými částmi města. Tyto tunely jsou vyrobeny ze skla a oceli a jsou vybaveny tlapači, televizními obrazovkami a neonovými ukazateli. Posledním přepravním prostředkem, určeným pouze pro poštovní zásilky je systém potrubní pošty. Koncové schránky jsou vyvedeny v bronzovém Art Deco stylu s neonovým osvětlením, které označuje, zda je schránka v provozu či ne.



Obrázek 35, 36 a 37: Brokovnice, samopal a pistole

Zbraně jsou jednou z hlavních součástí hry a vizuálně jsou velice zajímavé. Ve většině případů se jedná o klasické zbraně používané v období 40. a 50. let, které lze vylepšit. Podoba těchto vylepšení je značně steampunková: využívají ozubená kola, měděné a bronzové části a působí dojmem, že jsou vytvořené tzv. "na kolena" z běžných domácích předmětů - cívky, katody, tranzistory, šrouby, plechovky, atd. Zbraně jsou ve většině případů vyrobeny z ocele a dřeva (pažby, úchyty). Pistole, inspirovaná revolverem Webley MK IV, po vylepšení doplněná o měděné a bronzové součástky a velký kovový externí zásobník. Samopal, inspirovaný Thompsonovým modelem 1921, po vylepšení obsahuje měděné trubky, cívku a bronzové opláštění hlavně a

zásobníku. Brokovnice, podle modelu Spencerovi brokovnice z roku 1882, obsahuje po vylepšení ozubená kola, měděné trubky připojené k malým plynovým bombám. Granátomet, specifická zbraň vytvořená pomocí silné kovové trubky, dřeva a dvou různě velkých plechovek, je po vylepšení vybaven cívkami, kabely, plynovou bombou s plastovou hadicí a velkou baterií. Další zbraní je podomácku vyrobený vrhač chemikálií, který pracuje na bázi plamenometu. Hráč má na zádech tlakovou láhev s chemikálií a v ruce drží předmět vyrobený z hasičské trysky, kovové trubky a sady pák, hadic, ukazatele tlaku a klíče, fungujícího jako spoušť. Poslední zbraní je kuše, vyrobená z ocele, dřeva a bronzu, která je vzhledově podobná soudobým pistolovým kuším.

5.3.5 Zvukové prostředí

Zvukové prostředí hry *Bioshock* neobsahuje žádné nediatgetické zvuky, tedy veškeré ve hře slyšitelné zvuky může slyšet jak hráč, tak herní postava. Což platí pro ambientní zvuky, zvuky přístrojů, zvuky které při průchodu hrou vydává jak hráč, tak jeho nepřátele a dokonce i skladby, které hrají v určitých lokacích. *Bioshock* je zvláštní tím, že hudba zde hraje vychází ze zvukových aparátů přítomných ve hře: rádia, jukeboxy, interkomy či tlampačů. Hudba obsahuje narážky na to, co se ve hře odehrává. Například když hráč na začátku hry vstupuje do batysféry, která ho má dopravit do Rapture, ozývá se z reproduktorů skladba Bobby Darina "*Beyond the Sea*" (Za mořem), či pokud se hráč dostane do nejbohatší čtvrti města zvané Olympus Heights, začne z ampliůnů hrát skladba Cole Portera "*You're the Top*" (Jste na vrcholu).

Sama o sobě je hra plná zvuků, které přispívají k celkové atmosféře, tedy pocitu stísněnosti a pocitu, že se nacházíte v rozpadajícím se městě na samotném dnu oceánu, které je plné geneticky zmutovaných a vyšinutých lidí. Jsou slyšet klasické zvuky jako střelba, kroky, otevírání dveří a různých předmětů, ale také zvuky města a jeho obyvatel jako jsou šílený smích či pláč; zvuky tekoucí vody a praskání a ohýbání kovu díky tlaku okolní vody. Samotný licencovaný soundtrack, slyšitelný v průběhu hraní, se skládá z hudby 30. až 60. let 20. Století.

Tabulka charakteristik:

	Oblast	Popis charakteristik	Status
Krit. char.	Celková estetika	Viktoriánská s industriálními prvky - architektura a oblečení	
	*Architektura a dekorativní prvky	Viktoriánská Architektura s prvky industriální architektury (Jakobetinský styl; styl Královny Anny; Novorenesanční styl; Novorománský styl)	✘
	*Oblečení	Oblečení inspirované viktoriánskou dobou	✘
Hlavní char.	Věda a technologie	Technologie a vynálezy, energie, vozidla, zbraně	
	*Technologie / Vynálezy	Mechanické stroje - poháněné parou a anachronické technologie	✘
	*Energie	Parní stroj či Teslův generátor (zástupný zdroj)	✘
	*Vozidla	Anachronická vozidla - poháněná parou či Teslovým generátorem Automobily - Ponorky - Letadla - Vzducholoď či nová smyšlená vozidla	✘
	*Zbraně	Založené na skutečných zbraních, ale vylepšené pomocí mechanických součástek (Smyslené paprskomety, raketomety, atd.)	//
	Mechanické doplňky (dekorace)	Ozubená kola, cvočky, mechanické součástky, šrouby, nýty	✘
	Módní doplňky	Viktoriánské oblečení doplněné o mechanické či industriální prvky (kovové cvočky, řemínky, mechanické součástky, ozubená kola) Doplňky oděvu (ochranné brýle, pásky s pouzdry na zbraně či nástroje, šperky a pomůcky.)	✘
	Předměty	Dobové předměty ozdobené či vvedené v mechanické estetice	✘
Vedlejší char.	Materiály	Měď, bronz, železo, leštěné dřevo, papírmašé, plátno, hedvábí	//
	Barvy a tóny	Teplé barvy - béžová, hnědá, žlutá, oranžová, červená, atd.	//
	Vzhled prostředí a atmosféra	Protiklad: chudé vrstvy či části prostředí vs. aristokracie a luxus	✘
	Postavy	Šílený/megalomanský vědec, vynálezci, piloti, dobrodruzi, bandité, literární postavy a silné a nezávislé ženy (vynálezkyně, vědkyně, panovnice, špiónky, bojovnice)	✘

Vysvětlivky: ✓ = Obsahuje Steampunk - // = Částečně obsahuje Steampunk - ✘ = Neobsahuje Steampunk

5.4 Bioshock: Infinite

Hra Bioshock: Infinite, od společnosti Irrational games z roku 2013, se odehrává v alternativní realitě roku 1912 v oblačném městě Columbia, kterému vládne náboženský fanatik Zachary Comstock. Hráč ovládá alkoholického detektiva Bookera DeWitta, bývalého Pinkertona a veterána bitvy u Wounded Knee, který je poslán do Columbie, aby našel a zachránil dívku jménem Elizabeth, která je držena v zajetí Comstockem a obrovským monstrem zvaným "Songbird". V průběhu hraní se hráč seznamuje s vedlejšími dějovými linkami stejně jako s americkým exceptionalismem, náboženským fanatismem, rasismem té doby, revolucemi a alternativními realitami. Tyto alternativní reality hráč v průběhu hraní mnohokrát navštíví a to díky Elizabeth, která Bookerovi pomáhá a dokáže otevírat tzv. "trhliny" do jiných realit. Hráč při svém hraní využívá řadu anachronických zbraní a nadpřirozených schopností ve snaze zachránit Elizabeth a zbavit město fanatického Comstocka. Podobně jako v původním Bioshocku, není nic takové, jak na první pohled vypadá a na hráče čeká v průběhu hraní spousta překážek a šokujících odhalení.

5.4.1 Dimenze

Bioshock: Infinite je hra odehrávající se v trojrozměrném (3D) prostředí: výška, šířka a hloubka. Což je standardní rozměr prostoru pro většinu současných počítačových her. 3D prostředí umožňuje lepší navigaci a průzkum prostorů města Columbia. Díky pohybu v 3D prostoru se hráč může lépe vžít do postavy, překonávat nástrahy a překážky, které mu stojí v cestě a také lépe prozkoumat celý herní svět a předměty, na které narazí.

V jistém smyslu si hra pohrává i s konceptem čtvrtého (4D) prostoru v podobě časoprostorových trhlin vedoucích do alternativních realit a budoucnosti. Při hraní může Elizabeth otevřít časoprostorovou trhlinu a přenést předměty z alternativní reality do té, ve které se hra odehrává.

5.4.2 Bod vnímání

Hra Bioshock je vnímána z pohledu 1. osoby, tedy z pohledu očí samotného hlavního hrdiny Bookera DeWitta. Pohled z 1. osoby sebou nese jisté výhody, ale i omezení. Výhodou je, že hráč je skutečně ponořen do virtuálního prostředí a má pocit, že se v něm skutečně nachází. Nevýhodou je, že stejně jako v reálném životě, vidí postava jen určitý výsek herního světa, který se nachází před ní, ale již neví, co se odehrává za jejími zády. Což je při pohledu z 3. osoby či tzv. božském pohledu (ze shora) vyloučeno.

5.4.3 Visuální vzhled

Hra Bioshock: Infinite se odehrává v městě Columbia, které se za pomoci kvantové levitace vznáší a driftuje nad severoamerickým kontinentem. Město je inspirováno představami o městech v oblacích z přelomu 19. a 20. století, jako je například město *Nodol City* od Petera Caledona. Columbia byla postavena roku 1893 a její architektura je inspirována architekturou města *White City* (Bílé Město), které bylo představeno na Chicagské Světové výstavě z roku 1893. Tato výstava zpopularizovala francouzskou neoklasicistní architekturu a styl Beaux-Arts, v Americe populární mezi lety 1880 – 1920, který je charakteristický zaoblenými symetrickými prvky a je obvykle doprovázen sochami, kopulemi, sloupy a věžičkami. Architektura Columbie je z větší části tímto stylem inspirována. Dále je zde patrná americká koloniální architektura a architektonický styl Art Nouveau, populární mezi lety 1890 - 1910, který je použit k dekorativním účelům a dotvoření celkové estetiky. Interiéry jsou ztvárněny pomocí kombinace předchozích prvků s největším důrazem na neoklasicismus a americký kolonialismus. Typické jsou stěny světlé barvy (převážně bílé), dřevěné podlahy, neoklasicistní sloupy, nábytek kombinující prvky Beaux-Arts, Art Nouveau a Neoklasicismu. Na ulicích se můžeme setkat s plakáty, které jsou inspirovány J. C. Leyendeckerem, který tvořil mezi lety 1896 a 1950. Nejpoužívanějšími materiály jsou dřevo, železo, měď, bronz, cihly a kámen.



Obrázek 38 a 39: Architektura Columbie

Móda občanů Columbie se podobná módě let 1900 až 1920 a zahrnuje jak styl oblékání Edwardiánské éry, tak oblečení nošené v období 1. světové války. Hráčovou postavou je Booker DeWitt, inspirovaný Pinkertonovými agenty, který nosí dobové kalhoty, košili s vyhrnutými rukávy, vestu, podpažní pistolové pouzdro a šátek kolem krku. Elizabeth nosí oblečení připomínající školní uniformu okolo roku 1910, tedy košile s vyhrnutými rukávy, šátek, úzká podkolení sukně s přezkami a dámské kozačky. Jako doplněk má na krku brož. Druhé (alternativní) Elizabethiny šaty sestávají z dlouhé kotníkové volné sukně, korzetu oblečeného na vrch (ne vespod, jak je pro tuto dobu typické), dobových dámských bot a bolerka. Dvojice vědců, Rosalinda a Robert Lutecovi, nosí vzhledově stejné oblečení, které se liší pouze provedením: žena x muž. Jejich oblečení je založeno na tzv. Arrow Collar Man stylu oblečení (podle košil s šípovitým límcem), které se objevilo v reklamách ilustrátora J.C.Leyendeckera v letech 1907 - 1931. Kalhoty/dlouhá sukně, vesta, košile se zelenou kravatou a sáčko. Rosalinda je navíc inspirována vzhledem tzv. Gibson Girl, což je personifikace ženského ideálu krásy z přelomu 19. a 20. století. Dále, postava Jeremiaha Finka je inspirována postavou Billa "Řezníka" Cuttinga z filmu *Gangy New Yorku*, tedy oblek a redingot kabát, košile s růžovou kravatou a cylindr. Uniformy policistů jsou inspirovány americkými policejními uniformami z 20. let. A vojáci svým vzhledem připomínají americké vojáky z 1. světové války. Nosí vojenské uniformy, kovové helmy a batohy.



