Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta
Katedra filmových studií

Bakalářská práce

Luděk Nový

Remediace ženy – komparace filmu a videohry

Remediation of woman – comparison of movie and videogame

Praha

2014

Vedoucí: PhDr. Petra Hanáková, Ph.D.

Děkuji PhDr. Petře Hanákové, Ph.D. za její trpělivost.

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

V Praze dne 19. 8. 2014 ……

Abstrakt

Práce se snaží ukázat na srovnání dvou děl, jakým způsobem může docházet k remediaci zobrazování ženských postav mezi filmem a médiem videohry. Výchozím bodem pro srovnání je teorie Laury Mulvey. Samotné utváření obrazu a vliv narativu jsem analyzoval z pohledu feministické analýzy. Snažil jsem se poukázat na způsoby a slasti, které se pojí se zobrazením ženských postav a jak se transformují v přechodu mezi jednotlivými médii. Podařilo se mi ukázat, že videohry nejenže navazují na praktiky filmového média, ale také je dále rozvíjejí svým specifickým způsobem. Remediace poodhaluje rozdílné kulturní dynamiky ve vývoji zobrazování ženských hrdinek ve filmu a videohrách. A taktéž dokazuje neustále dominující falocentrické paradigma.

Klíčová slova:

remediace, film, videohry, feministická teorie

Abstract

This paper attempts to prove how the displaying of female characters in video game can remediate film's way of their representation. My starting point for comparison is the theory of Laura Mulvey. The displaying itself and the influence of narrative on representation of female charactes were analyzed from the perspective of feminist analysis. The paper tries to point out the ways and pleasures that govern the display of female characters and how they are transformed in the transition between different media. It was successfully proven that video games not only follow the practices of the film medium, but they also further develop them in their own way. Remediation reveals different cultural dynamics in the development of displaying female heroines in film and video games. It also proves that phallocentric paradigm is still prevailing.

Key words:

remediation, cinema, video games, femininist theory

1. ÚVOD 7

1.1. Představení tématu a metodologie 7
1.2. Vymezení pojmů gender, femininita a maskulinita 9

2. ŽENY A NÁSILÍ VE FILMU 10

2.1. Od femme fatale k akčním hrdinkám 70. let 10

3. HRDINKA VE FILMOVÉM MÉDIU – PŘÍPAD *KILL BILL* 17

3.1. Beatrix v narativu filmu a archetypy filmových hrdinek 18
3.1.1. Archetyp dcery 19
3.1.2. Archetyp matky 21
3.1.3. Archetyp Amazonky 23
3.1.4. Archetyp dominy 24
3.1.5. Archetyp mstitelky za znásilnění 25
3.2. Tělo pasivní, tělo aktivní a superschopné 27
3.3. Tělo a jeho zobrazení 29
3.4. Beatrix v kontextu (post)feminismu 31

4. ŽENY A VIDEOHRY 33

4.1. Narativ a videohry 35

5. HRDINKA VE VIDEOHŘE – PŘÍPAD *WET* 39

5.1. Od filmu ke hře 39
5.2. Narativ, jeho struktura, atrakce a herní mechaniky 40
5.3. Postava a její zobrazení 44

6. ZÁVĚR 50

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ 53

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ 56

SEZNAM CITOVANÝCH HER 57

SEZNAM PŘÍLOH 58

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 1 59

1. Úvod

1.1. Představení tématu a metodologie

V zájmu akademiků o téma videoher se jako zlomový datuje rok 2001, kdy se v Kodani uskutečnila první mezinárodní konference zaměřená na téma počítačových her. Výzkum počítačových her se poté poprvé dostává na akademickou půdu univerzit. Espen Aarseth rok 2001 pojmenovává „*rok jedna*“.[1]Přesun zájmu o videohry mezi akademiky přinesl zcela zásadní otázku - jakým způsobem dané pole zájmu zkoumat? Již etablované humanitní obory najednou projevily o videohry nebývalý zájem a snažily se nově objevené médium začlenit do své sféry vlivu a učinit z něj jednu z podkategorií zkoumané oblasti. A právě na toto upozorňuje Aarseth ve svém úvodu k tehdy nově vzniklému internetovému periodiku Game Studies: „Všichni vstupujeme do tohoto pole odjinud, z antropologie, sociologie, naratologie, sémiotiky, filmových studií atd. a nevyhnutelně si s sebou přinášíme politické a ideologické zatížení z našeho starého pole působnosti, jež determinuje a motivuje náš přístup.“[2][3] Videohry jsou konzumovány zcela odlišným způsobem než všechna předešlá média. Není možné je poslouchat nebo se na ně dívat, je potřeba je *hrát*. Aarseth upozorňuje na to, že je nelze jednoduše označit za médium, ale za různá média.[4] A právě z tohoto důvodu vzniká nárok ostatních oborů, že videohry patří právě do jejich oblasti zkoumání.