Obrázek 40, 41,42 a 43: Booker DeWitt, Elizabeth a R. a R. Lutecovi

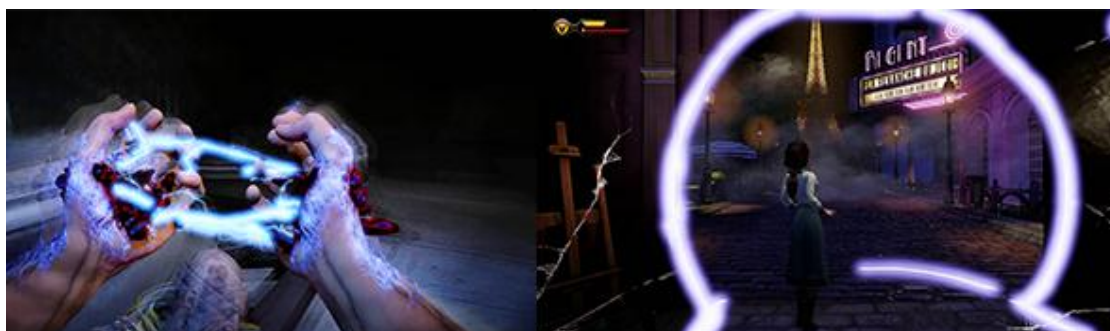
Nachází se zde více druhů vojáků, tudíž někteří z nich jsou vybaveni obličejovými koženými maskami, dále koženými ochrannými vestami a chrániči kolen, loktů a ramen. Někteří nosí ochranné brýle a kožená pouzdra na náboje či vybavení. Speciální jednotky, Bestie, jsou těžkoooděnci nosící polstrovaný ochranný oděv a zbroj, která vychází z designu prototypu zbroje z první světové války - Brewsterova zbroj z let 1917-1918. Oblečení obyvatel Columbie odpovídá dobové módě, tedy 20. letům a liší se podle společenského postavení. Můžeme zde vidět muže v oblecích s buřinkami či cylindry; ženy v šatech s dlouhou s úzkou sukní a květinovými či slaměnými klobouky. Lidi v pracovních oděvech či obyčejných kalhotách s košilemi. Móda hry Bioshock: Infinite je inspirována lety 1900 až 1920, oblečením z ilustrací J. C. Leyendeckera, edwardiánskou módou a také (a nejvíce je to vidět na znázornění vojenských jednotek a nepřátel) pozdější dobou, což je umožněno technologií "trhlin", díky kterým je možno nahlédnout do alternativních realit a budoucnosti.

Columbie má představovat idylickou verzi Ameriky z počátku 20. století, plnou slunečního světa, květin, radosti, technologických vymožeností a jasných teplých barev. Tedy Ameriku jak si ji pamatovali a ve svých vzpomínkách přikrášlili politici. Toto bylo hlavní představou vývojářů, kterou se podařilo úspěšně zrealizovat. Prostředí hry je

visuálně uklidňující, příjemné a plné teplých barev, což se díky příběhovým událostem v průběhu hry mění a prostředí místy působí neatraktivně, až depresivně.

5.4.4 Referenčnost

Věda a technologie zobrazené v této hře jsou značně anachronické. Tohoto anachronismu je dosaženo pomocí tzv. "trhlin", které vytváří přístroj sestavený místními vědci. Tyto trhliny vedou do alternativních realit či budoucnosti, ze kterých si vědci následně přinášejí vědomosti a návrhy vynálezů., které jsou následně v Columbií zkonstruovány. Většina trhlin vede do města Rapture, které je hlavní lokací předešlé hry (*Bioshock*). Těmito trhlinami se vysvětluje řada prvků, které do této doby nezapadají - technologie, dekorativní či kulturní prvky. Samotné město je udržováno ve vzduchu za pomoci konceptu kvantové levitace, která je podporována obřimi balóny, plachtami, vrtulemi a spalovacími tryskovými motory, které usměřují pohyb města a jeho jednotlivých částí.



Obrázek 44 a 45: Vigor a Elizabeth otevírající trhlinu

Jeden z hlavních vědeckých objevů Columbie jsou tzv. Vigory (esence síly). Jedná se o tonika, která pozmění genetický kód uživatele a poskytnou mu zvláštní schopnosti - sílu, telekinezi, oheň či elektřinu. Vigory fungují na bázi energie, která je doplňovaná pomocí čichacích solí, které odkazují na viktoriánskou dobu, kdy ženy nosily příliš sešněrované korzety, díky kterým omdlávaly, a čichací sůl sloužila k nabrání vědomí. Některé z těchto vigorů jsou používány v industriální výrobě či jako pohonná síla. Krystaly vyrobené pomocí elektrického vigoru pohánějí celé město Columbia, včetně jeho dopravních a přepravních prostředků a přístrojů.

Jednou z nejzajímavějších technologií jsou tzv. Handyman obleky, které využívají nepřátelé a byly původně zkonstruovány jako pomoc ochrnutým, nemocným či tělesně postiženým lidem. V podstatě se jedná o mechanické protézy, které nahrazují 90% těla, zůstává pouze hlava, dýchací ústrojí a srdce uzavřené v kapalinou naplněné nádobě uprostřed hrudi. Tělo je až na porcelánové ruce kovové a v zádech má zabudovaný malý motor poháněný krystaly, který je využíván k pohybu a elektrickým útokům. Koncept Handymana je odvozen z prvního exo-skeletonu zvaného „Hardiman“, který byl vyvinut v 60. letech. Dalšími nepřáteli a zároveň technologií jsou tzv. Motorizovaní patrioti. Jedná se o mechanické automaty poháněné malým parním motorem, kteří původně sloužili jako průvodci městem. Skládají se z kovové kostry, dřevěného obložení, masky z tvrzené gumy a gatlingova kulometu nesoucího v rukách. Vyskytují se v podobě George Washingtona, Abrahama Lincolna a Benjamina Franklina. Inspirací pro motorizované automaty byla fascinace automaty z konce 19. století a fascinace robotikou a komplikovanými stroji 20. století. Dále se zde nacházejí mechanické automatické střílny připomínající bustu amerického vojáka z 1. světové války držící kulomet. Existuje její alternativní verze, střílejší rakety, připomínající vojáka z občanské války. Poslední technologií je tzv. Songbird, což je mechanicko-organický věznitel a ochránce hrdinky Elizabeth. Založen na konceptu pláňů Big Daddyho (viz. *Bioshock*, str. 35), získaných z alternativní reality a nejlépe lze toto stvoření popsat jako kombinaci mechanického ptáka, potápěčského obleku z 30. - 40. let a Da Vinciho nákresu létajícího stroje. Songbird je tvořen mechanickou kostrou potaženou tuhou kůží, která chrání jeho vnitřní organické ústrojí. Jakým způsobem je stvoření poháněno není přesně známo. Jedním ze zařízení, na které hráč naráží po celou hru, jsou tzv. Voxofony. Skladnější a menší anachronické magnetofony přelomu 19. a 20. století, využívající gramofonové desky k přehrávání a záznamu zvuku.



Obrázek 46, 47 a 48: Motorizovaný patriot, Handyman a Songbird

Pokud jde o dopravní a přepravní prostředky Columbie, nacházejí se zde například vzducholodě podobné klasickým zepelinům, které nejsou ve vzduchu drženy vodíkem, ale pomocí kvantové levitace. K pohonu jim slouží vrtulové motory poháněné vigorovými krystaly, které se nacházejí na malých křídlech po stranách trupu. Design vzducholodí si zakládá na mědi, bronzu a dřevu. Dále se zde nacházejí velká vznášedla podobná tramvajím z 30. let, sloužící jako hromadná doprava pro obyvatele; nákladní čluny, vybavené pro transportaci nákladu či dělové čluny, sloužící polici a vojákům. Vznášedla fungují díky kombinaci kvantové levitaci a krystalovým motorů, některá jsou vybavena raketovými motory pro větší rychlost a manévrovatelnost. Mimo to mají po stranách nafukovací vaky, jako ochranu před nárazem. Design si zakládá na mědi, bronzu a dřevu. Sky-line, neboli nebeská železnice, je závěsný kolejový systém postavený mezi stavbami, který slouží k přepravě nákladu a hráč ho může využívat ke svému pohybu. Posledním prostředkem jsou tzv. Automatictí hřebci, robotičtí koně, kteří mají místo zadních noh kočárová kola a na hřbetu akumulátor poháněný krystaly. K těmto hřebcům jsou následně připojeny civilní či nákladní kočáry. Mimo to se zde nachází odkaz na vesmírnou loď Gemini z 60. let a to v podobě rakety, kterou je hráč v úvodu hry přepraven do Columbie



Obrázek 49: Karabina, Samopal, Pistole, Sky-Hook

Zbraně jsou v Bioshock: Infinite velice rozličné, anachronické a díky technologii trhlin, čerpají inspiraci z vícerá období. Vylepšení zbraní zde nejsou vizuální, ale pouze výkonnostní. Jelikož se zde nachází velké množství zbraní, zmíněny budou pouze ty nejzajímavější. Zbraně jsou vyrobeny z ocele či železa, dřeva (úchyty a držadla) a obsahují dekorativní prvky Art Nouveau. Raketomet RPG, založený na designu sovětského raketometu RPG-7 z roku 1961, kdy se zjednodušeně jedná o kovovou trubku obsahující pružinový píst vrhající raketové projektily. Odstřelovací puška podle modelu Springfield 1903. Pistole podle modelu Mauser C96 z let 1896 až 1937. Karikaturovaná brokovnice podle modelu Winchester 1887, která je kratší, mohutnější a s rozšířeným ústím hlavně. Její alternativní verze je nazvaná "China Broom" (Čínské koště) a odkazuje na Boxerské povstání z let 1899 až 1901, naznačující zapojení Columbijské armády v této události. Karabina podle americké Karabiny M1 z roku 1941, nacházející se ve dvou verzích: klasická verze a alternativní upravená verze se zaměřovacím hledím a cylindrickým tepelným štítem přidělaným na hlaveň zbraně. Peppermill, neboli mlýnek na pepř, je kulomet založený na gatlingově kulometu z roku 1861, který ke svému chodu vyžaduje otáčení páky. Další zbraní je granátomet, založený na designu moderních ručních granátometů a prototypu prvního bubnového granátometu z roku 1938 - Maville gun. Samopal, vytvořen podle samopalu Bergmann MP. 18 z roku 1918, ve dvou verzích: jedna s dlouhým pistolovým zásobníkem zasouvaným do boku zbraně a druhá s klasickým bubnovým zásobníkem používaným ve spodní části zbraně. Poslední zbraní, a zároveň přepravním

prostředkem, je tzv. Sky-Hook (Nebeský hák), což je příruční mechanický přístroj vybavený kotoučem s třemi háky, který slouží k jízdě po Sky-line (nebeská železnice). Přístroj je vyroben ze železa, dřeva a železných mechanických součástí.

5.4.5 Zvukové prostředí

Zvukové prostředí hry *Bioshock: Infinite* je velice pestré a jelikož se hra odehrává ve vzdušném městě Columbia, nachází se zde plno ambientních zvuků, připomínajících tuto skutečnost: zvuk větru, plápolání plachet, zvuky elektrických vrtulí a raketových motorů. Mimo to lze slyšet řadu mechanických zvuků: skřípání mechanických kloubů a pístů, zvuk alarmu, parního motoru a zvuk samotného Songbirda, jenž je složen z vysokých tónů píšťal, skřekotů zvířat a statické elektřiny. Technologické zvuky se převážně skládají ze zvuků technologií doby, ve které se hra odehrává. Hrají zde rádia, gramofony, cinkají kasy a klokotají mechanická soukolí, která jsou podporovaná elektronickým šumem v podobě krystalových generátorů či teslových transformátorů. Spolu s tím také zvuky spojené s továrnami a výrobou. Mimo to slyšíme zvuky doprovázející činnost hráče: kroky, střelbu, výbuchy, smích, výkřiky, atd. V poslední řadě organické zvuky speciálních schopností jednotlivých postav: Bookerův zvuk elektrických výbojů, ržání koní, hořící oheň či zvuk otevírajících se trhlin, který zní jako mix trhající se látky a elektrického šumu.

Hra dále obsahuje nediagetické zvuky, tedy hudební a melodický podkres slyšitelný pouze hráčem. Dále také zvuky doprovázející hráčovu navigaci v prostoru a reakce nepřátel. Oznamovací zvuk šipky, která hráče naviguje, či tzv. "zvuk otazníku a vykřičníku", který se vztahuje na reakci nepřátel na to, zda zpozorovali hráče. Samotný licencovaný soundtrack hry je tvořen skladbami mezi lety 1905 a 1930 s dvojicí skladeb, které jsou ze 70. let. Určité skladby lze slyšet pouze prostřednictvím Elizabethiných trhlin. Písně obsahují praskání a šum charakteristický pro staré gramofony.

Tabulka charakteristik:

	Oblast	Popis charakteristik	Status
Krit. char.	Celková estetika	Viktoriánská s industriálními prvky - architektura a oblečení	
	*Architektura a dekorativní prvky	Viktoriánská Architektura s prvky industriální architektury (Jakobetinický styl; styl Královny Anny; Novorenesanční styl; Novorománský styl)	//
	*Oblečení	Oblečení inspirované viktoriánskou dobou	//
Hlavní char.	Věda a technologie	Technologie a vynálezy, energie, vozidla, zbraně	
	*Technologie / Vynálezy	Mechanické stroje - poháněné parou a anachronické technologie	//
	*Energie	Parní stroj či Teslův generátor (zástupný zdroj)	//
	*Vozidla	Anachronická vozidla - poháněná parou či Teslovým generátorem Automobily - Ponorky - Letadla - Vzducholoď či nová smyšlená vozidla	//
	*Zbraně	Založené na skutečných zbraních, ale vylepšené pomocí mechanických součástí (Smyslené paprskomety, raketomety, atd.)	x
	Mechanické doplňky (dekorace)	Ozubená kola, cvočky, mechanické součástky, šrouby, nýty	x
	Módní doplňky	Viktoriánské oblečení doplněné o mechanické či industriální prvky (kovové cvočky, řemínky, mechanické součástky, ozubená kola) Doplňky oděvu (ochranné brýle, pásky s pouzdry na zbraně či nástroje, šperky a pomůcky.)	x
	Předměty	Dobové předměty ozdobené či vvedené v mechanické estetice	x
Vedlejší char.	Materiály	Měď, bronz, železo, leštěné dřevo, papírmašé, plátno, hedvábí	✓
	Barvy a tóny	Teplé barvy - béžová, hnědá, žlutá, oranžová, červená, atd.	✓
	Vzhled prostředí a atmosféra	Protiklad: chudé vrstvy či části prostředí vs. aristokracie a luxus	✓
	Postavy	Šílený/megalomanský vědec, vynálezci, piloti, dobrodruzi, bandité, literární postavy a silné a nezávislé ženy (vynálezkyně, vědkyně, panovnice, špiónky, bojovnice)	✓

Vysvětlivky: ✓ = Obsahuje Steampunk - // = Částečně obsahuje Steampunk - x = Neobsahuje Steampunk

5.5 Dishonored

Hra Dishonored, od společnosti Arkane Studios z roku 2012, se odehrává za období konce alternativního 19. století v městě Dunwall, které je devastováno morem. Hráč ovládá postavu Corva Attana, osobní strážce císařovny Jassemine Kaldwin, která je na začátku hry zavražděna. Podezření padne na Corva, který je uvězněn a držěn v zajetí uzurpátorem trůnu, Hiramem Burrowsem. Corvovi se posléze podaří za pomoci skupiny loajalistů uprchnout, čímž začíná hráčovecesta za eliminováním Burrowse a dosazením císařovny dcery, Emily, na trůn. Corvo kromě svých schopností osobní strážce, využívá nadpřirozených schopností získaných od záhadné bytosti zvané "Outsider". Hra je plná temné a depresivní atmosféry, která je podporována technologiemi využívanými ke kontrole a opresi obyvatel města Dunwall. Hráč při postupu hrou využívá mnoha anachronických zbraní, kterými likviduje významné a zkorumpované občany, kteří otevřeně podporují nového vládce.

5.5.1 Dimenze

Dishonored je hra odehrávající se v trojrozměrném (3D) prostředí: výška, šířka a hloubka. Což je standardní rozměr prostoru pro většinu současných počítačových her. 3D prostředí umožňuje lepší navigaci a průzkum prostorů města Dunwall. Díky pohybu v 3D prostoru se hráč může lépe vžít do postavy tajemného Corva Attana, lépe překonávat nástrahy a překážky, které mu stojí v cestě a také lépe prozkoumat předměty a samotné prostředí hry.

Avšak Dishonored si také pohrává s konceptem čtvrtého (4D) prostoru a to konkrétně v podobě nadpřirozené schopnosti samotného Corva, pomocí které dokáže na určitou dobu zastavit čas a ovlivnit tak běh událostí, které by za normální okolností byli neovlivnitelné.

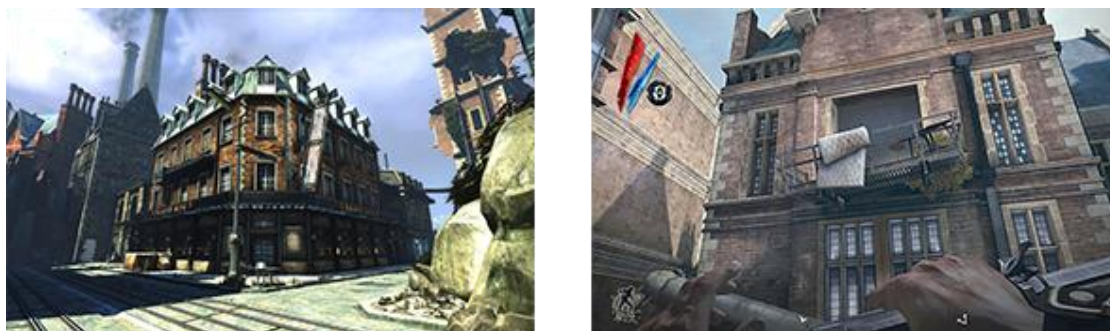
5.5.2 Bod Vnímání

Hra Dishonored je vnímána z pohledu 1. osoby, tedy z pohledu očí samotného hlavního hrdiny Corva, který však disponuje schopností umožňující se na určitý čas vtělit do těla jiného člověka či zvířete. Z tohoto důvodu se může měnit vertikální bod vnímání v závislosti na tom, zda hráč třeba ovládá vyšší postavu, či pobíhající krysu. Pohled z 1. osoby sebou nese jisté výhody, ale také omezení. Výhodou je, že hráč je skutečně ponořen do virtuálního prostředí a vnímá své lépe své okolí. Nevýhodou je, že stejně jako v reálném životě, vidí postava jen určitý výsek herního světa, který se nachází před ní, ale již nevidí, co se odehrává za jejími zády. Což je při pohledu z 3. osoby či tzv. božském pohledu (ze shora) vyloučeno.

5.5.3 Visuální vzhled

Dějištěm hry je architektonicky rozmanité město Dunwall, jehož hlavní inspirací jsou města Londýn a Edinburgh, spolu s estetikou britských a amerických velrybářských měst 19. století. Mimo to i mnoho dalších architektonických stylů. V případě Londýna se nejedná o jedno konkrétní historické období, ale hned o několik. Architektonický vzhled vychází z Londýna roku 1666, tedy období velkého moru, poté jsou přidány prvky 19. století, 40. let 20. století a také prvky futurismu. Do tohoto mixu jsou dále přidány specifické architektonické prvky Edinburghu. Největší inspirací je Jakobetínská architektura počátku 19. století, která se vyznačuje cihlovými zdmi, sloupy a polosloupy (pilastry), obloukovými arkádami, plochými střechami a prolamovaným zábradlím. Tvůrci se také zaměřili na specifické architektonické prvky střech a komínů, které se nalézají v Londýně a na hru světla a stínu v kombinaci atmosférou utvářenou deštivým londýnským počasím. Následná inspirace velrybářskou kulturou se promítá do architektury staveb, které se nalézají podél břehu řeky, která městem protéká - doky pro lodě přivázející ulovené velryby, velrybí jatka a továrny na zpracování částí velryb. Potřeba je také zmínit architektonické styly, vyskytující se určitých specifických lokacích. První lokací je Dunwall Tower, panství inspirované londýnským Towerem a edinburským hradem, nesoucí prvky gotické architektury. Další lokace, Boyleovo panství, je silně ovlivněna viktoriánskou architekturou, konkrétně architektonickým stylem Královny Anny. Nevěstinec U Zlaté Kočky, který je díky svým teplým barvám a architektonickému stylu

Art Nouveau velice odlišný a kontrastní v porovnání s jakoukoli jinou lokací ve hře. Kaldwinův most, podobný londýnskému Tower Bridge, odpovídá stylu industriální architektury. Poslední dvě lokace, Coldridgeovo vězení a Úřad nejvyššího dohlázeatele, jsou ve velké míře inspirovány nacistickou architekturou - podél stěn úřadu visí prapory, připomínající prapory třetí říše. Hra se z větší části odehrává v exteriérech města Dunwall, ale vzhled interiéru budov odpovídá stylu, ve kterém je budova celkově navržena. Zmíněný nevěstinec je uvnitř dekorovaný ve stylu Art Nouveau - teplé barvy a květinové ornamenty. Naproti tomu interiér Úřadu nejvyššího dohlázeatele je navržen stroze a účelově. Na ulicích také můžeme vidět plakáty, které vzhledově připomínají plakáty z 2. poloviny 19. století.



Obrázek 50 a 51: Příklad architektury

Móda obyvatel města Dunwall je anachronická a připomíná mix ošacení 18. a 19. století. Aristokraté nosí podkolenky, kalhoty ke kolenům zvané breeches (rajtky), košile s vysokým límcem, vesty a tzv. pea coat kabáty a kravatové šály zvané askot. Uniforma služebných je založena na uniformě viktoriánské/edwardiánské doby, avšak vyvedena v kalhotovém provedení. Místo sukní tedy služebné nosí krátké kalhoty a podkolenky. Následují Overseeré, neboli dohlázeatelé, jejichž uniforma připomíná britskou vojenskou uniformu mezi roky 1900 - 1910 a jsou výjimeční zlatou obličejovou maskou. Jejich chování a postupy odkazují na španělskou inkvizici. Městská hlídka nosí stejnokroj sestávající z šedomodrého kabátu, jezdeckých kalhot, vysokých podkoleních bot a čapky. Vyšší hodnosti navíc nosí kožený pás s pouzdry a železnou ramenní a hrudní zbroj s helmou inspirovanou zbrojí antického Říma. Důstojníci se liší barevnou vestou (podle hodnosti) a železnou helmou, připomínající britskou imperiální helmu s bodcem. Skupina nájemných vrahů nosí oblečení podobné městské hlídce doplněné o kožené loketní rukavice, pás s pouzdry, připínací kapuci a několik variací obličejových masek – plynové masky z 1. světové války či masky morových doktorů ze 17. století. Poslední skupina obyvatel jsou členové gangů a přeživší moru, tedy obyčejní lidé. Jedná se o chudé vrstvy, které jsou ve většině případů oblečené v pracovním oblečení či obyčejných kalhotách a košili z přelomu 19. a 20. století. Jedinými doplňky jsou zde kožené opasky s pouzdry a vycházkové hole aristokratů.