Mým výchozím polem, z něhož vstoupím na území herních studií, jsou filmová studia. A jak již předesílá název, ve své práci budu srovnávat filmové dílo s videohrou. Jako východisko jsem zvolil teorii remediace, jak ji definoval Jay David Bolter a Richard Grusin v knize *Remediation: Understanding New Media*.[5] Bolter s Grusinem ve své teorii poukazují na vzájemné ovlivňování různých médií. Hovoří o

[1] Espen Aarseth: Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1, 2001, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [vyšlo červenec 2001, cit. 28. 9. 2012].
[2] Tamtéž
[3] Úvodní číslo Game Studies navazuje již na starší debatu, která vznikla mezi naratology a ludology. Všechny otázky s tím spojené se točí kolem samotné povahy „nového“ média. Jsou videohry narativním médiem nebo jsou něčím jiným? A jaké místo zaujímá narativ ve videohrách?
[4]Espen Aarseth: Computer Game Studies, YearOne. *Game Studies*, 1, 2001, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [vyšlo červenec 2001, cit. 28. 9. 2012].
[5]Jay David Bolter a Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press 2000.

„výpůjčce“ mezi médii, kdy jedno médium přebírá některý prvek jiného média. Odkazují k teorii Marshalla McLuhana, jenž tvrdí, že „*obsahem každého média je vždy jiné médium*“.[6] Výpůjčky či předělávky fungují jak v časové posloupnosti, tak proti ní. V zaměření své práce budu sledovat, jak nové médium přejímá vlivy toho historicky staršího. Ačkoliv souhlasím s tvrzením ludologů o jedinečnosti způsobu v konzumaci videoher, zastávám názor, že videohry nelze označit za něco zcela nového. Bolter s Grusinem k videohrám dodávají: „Opravdu nové médium by bylo bez reference k dalšímu médiu. V naší kultuře se však zdá takováto mediace bez remediace nemožná.“[7]

Remediaci, vztah mezi dvěma výše zmíněnými médii, nebudu zkoumat v celé šíři, ale zaměřím se pouze na obraz ženy a její vztah k naraci. Metodologicky chci vycházet z feministické filmové analýzy, zejména pak z *Vizuální slasti a narativního filmu* feministické teoretičky Laury Mulvey. Kromě ní se budu opírat o práce Theresy de Lauretis, Hilari Neroni a Rikke Schubart. V případě videohry se budu snažit respektovat ludologické východisko a ve vztahu postavy a narativu zohlednit i vztah k herním mechanikám. Vstupní hypotézou pro mne bude v případě vizuální reprezentace videohry její napájení z estetiky exploatačního filmu. Kdežto remediace na úrovni narativu bude méně prokazatelná. A to zejména díky herním mechanikám, které tvoří jádro specifičnosti videoher jako svébytného média.

Jako materiál k demonstraci poslouží v této práci dvoudílná filmová série *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003 a 2004) a hra *Wet* (Bethesda Softworks, 2009). Důležitým společným bodem v obou případech je hlavní hrdinka a její vztah k násilí jako prostředku, kterým řeší svoji situaci. *Wet* se svým vizuálním zpracováním hlásí k filmovému médiu. Obě díla navíc spojují stejné žánrové a estetické konvence exploatačního filmu a jeho podžánrů jako „rape-revenge film“ a „slasher film“, které se objevily v 70. letech a jejichž podstatným prvkem jsou filmové atrakce. Ty lze popsat jako touhu co nejvíce zaujmout a šokovat diváka, jež se projevila nejen v hypersexualizaci ženy, ale i v potlačení narativu ve prospěch akce. *Kill Bill* je natolik specifický film, který v sobě obsahuje přemíru odkazů na jiná kinematografická díla a

[6] Marshall McLuhan, *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Mladá Fronta 2011.
[7] Jay David Bolter a Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press 2000, s. 271.

žánry či podžánry, že nebude možné zůstat pouze u této série, ale bude třeba obsáhnout i ty žánrové filmy, ze kterých vychází.