Obrázek 52,53,54,55,56 a 57: Aristokrat, Corvo, Městská hlídka, Členové gangů a služebná

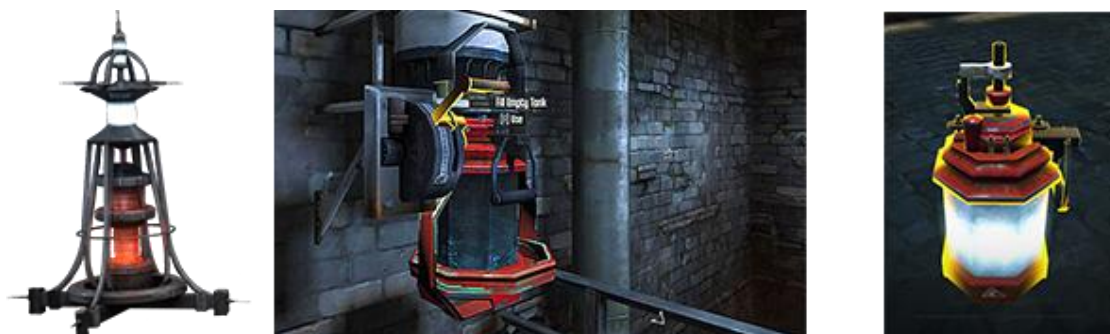
Corvo má kromě zbraní k dispozici také magické a unikátní předměty. Jedním z nich, je magický předmět nazvaný "Srdce", který mu naštěptává informace o nepřátelích a zobrazuje lokace talismanů a run. Vzhledově se jedná o lidské srdce vybavené mechanismem, cívkami, kabely a ostnatým drátem. Dalšími předměty jsou talismany a runy. Runy, dekorované kousky velrybích kostí, souží k vylepšení schopností hlavního hrdiny. Talismany, také vyrobeny z velrybích kostí, mají podobný účel jako runy. Posledním magickým či náboženským

předmětem jsou svatyně zasvěcené bytosti zvané "Outsider" (Cizinec), která je asociována s místním prastarým náboženstvím a údajně největší, nejstarší a nejmocnější velrybou - Leviathanem. Vzhledově se jedná o mix dřevěných sloupků spojených hřebíky a kovovým lanem, v jejichž středu se nachází kus látky s magickou runou. Jednou z ikonických věcí celé hry je Corvova mechanická maska, která funguje jako ochrana hlavy a obsahuje přibližovací optický mechanismus. Vzhledově se podobá železné lebce protkané zlatými součástkami a dráty. Vnitřní strana je polstrována tkaninou podobnou sametu.

Celková atmosféra města Dunwall je depresivní a poznamenaná opresivním a despotickým režimem místního vládce, který si potrpí na industriální a technologicky vyspělý vzhled města. Tedy velké, hladké, šedé kovové plochy. Atmosféra hry je také do určité míry inspirována díly H. P. Lovecrafta a jejich depresivní a stísněnou atmosférou. Poměrně velký rozdíl, co do vizuálního vzhledu, je mezi bohatou a chudou částí města, kdy bohaté části, jsou prostorné a velice zdobné, naproti tomu chudé části jsou poznamenány morem a jsou více utilitární.

5.5.4 Referenčnost

Věda a technologie světa hry Dishonored je velice unikátní. Veškeré zde zobrazované technologie využívají ke svému chodu jedinou látku - velrybí olej. Z tohoto důvodu je město Dunwall závislé na velrybářském průmyslu. Olej je skladován v kovových nádobách různých velikostí, které jsou následně zasouvány do generátorů a přístrojů – tedy takové baterie. Tato technologie je založena na skutečné substanci zvané "spermaceti", která byla v 18. století extrahována z Vorvaňů obrovských a využívána jako palivo do lamp, ohřívačů či k výrobě svíček. Většina technologií, které v Dunwallu můžeme vidět, jsou nějakým způsobem spojeny s dohledem a opresivní atmosférou, která ve městě panuje. Jednou z nich jsou strážní věže: vysoké, kovové, industriálně vyhlížející automatické věže, jejichž vrchol se otáčí o 360° a je vybaven reflektorem a zařízením na vystřelování zápalných šipek. Dalším zařízením jsou tzv. Stěny světla, elektrické zábrany poháněné velrybím olejem, které slouží jako kontrolní stanoviště mezi jednotlivými částmi města. Vzhledově se jedná o dvě protilehlé cívky vybavené pohybovým senzorem. Objekt či člověk, který se stěnou světla pokusí projít, je zasažen výbojem a okamžitě desintegrován⁵. Dalším zařízením je tzv. Obloukový maják, který funguje na podobném principu jako stěny světla – detekuje narušitele oblasti a vyšle silný elektrický výboj, který cíl zneškodní. Za zmínku také stojí elektrické reproduktory, které jsou využívány k ohlašování propagandních zpráv a událostí. Vzhledově jsou podobné železným mikrofonom z 50. let 20. století. Poslední vymožeností jsou tzv. Tallboys (Vysocí chlapi). Jedná se o elitní jednotky nosící železné brnění a kompozitní luky, které využívají dlouhé mechanické železné chůdy. Pro větší ochranu jsou tyto jednotky vybaveny rozložitelnými železnými štíty, připevněnými ke svému brnění. Pohon těchto jednotek zajišťuje nádoba s velrybím olejem, kterou nosí voják na zádech. Inspirací pro tyto jednotky je experimentální zbroj z první světové války a částečně také mimozemské "tripody" z *Války Světů* od H. G. Wellse.



Obrázek 58, 59 a 60: Obloukový maják, Zásobník na velrybí olej a Kanystř s velrybím olejem

Pokud jde o dopravní a přepravní prostředky města Dunwall, nacházejí se zde například velrybím olejem poháněné vlaky, jejichž vzhled je kombinací několika prvků - designu tzv. Razor trainu z hry Half-Life 2, dostavníků z 19. století a industriálních prvků. Vzhledově jsou obrovské, hrubé a vyrobené ze železa či oceli -

⁵ Desintegrace – rozložení na atomy

barvou šedé. Následují Kolejnicová auta, jejichž vzhled připomíná kombinaci dostavníku z 19. století a obrněného transportéru. Inspirací pro tato vozidla byl tzv. Combine APC transportér ze hry *Half-Life 2*. Jinými slovy jde o osobní kolejnicová obrněná vozidla. Nacházejí se zde také klasické dostavníky, které nejsou taženy koňmi, ale využívají motoru. Vzhledově jsou tyto dostavníky nižší, než jejich reálné protějšky a jsou vyrobeny ze železa či oceli. Čluny, které se v této hře se vzhledově neliší od těch současných, využívají buď klasických vesel či zabudovaného motoru. Posledním prostředkem jsou obrovské velrybářské lodě, jejichž trup je kombinací klasické plachetnice a ledoborce. Celý trup je železný, až na velkou plochou dřevěnou palubu. Na palubě se nachází zařízení podobné soudobému přístavnímu jeřábu, na kterém je následně zavěšena ulovená velryba. Všechny zmíněné prostředky jsou poháněny velrybím olejem.



Obrázek 61 a 62: Kolejnicové auto a Dostavník

Viktor Antonov, hlavní grafický designér hry *Dishonored* a také designér hry *Half-Life 2*, k technologiím dodává, že jsou vytvořené po vrstvách. Základem jsou technologie poloviny 19. století a poté jsou nabalovány technologie o několik dekád starší - např. o 30 a 70 let později. Technologie zde vyprávějí příběh vládců, který si libuje v chladném industriálním designu a pokroku. A aby si upevnil moc nad lidem, nechává vybudovat nové ulice, stroje a vynálezy, které zvyšují opresi a dohled nad obyvatelstvem. Dále dodává, že svět *Dishonored* lze popsat jako imperiální civilizaci zcela závislou na velrybím oleji (Antonov, 2012).



Obrázek 63 a 64: Corvův skládací meč a Kuše s šipkou s velrybím olejem

Zbraně zde používané jsou moderně anachronické. Jinými slovy založeny na starém designu, ale v moderním technickém provedení. Jsou strohé, chladné a nikterak zdobené a ve většině případů vyrobeny ze železa a dřeva. Obsahují možnost několika vylepšení, která se však vizuálně projevují velice málo a obvykle se jedná o přidání několika mechanických součástí. Nachází se zde kompozitní mechanický luk založený na designu moderních luků. Dále pistole, založená na designu křesadlové pistole ze 17. století, která nevyužívá střelný prach, ale nábojnice obsahující malou dávku velrybího oleje, který exploduje a vystřelí projektil. Další ze zbraní je příruční kuše, vybavená otočným samonabíjecím mechanismem, která je založena na designu pistolových kuší. Hlavní zbraní hrdiny Corva a většiny nepřátel je meč. Design těchto mečů je industriálně futuristický a založen na vzhledu mečů z různých historických období - evropský a japonský středověk, období perské říše či renesance. Corvův meč je velice unikátní, protože je vybaven teleskopickým ostřím, které se stisknutím tlačítka složí či rozloží. Dále může Corvo využívat různé pomůcky. První z nich jsou granáty, existující ve dvou variantách: klasický granát (kovová koule naplněná velrybím tukem a sekaným kovem) a přilnavý granát (variace klasického granátu, vybaveného ostny umožňující přilnutí k některým povrchům). Dále je zde pružinová

mina, což je změť ostnatého drátu a malých břitev, která je položena na kulatou podstavu opatřenou pružinou citlivou na vibrace. Po aktivaci mina vystřelí ostnatý drát a břity, které znehybní či zabijí oběť. Poslední pomůckou je přístroj napájený malým kanystrem velrybího oleje, který je schopný přeprogramovat nepřátelské technologie – zdi světla, strážní věže, atd.

5.5.5 Zvukové prostředí

Zvukové prostředí hry *Dishonored* je plné anachronických zvuků, které utvářejí celkovou atmosféru. Vzhledem k tomu, že veškeré technologie jsou poháněny velrybím oleje, je z transformátorů a přístrojů slyšet neustálý elektrický šum. Díky morové epidemii lze slyšet pokašlávající a umírající lidi spolu s pištěním a zvukem tisíce krys. U nepřátel je slyšet přebíjených zbraní, tasaných mečů a skřípot a dupání Tallboyů. Zvuky hry, stejně jako její prostředí, jsou velice industriální povahy a zdůrazňují vládcovu zálibu v nových technologiích a pokroku spolu s hlavním průmyslovým odvětvím města Dunwall - velrybářstvím. Tím myšleny těžké strojové zvuky, zvuky vody, projíždějících lodí a racků.

Hra obsahuje nediagetické zvuky, konkrétně hudební a melodický podkres, který slyší pouze hráč. Dále zvuky oznamující reakce nepřátel, tzv. "zvuk otazníku a vykřičníku", který se vztahuje na reakci nepřátel na to, zda byl hráč zpozorován.

Hra neobsahuje žádný licencovaný soundtrack, tzn. převzaté skladby, ale pouze soundtrack originální. Jedná se převážně o instrumentální hudbu, avšak nachází se zde jedna výjimečná skladba - *The Drunken Whaler*, která je inspirována skladbou "The Drunken Sailor" pocházející od námořníků Královského námořnictva a která pojednává o způsobu trestu pro námořníka přistiženého při opilství.

Tabulka charakteristik:

	Oblast	Popis charakteristik	Status
Krit. char.	Celková estetika	Viktoriánská s industriálními prvky - architektura a oblečení	
	*Architektura a dekorativní prvky	Viktoriánská Architektura s prvky industriální architektury (Jakobetínský styl; styl Královny Anny; Novorenesanční styl; Novorománský styl)	✓
	*Oblečení	Oblečení inspirované viktoriánskou dobou	✓
Hlavní char.	Věda a technologie	Technologie a vynálezy, energie, vozidla, zbraně	
	*Technologie / Vynálezy	Mechanické stroje - poháněné parou a anachronické technologie	✗
	*Energie	Parní stroj či Teslův generátor (zástupný zdroj)	✗
	*Vozidla	Anachronická vozidla - poháněná parou či Teslovým generátorem Automobily - Ponorky - Letadla - Vzducholodě či nová smyšlená vozidla	✗
	*Zbraně	Založené na skutečných zbraních, ale vylepšené pomocí mechanických součástek (Smyslené paprskomety, raketomety, atd.)	//
	Mechanické doplňky (dekorace)	Ozubená kola, cvočky, mechanické součástky, šrouby, nýty	✗
	Módní doplňky	Viktoriánské oblečení doplněné o mechanické či industriální prvky (kovové cvočky, řemínky, mechanické součástky, ozubená kola) Doplňky oděvu (ochranné brýle, pásy s pouzdry na zbraně či nástroje, šperky a pomůcky.)	//
Předměty	Dobové předměty ozdobené či vyvedené v mechanické estetice	✗	
Vedlejší char.	Materiály	Měď, bronz, železo, leštěné dřevo, papírmašé, plátno, hedvábí	✗
	Barvy a tóny	Teplé barvy - béžová, hnědá, žlutá, oranžová, červená, atd.	✗
	Vzhled prostředí a atmosféra	Protiklad: chudé vrstvy či části prostředí vs. aristokracie a luxus	✓
	Postavy	Šílený/megalomanský vědec, vynálezci, piloti, dobrodruzi, bandité, literární postavy a silné a nezávislé ženy (vynálezkyně, vědkyně, panovnice, špiónky, bojovnice)	✗

Vysvětlivky: ✓ = Obsahuje Steampunk - // = Částečně obsahuje Steampunk - ✗ = Neobsahuje Steampunk

5.6 Dílčí závěr analytické části

V této práci byla provedena analýza audiovizuálního prostředí tří videoher – Bioshock, Bioshock: Infinite a Dishonored. Výsledky jednotlivých analýz si nyní představíme.

5.6.1 Bioshock

Podíváme-li se na informace získané pomocí analýzy, dojdeme k závěru, že hra Bioshock nepatří do kategorie steampunk. Visuální prvky architektury, exteriérové a interiérové výzdoby, ošacení a technologií spolu s vědou odkazují na období 40. - 50. let 20. století. V této době jsou zasazeny dva steampunkové podžánry - Decopunk a Dieselpunk. Oba podžánry jsou si podobné, přesto však odlišné. Decopunk se vyznačuje větší úhledností, zářivostí a mírou pochromovaných povrchů. Dieselpunk je drsnější, špinavější a více zmiňuje diesellové technologie, které jsou zde zastoupeny pouze v malé míře. Hra Bioshock tedy odpovídá podžánru Decopunk. Město Rapture bylo v době svého vzniku, a době před občanskou válkou, zářivé a plné Art Deco prvků a to jak v architektonickém ztvárnění exteriérů/interiérů, tak i v použitých materiálech a barevných tónech. Spolu s tím i vzhled předmětů a technologií je vyveden ve stylu Art Deco či jeho pozdějším období, stylu Streamline moderne. Jedinou výjimku zde tvoří visuální podoba zbraní, konkrétně jejich vylepšení, která svým provedením odkazují na steampunk: ozubená kola, měděné trubičky či bronzové plátování. Decopunk také podporují všudypřítomné neonové nápisy a cedule, které jsou pro 50. léta 20. století charakteristické. Dále samotný herní soundtrack, který je složen ze skladeb typických pro období 30. až 60. let 20. století.

Jak je zmíněno dříve, steampunk obsahuje teplé barvy a tóny, specifické materiály, podivné anachronické vynálezy, parní pohon a viktoriánskou estetiku. Žádná z těchto zmíněných věcí, se však ve hře Bioshock nenachází, kromě použitých materiálů, jako je měď, bronz a leštěné dřevo, což je pro zařazení do steampunkové kategorie nedostačující. Věda spolu s Technologiemi je založena více méně na době, ve které se hra odehrává, tedy 50. léta 20. století. Vše je poháněno elektřinou generovanou geotermální elektrárnou či pomocí spalovacího motoru.

Druhým podžánrem, který je ve hře Bioshock zeširoka zastoupen, jen Biopunk. Biopunk se zde vztahuje k látce zvané ADAM, provázející nás celou hru. Tato látka, získávaná z mořských plžů implantovaných do malých děvčátek, je zpracována do séra zvaného "plasmid", které po užití propůjčí uživateli zvláštní schopnosti. Tyto schopnosti vznikají úpravou genetického kódu, a pokud je ADAM využíván ve větší míře, může dojít k nezvratné genetické mutaci, která znetvoří tělo uživatele a přivede ho k šílenství. Biopunk jako takový, se zabývá úpravou lidského genetického kódu, biotechnologiemi a genetickým inženýrstvím.

Hra Bioshock je tedy kombinací dvou podžánrů steampunku - Decopunk a Biopunku. Jediné (a minimální) zastoupení steampunk se nachází v podobě vylepšení zbraní.

5.6.2 Bioshock: Infinite

Hra Bioshock: Infinite se nachází v poněkud složité situaci. Odehrávající se v roce 1912, přebírá hra jak módní styl a design oblečení inspirovaný edwardiánskou dobou a ilustracemi J. C. Leyendeckera, tak i architektonické ztvárnění exteriéru a interiéru, které vychází z inspirace Chicagskou světovou výstavou roku 1893, konkrétně kombinací stylu Beau-Arts a Art Nouveau. Obě části tedy přebírají inspirace z přelomu 19. a 20. století. Avšak díky technologii trhlín, kterou vyvinula dvojčata Rosalind a Robert Lutecovi, jsou některé technologické a vědecké objevy převzaty a inspirovány alternativními realitami, či budoucností. Velká část těchto věcí je převzata z dějiště předchozí hry, města Rapture, které spadá do podžánru Decopunk/Dieselpunk. Toto lze pozorovat na designu zbraní či nepřátel, kteří svou svým vzhledem inspirování počátkem dieselpunku, který se vztahuje ke konci 1. světové války.

Mimo to se zde nacházejí vigory, tonika poskytující uživateli zvláštní schopnosti, která jsou založena na plasmidech, sérech z hry Bioshock, která upravují uživateli genetický kód. Samotné vigory zde také slouží jako pohonná síla celého města, protože energetické krystaly vyrobené za pomoci elektrického vigoru, slouží jako

palivo generátorů, či jako menší baterie. Vigory, podobně jako plasmidy v předchozí hře, spadají do kategorie Biopunku, který je zde dále zastoupen v podobě hybridních mechanicko-organických strojů, kterými jsou například Handyman či Songbird (a samotné Vigory). Technologie zde zobrazované jsou tedy kombinací dobových technologií, technologií alternativní reality 40. a 50. let 20. století a Biopunku. Spojení všech třech věcí lze pozorovat při pohledu na samotné město Columbie, které je ve vzduchu udržováno kombinací kvantové levitace, velkých nafukovacích balónů a plachet, spalovacích raketových motorů a v poslední řadě vrtulí, které jsou poháněny energetickými krystaly.

Zařadit tuto hru do správné kategorie je problematické, nachází se totiž na pomezí dvou žánrů. Steampunku, který se odehrává v období 1837 - 1901 (po zařazení Edwardiánské doby až 1910) a Dieselpunku, který začíná s koncem 1. světové války a končí v období 50. let 20. století. Dle analýzy je vidět, že hra přebírá inspiraci z obou těchto období. Architektonické ztvárnění, módu, barevnou paletu a materiály pozdního období steampunku, či Edwardiánské éry, která dle některých odborníků stále spadá do steampunk. Naproti tomu věda a určité technologie, jako transportační prostředky, určité typy nepřátel a jejich vybavení (Handyman, Mechanizovaný patriot či prototyp brnění z 1. sv) spolu se zbraněmi, jsou inspirovány dieselpunkem (nejvíce jeho raným obdobím). Hudební soundtrack obsahuje skladby z let 1905 až 1930, tudíž také časově podporuje oba žánry.

Hra Bioshock: Infinite zobrazuje prvky dvou velkých kategorií - Steampunk a Dieselpunk s určitými prvky podžánru Biopunk. Navrhuji v této souvislosti použít označení, které je diskutováno na uživatelském fóru stránky dieselpunks.org (diesepunks.org, 2010). Toto označení pojednává o tzv. "tranzitním období" mezi steampunkem a dieselpunkem, které pokrývá dvacetiletou mezeru mezi roky 1901 až 1918. Autor tohoto konceptu, si vypůjčuje frázi z 1. světové války a nazývá toto období "No Man's Land" neboli "Země Nikoho". Vzniká tak paradox, kdy hra spadá do obou kategorií, ale zároveň ani do jedné. Vývojářům se zde podařilo vytvořit unikátní a vybalancované videoherní zasedání, které nutí k zamyšlení, zda by nebylo vhodné se touto "mezerou" dále a obšírněji zabývat. Což je ale již na dalších kolezích.

5.6.3 Dishonored

Hra Dishonored již od pohledu evokuje mix britské a viktoriánské estetiky. Odehrávající se na přelomu fiktivního 19. a 20. století, je architektonické ztvárnění města Dunwall inspirováno architekturou města Londýn (konkrétně 17. až 19. století) a vzhledem velrybářských měst 19. a 20. století. Ošacení postav je taktéž inspirováno britskou módou 19. století s určitými prvky 18. století. Ač na první pohled oplývá Dishonored steampunkovou estetikou, opak je pravdou. Tato hra je dobrým příkladem toho, co se nazývá reimaginace. Kde je tato reimaginace nejvíce zjevná, je oblast technologií a vědy. Veškeré zde zobrazené technologie fungují na konceptu spalování velrybího oleje, který nahrazuje steampunkovou páru a je využíván jakožto palivo či baterie do generátorů a přístrojů. Samotné technologie, založené na technologiích 19. století jsou velice anachronické a futuristické. Příkladem elektrické zdi světla, které slouží jako bariéry mezi jednotlivými a morem zamořenými částmi města. Dále futuristické industriálně vypadající dopravní prostředky poháněné velrybím olejem, které připomínají kombinaci vlaku a obrněného transportéru. Z pohledu na zbraně vyplývá, že jsou inspirovány obdobím 17. až 20. století. Příkladem pistole vycházející z designu křesadlových pistolí 17. století, skládací teleskopické meče či přilnavé ruční granáty. Avšak tyto zbraně nejsou nijak zdobené a podobně je tomu i u oblečení, kterému chybí klasické steampunkové kovové ozdoby či "gadgets".

Město Dunwall se vizuálně vztahuje k velrybářské estetice a velrybářskému průmyslu, který je také hlavním ekonomickým zdrojem celého města. Velrybářství je zde zpodobněno v designu lodí a oblastí lemujících řeku, která městem protéká. Samotné velryby jsou vidět na zmíněných lodích plujících do jatek, kde jsou následně zpracovány na olej, maso a kůži. Mimo jiné i místní starodávné náboženství, které provází hlavního hrdinu celou hrou, je spojeno s velrybářskou estetikou. Chudší a prostší vrstvy obyvatel věří, že velryby jsou mocná a mystická stvoření a odkazy na toto náboženství můžeme nalézt jak v podobě run a talismanů vyrobených z velrybích kostí, tak v podobě svatyní, které obsahují mystickou velrybí estetiku. Vzhled města Dunwall je industriálně založen a je z něj cítit útlak, stísněnost a oprese ze strany jeho vládce. Nacházejí se zde převážně velké, temné, šedé a chladné kovové plochy, které evokují industriální pokrok za jakoukoli cenu. Naproti tomu

steampunk i přesto, že je industriální, je stále ozdobný a vyveden v teplých barvách a tónech. V Dunwallu však vítězí užitek a funkčnost nad okrasou a výzdobou.

Tato reimaginace se nazývá "Whalepunk" a mezi hráčskou komunitou je silně zakořeněna. Tento termín je využíván jak hráči, tak i médii, která ho v minulosti využila v recenzích a článcích vztahujících se ke hře Dishonored či článcích popisujících unikátní estetiku, kterou tato hra představuje. Whalepunk se soustředí kolem velrybářské estetiky a konceptu využívání velrybího oleje, jakožto jediného zdroje energie, který spolu s technologiemi pohání i ekonomiku města Dunwall. Tento nový a unikátní podžánr také obsahuje prvky okultismu či mysticismu v podobě run, talismanů a nadpřirozených schopností určitých jedinců. V poslední řadě, ačkoli je estetika (architektonická převážně) inspirována britskou a konkrétně viktoriánskou kulturou, technologicky se whalepunk nachází více v budoucnosti a je zaměřen na funkčnost, než na umělecké znázornění – obsahuje minimum ornamentálních motivů, mědi, bronzu či nadbytečných soukolí.

Výtvarníci Sébastien Mitton a Victor Antonov, dokázali vytvořit unikátní estetiku, která i přesto, že využívá vizuálních prvků britské imperiální kultury, naprosto převrací koncept žánru steampunk a vytváří podžánr nový a zcela unikátní.

5.6.4 Shrnutí

Hra Bioshock neremediuje steampunk a jediným steampunkovým prvkem, který se zde nachází je vylepšení zbraní, které je znázorněno pomocí určitých materiálů a mechanických součástí. Hra spadá pod kategorie Decopunk a Biopunk.

Hra Bioshock: Infinite představuje remediaci steampunk v určitých oblastech a to konkrétně v architektonickém ztvárnění, ošacení a určitých technologických prvcích. Hra je remixem dvou velkých žánrů – steampunk, dieselpunk, s prvky menšího podžánru zvaného biopunk a spadá do komunitou navrhované kategorie zvané „Země nikoho“ a v podstatě se jedná o „tranzitní období“ mezi koncem steampunku a počátkem dieselpunku.

Hra Dishonored neremediuje steampunk, ale celkově ho reimaginuje a vytváří podžánr nový. Využívá vizuální prvky britské imperiální kultury, na jejichž základě staví velice industriální svět, který je poznamenán velrybářskou estetikou a průmyslem. Hra vytváří nový a osobitý podžánr zvaný „Whalepunk“.

6. Závěr

V rámci této bakalářské práce byl studován problém remediace a reimaginace steampunku v počítačových hrách jak v rovině teoretické, tak v rovině analytické – audiovizuální analýzou tří významných videoherních titulů. Objasnit vztahy mezi jednotlivými médii pomohla teorie remediace a vysvětlení pojmu reimaginace pomohlo objasnit, jak vznikají odlišné podžánry a odnože původních děl. Dále, teorie remixu přispěla k vysvětlení a pochopení skutečnosti, že mnoho děl vzniká pomocí tzv. remixu - prvky původního díla, jsou strukturně přestavěny a obohaceny o prvky nové, převzaté z jiných oblastí kultury.

Další část se zabývala představením retrofuturistického žánru steampunk a jeho charakteristik. Steampunk je science fiction odehrávající se (nejen) ve viktoriánské době, představující viktoriánskou estetiku a anachronické technologie poháněné parní energií. Jak bylo řečeno, byl zde sestaven seznam klíčových steampunkových charakteristik, které byly následně využity při analýze zmíněných videoher. Dále zde byl představen seznam všech význačných steampunkových podžánrů a odnoží.

Cílem práce bylo zjistit, jak je v počítačových hrách remediován a reimaginován science fiction žánr steampunk. Konkrétně se práce zabývala tím, zda lze zkoumané hry skutečně považovat za steampunkové a zda lze při vývoji počítačových her vytvořit dostatečně ojedinělou a unikátní estetiku, která by následně podnítila vytvoření nového podžánru. Počítačové hry jsou médii, které je unikátní svou interaktivitou a navigovatelným virtuálním prostorem. Studiu her a zvláště těch počítačových se věnují odborníci z oblasti herních studií, kteří jsou rozděleni na dvě skupiny – naratology a ludology. Studium videoherního prostředí se zabývá Herny Jenkins, který představuje koncept environmentálního vyprávění příběhů – tedy příběhů vyprávěných prostřednictvím prostředí a okolního světa. V současnosti neexistuje ucelená metoda, která by pokryla specifické potřeby počítačových her jako média a tak nezůstává nic jiného než se zaměřit na jejich specifické části a studovat je samostatně. K analýze zmíněných her jsem využil prvků audiovizuální analýzy Aki Järvinena, kterou jsem doplnil o prvek analýzy Larse Konzacka. Analyzované hry jsou *Bioshock*, *Bioshock: Infinite* a *Dishonored*.

V první z analyzovaných her, *Bioshock*, je přítomnost steampunku naprosto minimální. Hra z audiovizuálního hlediska spadá pod žánr decopunk a je zasazena v 50. letech 20. století, tedy přibližně 60 let po uznávaném konci steampunkového období. Dále hra vykazuje technologické charakteristiky podžánru biopunk. Samotný steampunk je znázorněn pouze v jedné oblasti a tou jsou mechanická a vizuální vylepšení palných zbraní.

Druhá analyzovaná hra, *Bioshock: Infinite*, se nachází v poněkud unikátní situaci. Hra se odehrává v roce 1912, tedy přesně na pomezí mezi koncem období steampunku (1901) a počátkem období dieselpunku (1918). Pro toto období existuje mezi dieselpunkovou komunitou označení – „Země nikoho“. *Bioshock: infinite* z obou těchto žánrů přebírá stejnou měrou určité charakteristiky, které se poté snoubí ve své celkové estetice a zasazení. Dále hra obsahuje technologické prvky podžánru biopunk. *Bioshock: infinite* tedy skutečně do určité míry remediuje steampunk, ale ne natolik, aby se celá hra dala označit za steampunkovou.

Poslední hra, *Dishonored*, je velice unikátní a osobitá. *Dishonored*, odehrávající se přelomu fiktivního 19. a 20. století, staví na britské imperiální vizuální kultuře, jenž je patrná především v architektuře. Přebírá jisté steampunkové charakteristiky a svým osobitým způsobem je přetransformována do zcela nového, ojedinělého zasazení a estetiky zvané „Whalepunk“. Whalepunk je ojedinělý svými anachronickými technologiemi poháněnými velrybím olejem a svojí velrybářskou, industriální a mystickou tematikou, která hře propůjčuje temný, pochmurný a nelibostný vzhled. Termín whalepunk se poprvé objevil v diskuzích a článcích, věnovaných této hře a je názorným příkladem toho, co se nazývá reimaginace.

Z provedených analýz vyplývá, že ačkoli zkoumané hry nelze považovat přímo za steampunkové, je remediace steampunku v počítačových hrách skutečně možná. Avšak pouze za předpokladu, že budou striktně dodržovány steampunkové charakteristiky a tropy, od kterých se vývojáři neodkloní. Dále je zřejmé, že v době všudypřítomných mixů a remixů lze skutečně vytvořit videoherní zasazení a estetiku tak unikátní, že vznikne nový podžánr, který ač není ve všeobecném podvědomí, je videoherní komunitou a videoherními médii uznáván.

Slovníček pojmů

1. Podžánry a odnože Steampunku

K popisu jednotlivých podžánrů a odnoží posloužila kniha *The Steampunk Bible* (2011) a webové stránky *TV Tropes* (tvtropes.org) a *Everything Explained Today* (everything.explained.today).

Mezi odnože a podžánry steampunku patří:

Retrofuturismus

- **Atompunk** - Odkazuje na dobu mezi 2. světovou válkou a koncem 60. let. Věk atomové civilizace, kde se neodehrála velká světová krize, kde nacisté legitimně existovali i po ukončení 2. světové války. Komunismus a obava z něj se stala v USA všudypřítomnou paranoiou spolu s neo-sovětským stylizováním, undergroundovými kiny, vesmírným programem a programem sputnik. Je to depresivní a pesimistická fikce, jejímž příkladem může být film *Železný obr*.
- **Cattlepunk** - Fikce, kde se setkává steampunk a western. Zasazení, které se podobá filmům Johna Forda, obsahuje prvky, jako jsou roboti, super-zbraně a šílené přístroje. Hrdinové jsou zde obyčejní lidé, používající revoly a brokovnice k tomu aby si poradili s hordou nepřátel a robotů. Příkladem může být TV show *Wild, Wild West* a její filmová adaptace.
- **Clockpunk** - Fikce inspirovaná renesancí a barokem, kde jsou složité mechanické stroje a přenosná zařízení dekorována složitými dekoracemi a řezbami. Jedná se o dobu, které předchází době parní energie, a tudíž jsou všechny technologie složitě mechanické a obvykle jsou doslova na klíč - musejí být natahovány, aby mohli fungovat. Pára je zde tedy nahrazena pouze součástkami, jako jsou ozubená kola, kladky, pružiny a hodinové strojky.
- **Decopunk** - Decopunk je nedávná odvozenina dieselpunku, soustředěná kolem uměleckého a architektonického směru Art Deco a Streamline Moderne odehrávající se mezi roky 20. až 50. lety 20. století. Decopunk je vyleštěnější a světlejší obdoba dieselpunku, zaměřená spíše na umělecké a řemeslné prvky, než na motory, stroje a technologie. Decopunk je elegantní, lesklý a plný chromu.
- **Dieselpunk** - Fikce inspirovaná městským a válečným zasazením 20. až 50. let 20. století, soustředěná kolem vnitřních spalovacích motorů, elektřiny a okultních elementů. Podobně jako steampunk, si dieselpunk také zakládá na své celkové estetice, která je na rozdíl od steampunku mnohem temnější a špinavější. Dieselpunk obsahuje prvky uměleckého směru Art Deco a někdy bývá zaměřován za podžánr Decopunk. Velká inspirace stroji a technologiemi 1. a 2. světové války. Špína, hrubost, ale i krása a půvab mají v tomto světě své místo.
- **Raygun Gothic** - Jedná se o estetiku, která se objevovala v science fiction okolo 50. let 20. století, která je inspirována architektonickými styly Art Deco, Streamline Moderne a Googie. Vše je úhledné a aerodynamické s geometrickými tvary a zcela rovnoběžnými liniemi. Vytvořené z lesklých kovů a skla a vše je permanentně osvětleno neonem. Dále je zde všudypřítomné soustředění na budoucnost v podobě Ray-gunů (paprskové zbraně), jetpacků, létajících aut, video telefonů, atomové energie, retro-futuristických raket a lesklých vesmírných korábů.
- **Sandalpunk** - Fikce zaměřená na klasické období starověkého světa - především na starověký Řím a Řecko, případně s odkazy na Trojskou válku. Technologicky se zaměřující na legendární vynálezce a vynálezy starověkého světa; skutečné historické (Archimedes, Heronův Aeilipile - Heronův motor); mytické (Héfaistos, Daidalos); či případně technologie starodávné Atlantidy a jejich vliv na svět.
- **Solarpunk** - Fikce zaměřená na řemeslné dovednosti, společenství a technologie poháněné pomocí obnovitelných zdrojů energie - to vše oblečené do podoby Art Nouveau prolutého s prvky asijské a africké kultury. Solarpunk pracuje s konceptem "světlejší budoucnosti" ("solar" - slunečný), který je zároveň podkopáván a brání tomu, aby se tato "světlejší budoucnost" stala. Lidé zde žijí ve svobodné a rovnostářské společnosti, která je náchylná k anarchii.
- **Stonepunk** - Fiktivní svět, nejlépe ilustrovaný animovaným seriálem *Flintstoneovi*, který je zaměřený na kombinaci prehistorických a anachronistických technologií. Využívá primitivní materiály a předměty jako je kámen, oheň, jíl, provaz, dřevo a voda.

- **Teslapunk** - Fikce pojmenovaná podle světoznámého vědce a vynálezce, Nikoly Tesly, odkazuje na literaturu, filosofii a estetiku inspirovanou Teslou a dalšími pionýry elektřiny a elektrických zařízení. Představuje alternativní historii, kde doba elektřiny nahradila steampunkovou dobu páry. Příkladem je film *Dokonalý trik*.

Fantasy

- **Capepunk** - Termín odkazující na stále častější výskyt superheroismu, který je zobrazován "realističtější" způsobem. Aby se mohlo jedna o capepunk, nemůže být příběh pouze o superhrdinech, ale musí být také o jejich motivech, o tom proč si nasazují kápi (cape - kápě) a zdali jejich snaha stojí za vynaloženou námahu. Příkladem mohou být superhrdinské filmy z posledních let - Batmanovská trilogie (DC Comix) od Christophera Nolana, či filmová série *Avengers* (Marvel) a filmy, které ji doplňují.
- **Dungeonpunk** - Neboli též "Středověká Evropská Fantasy" je fikce, kde magie, kouzla a okouzlené artefakty přejímají místo moderních technologií. Podžánr, který se snaží o aplikování steampunkové a cyberpunkové hrubosti a cyničnosti do heroického středověkého fantasy zasazení. Obvykle využívá úvahy, že každá dostatečně vyvinutá technologie je v podstatě nerozeznatelná od magie. Vlaky nejsou poháněné parou, ale větrnými či ohnivými elementály a místo stíhacích pilotů jsou zde dračí jezdcí.
- **Elfpunk/Mythpunk** - Fikce zaměřená na podžánr městské fantasy, ve které jsou víly a elfové vyjmuti z venkovského folkloru a přemístěni do moderního městského zasazení. Tyto bytosti mohou pocházet z jakékoliv kultury, nemusí být nutně keltská. Mohou se zde objevit draci či skřítki, ale pouze ve formě camea. Vlkodlaci a upíři se zde nevyskytují.
- **Gaslight Fantasy/Romance** - Fikce, která je magickým bratrancem steampunku. Odehrává se ve stejném období a estetice jako steampunk, ale na rozdíl od steampunku, který je technologicky zaměřený, gaslight fantasy čerpá z gotických hororových tropů, prvků nadpřirozena a magie, která je spojená s technologií. Termín vznikl na základě komiksu *Girl Genius*.
- **Gothicpunk** - Svět vypadající jako ten náš, jen s tím rozdílem, že je více gotický. Existují zde nadpřirozená stvoření, která tajně ovládají svět a s lidmi jednájí jako s dobytčím či škodnou. Doprovázeno neustálým pocitem tísně úzkosti.
- **Mannerpunk** - Fikce, kterou většina možná nepovažuje za podžánr, ve které komplikovaná společenská hierarchie vytváří tření, konflikty a akci vně příběhu, obvykle v kontextu nekonečných formálních tanců - na večírkách, v palácích, sídlech.
- **Stitchpunk** - Fikce ovlivněná hnutím DIY a řemeslnými prvky steampunku. Prvotním příkladem je animovaný film "9", ve kterém se roztomilé frankensteinovské postavičky sešité dohromady z kousků režných pytlů snaží zachránit svět. V širším smyslu, Stitchpunk zdůrazňuje roli tkalců, hraček a ševců.

Science Fiction

- **Biopunk** - Svět, kde jsou hlavním předmětem zájmu organické technologie a bio-augmentace, obvykle soustředěný okolo genetického inženýrství a biotechnologií vylepšujícími lidské tělo různými séry, lektvary a toniky, které pozměňují lidskou DNA. Koncept podobný cyberpunku, kde organické technologie nahrazují ty výpočetní.
- **Cyberpunk** - Původní "punk" žánr science fiction, odehrávající se v blízké budoucnosti, který pojednává o vlivu pokročilé vědy, informačních technologií, počítačů a kybernetiky na lidskou společnost a lidská těla. Lidé jsou zde obvykle vylepšení kybernetickými součástkami. Svět této fikce je temný, pochmurný a dystopický.
- **Desertpunk** - Fikce popisující chaos a rebelii v extrémně nepříznivém prostředí. Pojem, i přes slovo "poušť" ve svém názvu, zastřešuje oblasti jako pouště, džungle, ledové pláně, tundry či post-apokalyptická městská prostředí. Neexistují zde zákony, právo ani morální zásady, jedná se o drsné světy plné lidí banditů a lidí bojujících o přežití.

- **Oceanpunk** - Fikce odehrávající se zcela na hladině moří a oceánů, plná plovoucích osad a měst bojujících o holé přežití. Obvykle obsahuje dvojí zasazení: dobu dřevěných korábů, bukanýrů a pirátů; či dobu po zániku civilizace, kde je využita určitá míra organických technologií a technologií adaptovaných na oceánský život. Příkladem může být film *Vodní Svět* s hercem Kevinem Costnerem.
- **Skypunk** - Fikce hrající si s představou, že "nebe je nový oceán". Nebe je zde použito jako vizuální/stylistická paralela oceánu, ale se stejnými základními principy. Nacházejí se zde vznášející se města či kontinenty, létající ryby, vzdušní piráti, vzdušné surfování, vzducholodě a další zázračné létající stroje. Obvykle funguje na bázi tzv.: "*Rule of Cool*" - Jedná se o omezení logičnosti a uvěřitelnosti z důvodu navýšení tzv. prvku úžasnosti.
- **Spacepunk** - Fikce obsahující starodávné civilizace s pokročilými či až vesmírnými technologiemi. Děj se buď odehrává v době této civilizace, či v době kdy je takto starodávná civilizace objevena civilizací jinou, která následně začne využívat zmíněné technologie. Příkladem může být série seriálů *Hvězdná brána* či *Star Wars* filmy - známá úvodní věta "*Kdysi dávno v jedné předaleké galaxii*".

2. Rozdělení Steampunku: čtyři kategorie

- **Striktně viktoriánský steampunk** - Odehrávající se pouze v období vlády královny Viktorie (1837 - 1901) a omezen pouze na konkrétní lokaci - Británii a konkrétně město Londýn. Obsahuje postavy a historické osobnosti, které v dané době skutečně existovali. Neobsahuje žádné fantaskní prvky v podobě nadpřirozena či nadpřirozených postav.
- **Volný viktoriánský steampunk** - Odehrávající se stále pouze za období vlády královny Viktorie, ale není omezen na konkrétní zemi či město. Odehrává se po celém světě - např. na divokém západu (Spojené státy), dalších částech Evropy (Rakousko-Uhersko, Francie, atd.) či některé exotické lokaci (Egypt, Indie, Čína - Britské kolonie). Stále obsahuje postavy své doby a neobsahuje žádné nadpřirozené prvky či postavy.
- **Post-viktoriánský steampunk** - Odehrávající se v budoucnosti či moderním zasazení, kde je viktoriánská estetika buď obnovena či nikdy nezmizela a stále přetrvává. Prostředí či postavy využívají kromě technologií své doby, také určité a specifické viktoriánské prvky či zařízení. Tato kategorie je úzce spjata s žánrem science fiction. Přesunutím částí viktoriánské doby do budoucnosti či přítomnosti, je viktoriánská estetika použita k tomu, aby vedle sebe postavila a následně porovnála viktoriánskou dobu a zasazení těchto textů.
- **Fantasy steampunk** - Obsahuje jak texty zasazené do viktoriánské Británie, tak texty zasazené do jiného světa a prostředí. Je zde použita viktoriánská estetika, která je však odpovídajícím způsobem poupravena, aby zapadla do celkového konceptu tvořícího tyto nové fiktivní světy. Viktoriánská estetika a ideály jsou zde použity k tomu, aby se v těchto cizích a podivných světech vytvořilo viktorianismu podobné prostředí. Tato kategorie je úzce spjata s fantasy žánrem, proto se zde kromě viktoriánských technologií mohou vyskytovat také prvky spiritismu, okultismu, hororu a různá folklorní stvoření a nadpřirozené bytosti.

Obrazová příloha

1. Steampunk



Steampunkové oblečení - Viktoriánská estetika, kovové části a ochranné brýle



Wild Wild West - Parní tank a stroj vystřelující ozubené kotouče



Haiyo Miyazaki - Vzducholod' & Tajemství hradu v Karpatech - šílený vědec a mechanická ruka



Architektura - Steampunkový exteriér a interiér

2. Visuální příklady podžánrů a odnoží (podle seznamu ze slovníčku pojmů)



Atompunk - Cattlepunk - Clockpunk



Decopunk - Dieselpunk



Raygun Gothic - Sandalpunk - Solarpunk



Stonepunk - Teslapunk



Capepunk - Dungeonpunk



Gaslight romance - Gothpunk - Stitchpunk



Biopunk - Cyberpunk - Desertpunk



Oceanpunk - Skypunk - Spacepunk

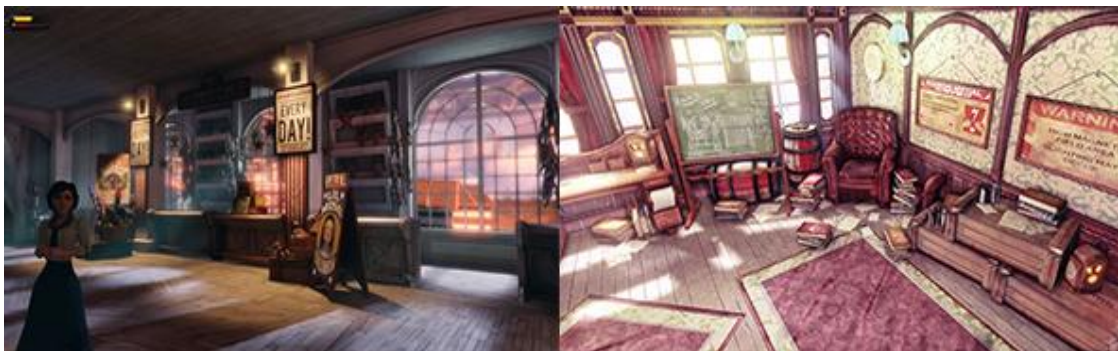
3. Galerie videoher: Bioshock - Bioshock: Infinite - Dishonored



Bioshock: Granátomet a Vrhač chemikálií



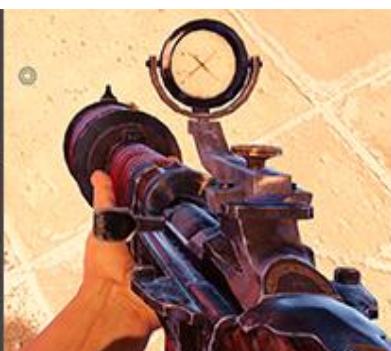
Bioshock: Infinite: Pohled na město a architektura



Bioshock: Infinite: Příklad Interiéru Columbie



Bioshock: Infinite : Oblečení a doplňky vojáku a obyčejného obyvatelstva



Bioshock: Infinite: Granátomet, Alternativní upravená karabina a RPG raketomet



Bioshock: Infinite: Vznášedlo s tryskovým pohonem, Vzducholod' a Automatický hřebec



Dishonored: Příklady architektury (1. obrázek - Kaldwinův Most)



Dishonored: Kancelář Nejvyššího Dohlážete a Dunwall Tower



Dishonored: Velrybářské lodě



Dishonored: Corvova pistole a Tallboy (Strážný na mechanických chůdách)



Dishonored: Corvova ikonická maska, Tajemné srdce a Velrybí kost s runou

Použitá literatura

- Bolter J. D. "Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema". *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*. 2005, Vol. 5. s. 13-25. ISSN 1705-8546.
- Bolter J. D. a Grusin, R. "Remediation: Understanding New Media". Cambridge, MA: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-52279-9.
- Clute, J. a Nicholls, P. "The Encyclopedia of Science Fiction". St. Martin's Press, 1995. ISBN 978-0312134860
- Clark, A.R. "Cyberspace and Subversion: The Creation of Culture in Steampunk and Body Modification Cyber-Communities" v A. M. Alves (ed.), "Unveiling the Posthuman", *Inter-Disciplinary*, 2012. ISBN 978-1-84888-108-2. [cit. 16. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.inter-disciplinary.net/publishing/product/unveiling-the-posthuman/>
- Hartl, P. "Psychologický slovník". Praha, Budka 1993. ISBN 80-90 15 49-0-5
- King, G. a Krzywinska, T. "Computer Games / Cinema / Interface". *Computer Games and Digital Cultures: Conference Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere, Finland, 2002 Tampere: Tampere University Press, 2002, s. 141–153. ISBN 951-44-5371-9.
- Mitchell, G. a Clark, A. "Videogame art: Remixing, Reworking and other Interventions". *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2014. ISBN / ISSN: ISSN 2342-9666
- Shaner, A. "Deifining Steampunk Throught The Films of Hayao Miyazaki". Bakalářská práce. Pennsylvania: The Pennsylvania Stae University. 2011.
- Smith, G. "Steampunk: The Inner Working". Magisterská práce. Hamilton: The University of Waikato. 2013. Dostupné z: <http://researchcommons.waikato.ac.nz/handle/10289/8495>
- Stockburger, A., "The Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer Games". *Disertační práce*, Londýn: University of the Arts, 2006.
- Straková, M. "Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež". *Host 2/2009, s. 93-101, ISSN 1211-9938*.
- Vandermeer, J., Chambers, S. J. "The Steampunk Bible: Illustratedguide to the world of imaginaary airships, corsets and googles, mad scientists, and strange literature". New York, NY: Abrams Image, 2011. ISBN 978-0-8109-8958-0
- Warren, M. "The Future Past: Intertextuality in Contemporary Dystopian Video Games", Bakalářská práce, New York: City University of New York, 2012.

Internetové zdroje

- Aarseth, E. "Allegories of Space - The Question of Spatiality in Computer Games". *Cybertext Yearbook 2000*. University of Jyväskylä, [online] 2001. [cit. 5. 5. 2016]. Dostupné z: http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2010/08/Allegories_of_Space.pdf
- Aarseth, E. "Playing Research: Methodological Approaches to Gama Analysis". *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, [online] 2003. [cit. 15. 5. 2016]. Dostupné z: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>
- Antonov, V. "Dishonored Developer Diary Part 2 – Immersion". Youtube.com, [online] 2012. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=P9E9FEcyfAY>
- Bizzocchi, J. "Games and Narrative: An Analytical Framework". Loading... *The Journal of the Canadian Games Studies Association*, [online] Vol. 1(1), 2007. [cit. 10. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents>Loading-citation.pdf>
- Bowser, R. A. a Croxall, B. "Introduction: Industrial Revolution." *Neo-Victorian Studies*. [online] Vol. 3(1), 2010. [cit. 23. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/3-1%202010/NVS%203-1-1%20R-Bowser%20&%20B-Croxall.pdf.

- Calleja, G. "*Experiential Narrative in Game Environments*". DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, Brunel University, [online] Vol. 5, 2009. [cit. 9. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.07241.pdf>
- Carson, D. "*Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry*". Gamasutra, [online] 2000. [cit. 15. 5. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/features/20000301/carson_01.htm
- Consalvo, M. a Dutton, N. "*Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*". Game Studies - The international journal of computer game research, [online] Vol. 6(1), 2006. [cit. 16. 5. 2016]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton
- Cristofari, C. & Guitton, M. "*The Steampunk Doctor: Practicing Medicine in a Mechanical Age*". Advances in Anthropology, [online] Vol. 4, 2014. [cit. 16. 4. 2016]. Dostupné z: http://file.scirp.org/pdf/AA_2014052113214384.pdf
- Dickey, M. D. "*Engaging By Design: How Engagement Strategies in Popular Computer and Video Games Can Inform Instructional Design*". Educational Technology Research and Development, [online] Vol. 53(2), 2005. [cit. 7. 5. 2016]. Dostupné z: <http://link.springer.com/article/10.1007%2FBF02504866>
- Encyklopedie odkazů a referencí. [online]. [cit. 27. 4. 2016]. Dostupné z: <http://everything.explained.today>
- Encyklopedie Televizních a kulturních tropů. [online]. [cit. 27. 4. 2016]. Dostupné z: <http://tvtropes.org/>
- Ferguson, Ch. "*Surface tensions: steampunk, subculture and the ideology of style*". *Journal of Neo-Victorian Studies*, Vol. [online] 4(2), 2011. [cit. 15. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/4-2%202011/NVS%204-2-4%20C-Ferguson.pdf
- Fernandez-Vara, C. "*Game Spaces Speak Volumes: Indexial Storytelling*". DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, DiGRA/Utrecht School of the Arts, [online] Vol. 6, 2011. [cit. 15. 5. 2016]. Dostupné z <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/Game-Spaces-Speak-Volumes.pdf>
- Frasca, G. "*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*". Video/Game/Theory, 2003. [online]. [cit. 7. 5. 2016]. Dostupné z: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- Frasca, G. "*Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*". DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference, [online] 2003. [cit. 7. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>
- Forlini, S. "*Technology and Morality: The Stuff of Steampunk*". *Journal of Neo-Victorian Studies*, [online] Vol. 3(1), 2010. [cit. 11. 4. 2016]. Dostupné z: http://neovictorianstudies.com/past_issues/3-1%202010/NVS%203-1-3%20S-Forlini.pdf
- Guffey, E. "*Crafting Yesterday's Tomorrows: Retro-Futurism, Steampunk, and the Problem of Making in the Twenty-First Century*". The Journal of Modern Craft, [online] Vol. 7(3), 2014. [cit. 20. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.2752/174967714X14111311182767>
- Handrahan, M. "*Call of Duty series tops \$10 billion in revenue*". Gameindustry.biz, [online] 2014. [cit. 1. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-20-call-of-duty-series-tops-usd10-billion-in-revenue>
- Hantke, S. "*Difference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk*". Extrapolation (Kent State University Press) [online] Vol. 40(3), 1999. [cit. 21. 4. 2016]. Dostupné z: <http://connection.ebscohost.com/c/literary-criticism/2370952/difference-engines-other-infernal-devices-history-according-steampunk>
- Järvinen, A. "*Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*". Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere University Press, [online] Vol. 1, 2002. [cit. 11. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.35393.pdf>
- Jenkins, H. "*Game Design as Narrative Architecture*". First Person: New Media as Story, Performance, and Game. MIT Press, Cambridge, MA, [online] 2004. [cit. 8. 5. 2016]. Dostupné z: http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf

- Jeter, K. W. Dopis časopisu Locus, [online] 1987. [cit. 9. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>
- Kaščák, M. "Remix Theory: Eduardo Navasa". Magazín TIM Ezin, Vol. 2(1), Filosofická Fakulta Masarykovy Univerzity, [online] 2012. ISSN 1805-2606. [cit. 13. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/tim/article/view/262/pdf>
- Kiehlbauch, S. „Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomeon". *The Forum: Journal of History*: [online] Vol. 7(1) 2015. [cit. 18. 4. 2016]. Dostupné z: <http://digitalcommons.calpoly.edu/forum/vol7/iss1/10>
- Konzack, L. "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis". Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere University Press, [online] Vol. 1, 2002. [cit. 16. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf>
- Lankoski, P. a Heliö, S. "Approaches to Computer Game Design - Characters and Conflict". Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere University Press, [online] Vol. 1, 2002. [cit. 15. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05097.01201.pdf>
- Malliet, S. "Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis". *Game Studies - The international journal of computer game research*, [online] Vol. 7(1), 2007. [cit. 16. 5. 2016]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- Manovich, L. "Remixability and modularity". [online] článek září - listopad 2005. [cit. 13. 4. 2016]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/remixability-and-modularity>
- McCall, B. "What is Retro-futurism?". Přednáška - TED Talk 2008, [online] 2008. Dostupné z: https://www.ted.com/talks/bruce_mccall_s_faux_nostalgia
- Onion, R. "Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice". *Journal of Neo-Victorian Studies*, [online] Vol. 1., 2008. [cit. 18. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20R-Onion.pdf
- Online slovník yourdictionary.com. [online] 2016. [cit. 27. 3. 2016]. Dostupné z: <http://www.yourdictionary.com/reimagine>
- Ostenson, J. "Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom". *English Journal*, [online] Vol. 102(6), 2013. [cit. 2. 5. 2016]. Dostupné z: <http://www.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/EJ/1026-jul2013/EJ1026Exploring.pdf>
- Pearce, C. "Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft", *Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Friedrich von Borries, Steffan P. Walz, a Mattheas Bottger (eds), [online] 2007. [cit. 15. 5. 2016]. Dostupné z: <http://mycours.es/zip/Narrative%20Environments%20From%20Disneyland%20to%20World%20of%20Warcraft%20-%20Celia%20Pearce.pdf>
- Perdue, K. "Imagination", *Glosář pojmů Chicagské Univerzity*, [online] 2003. [cit. 9. 4. 2016]. Dostupné z: <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/imagination.htm>
- Perschon, M. "Steam Wars". *Neo-Victorian Studie*, [online] Vol. 3(1), 2010. [cit. 20. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/3-1%202010/NVS%203-1-5%20M-Perschon.pdf
- Retrofuturism: History, [online] 1997. [cit. 4. 5. 2016]. Dostupné z: <http://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>
- Rose, M. "Extraordinary Pasts: Steampunk as a Mode of Historical Representation". *Journal of the Fantastic in the Arts*, [online] Vol. 20(3), 2008. [cit. 17. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.thefreelibrary.com/Extraordinary+pasts%3A+steampunk+as+a+mode+of+historical+representation.-a0286392677>
- Smuts, A. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics*, [online] Vol. 3, 2005. [cit. 15. 5. 2016]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0003.006>
- Švelch, J. "Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu". *Iluminace*, [online] Vol. 24(2), 2012. [cit. 6. 5. 2016]. Dostupné z: <http://publication.fsv.cuni.cz/publication.php?id=7848>

- Tanenbaum, J.; Tanenbaum, K., & Wakkary, R. "Steampunk as design fiction". *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '12)*, [online] 2012, s. 1583-1592. ISBN 978-1-4503-1015-4. [cit. 11. 5. 2016]. Dostupné z: https://www.academia.edu/1888829/Steampunk_as_design_fiction
- Thomas, Nigel J. T. "Imagination". Nepublikovaný článek, [online] 2002-2003. [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.co-bw.com/BrainConciousness%20Update%20index.htm>
- Urbanová, L. "Imaginace jako zdroj inspirace pro umělce i vědce" Malovanikresleni.cz, [online] 2012. [cit. 27.3. 2016]. Dostupné z: http://www.malovanikresleni.cz/news/imaginace_fantazie_umeni/
- Uživatelské fórum stránky dieselpunks.org. "What to call 'Edwardian' punk?", [online] 2010. [cit. 3. 6. 2016]. Dostupné z: <http://www.dieselpunks.org/forum/topics/what-to-call-edwardian-punk>
- Valente, C. M. "Blowing off steam", [online] 2007. [cit. 17. 4. 2016]. Dostupné z: <http://www.jeffvandermeer.com/2007/11/28/blowing-off-steam/>
- Wei, H., Bizzocchi, J. a Calvert, T. "Time and Space in Digital Game Storytelling". *International Journal of Computer Games Technology*, [online] Vol. 2010, 2010. [cit. 9. 5. 2016]. Dostupné z: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1973266>

Citované hry

- American McGee's Alice (Rouge Entertainment, 2000)
- Assassin's Creed II (Ubisoft Montreal, 2009)
- Bioshock (2K Boston, 2007)
- Bioshock: Infinite (Irrational Games, 2013)
- Dishonored (Arkane Studios, 2012)
- Donkey Kong (Nintendo, 1981)
- Dragon's Lair (Cinematronics, 1983)
- F.E.A.R. (Monolith Productions, 2005)
- Final Fantasy (Square Enix, 1987-2015)
- Guitar Hero (Harmonix Music Systems, 2006)
- Half-Life 2 (Valve, 2004)
- Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)
- Myst (Cyan, 1993)
- Packman (Namco, 1980)
- Pong (Atari, 1972)
- Tennis for Two (William Higinbotham, 1958)
- Tetris (Alexej Pažitnov, 1984)

Citované filmy a seriály

- Baron prášil (Film, Karel Zeman, Československo, 1961)
- Blade Runner (Film, Ridley Scott, USA, 1982)
- Cesta do fantazie (Film, Hayao Miyazaki, Japonsko, 2003)
- Cesta na měsíc (Film, Georges Méliés, Francie, 1902)
- Doom (Film, Andrzej Bartkowiak, USA, 2005)
- Final Fantasy: The Spirit Within (Film, Hironobu Sakaguchi, USA, 2001)

Gangy New Yorku (Film, Martin Scorsese, 2002)
Howlův putující zámek (Film, Hayao Miyazaki, Japonsko, 2004)
Hra o trůny (TV show, David Benioff, D. B. Weiss, USA, 2011)
Jurský park (Film, Steven Spielberg, USA, 1993)
Laputa: Zámek v Oblacích (Film, Hayo Miyazaki, Japonsko, 1986)
Naušika z Větrného údolí (Film, Hayao Miyazaki, Japonsko, 1984)
Na kometě (Film, Karel Zeman, Československo, 1970)
Obvyklí podezřelí (Film, Bryan Singer, 1995)
Osvícení (Film, Stanley Kubric, 1980)
Porco Rosso (Film, Hayao Miyazaki, Japonsko, 1982)
Star Wars (Filmová série, Georgie Lucas, USA, 1977-2015)
Tajemství hradu v Karpatech (Film, Oldřich Lipský, Československo, 1981)
Tajemství ocelového města (Film, Ludvík Ráža, Československo, 1978)
The Matrix (Film, Bratři Wachovští, USA-Austrálie, 1999)
Ukradená vzducholoď (Film, Karel Zeman, Československo, 1970)
Vynález zkázy (Film, Karel Zeman, Československo, 1958)
Wild Wild West (TV show, Michael Garrison, USA, 1965 - 1969)
Wild Wild West (Film, Barry Sonnenfeld, USA, 1999)

Citované knihy

Brány Anubisovy (Tim Powers, 1983)
Dvacet tisíc mil pod mořem (Jules Verne, 1869-1870)
Homunkulus (J. P. Blaylock, 1986)
Infernal Devices (K. W. Jeter, 1987)
Morlock Night (K. W. Jeter, 1979)
Ocelové město (Jules Verne, 1879)
Stopařův průvodce po Galaxii (Douglas Adams, 1980)
Stroj času (H. G. Wells. 1895)
The Diamond Age (Neal Stephenson, 1995)
The Difference Engine (William Gibbon. 1990)
The Huge Hunter, or the Steam Man of the Prairies (Edward S. Ellis, 1869)
The Soft Edge (Paul Levinson, 1997)
Válka světů (H. G. Wells, 1898)
Vladař (Niccolò Machiavelli, 1532)
Whitechapel Gods (S. M. Peters, 2008)
Zemí šelem (Jules Verne, 1880)
Zlatý Kompas (Philips Pulman, 1995)