1.2. Vymezení pojmů gender, femininita a maskulinita

Jak již bylo řečeno, předmětem mého zájmu je genderová problematika ve dvou médiích a genderová konstrukce přechodu z jednoho média do druhého, popřípadě způsob modifikace při vstupu do nového média. V textu budu operovat s pojmy jako *femininitia, maskulinita* a *gender*, v jejichž výkladu se opírám o Teresu de Lauretis v její knize *Technologie Genderu*. Autorka poukazuje na gender ve smyslu obecné kategorie jako konstruktu, který se tváří jako reálně odvozený od sexuální odlišnosti. Přičemž se jedná pouze o efekt jazyka. Jak již název knihy napovídá, Lauretis si pojem *technologie* vypůjčuje z *Dějin sexuality* od Michela Foucaulta a kategorii genderu chápe jako produkt diskurzivní praxe. Stejně jako Foucault hovoří o sexualitě a definuje gender ve smyslu reprezentace a sebe-reprezentace, tedy produktu„… různých sociálních technologií, jako film, a institucionalizovaných diskurzů, epistemologií, a kritické praxe, stejně jako praxe každodenního života.“[8] Lauretis v tomto vidí vznik „sex-gender systému“, tedy sémiotického aparátu, který vytváří systém reprezentací přiřazující roli ve společnosti jedinci, jenž je zároveň napájen z dominantní heterosexuální patriarchální ideologie. Kritika genderu jako sociálního konstruktu upozorňuje, že již v pojmu samotném je zakódováno utlačování žen. Přičemž rozdílnost mezi jednotlivými ženami v rámci kategorie femininity je ignorována. Gender bychom tak mohli definovat jako všezahrnující binární opozici, která smazává veškeré rozdíly individua ve prospěch unifikovaného univerza. Lauretis taktéž poukazuje na chápání žen pouze jako reference k muži. Žena jako by neexistovala sama o sobě, ale pouze ve vztahu vůči muži. Z tohoto důvodu se v patriarchálním uspořádání společnosti stává žena pouhou reprezentací. Proto ani femininitu nelze označit jinak než za pouhou reprezentaci, která s reálnou ženou nemá nic společného.

[8] Teresa de Lauretis, *Technology of Gender*. Bloomington: Indiana University Press 1987, s. 2.

2. Ženy a násilí ve filmu

Filmová série *Kill Bill* navazuje na tradici akčních filmových hrdinek. Filmy, které hlavní roli určují akční hrdince, se objevily již v 70. letech. Ale vždy se jednalo o filmy „béčkové" produkce, jež se nedostaly do prémiových kin a zůstaly tak skryty značné části filmového publika. Samozřejmě to nebylo poprvé, kdy se ve filmu objevily násilnické ženy-hrdinky. Předchůdkyně postav ze 70. let můžeme nalézt ve filmu noir, který byl od 40. let až do konce 50. let vlivným hollywoodským stylem.[9] Film noir často obsahoval archetyp postavy *femme fatale*, osudové ženy, která přitahovala problémy a následně i násilí. Kinematografie hlavního proudu v 80. letech se vyznačovala tím, že uvedla jako protagonistky ženské hrdinky v akčních filmech. Příkladem takovýchto filmů je série *Vetřelec* (Ridley Scott), jejíž první díl se dostal do kin v roce 1979. Zlomovým bodem v mainstreamové produkci bylo uvedení filmu *Thelma a Louise* (Ridley Scott, 1992). Poté se filmové hrdinky uvedeného typu staly v hollywoodském filmu módní, mezi nejznámější filmy lze zařadit filmy jako *Zabiják* (John Badham, 1993), *Dlouhý polibek na dobrou noc* (Renny Harlin, 1996), *G. I. Jane* (RidleyScott, 1997), *Charlieho andílci* (McG, 2003), *Dost* (Michael Apted, 2002), *Lara Croft – TombRaider* (Simon West, 2001) a také *Kill Bill.*

Už samotnou volbou ženy jako hlavní postavy svých dvou filmů s názvem *Kill Bill* se Tarantino hlásí k tradici násilnických filmových hrdinek. Považuji za důležité tuto tradici alespoň částečně naznačit v jejím vývoji a zasadit do kontextu *„vizuální slasti"*.

2.1. Od femme fatale k akčním hrdinkám 70. let

Stať Laury Mulvey *Vizuální slast a narativní film*, publikovaná roku 1975 v časopise Screen, představuje základní text feministického uvažování o filmu, který na dlouhou dobu vymezil hranice feministické teorii. Výchozím bodem se pro *Vizuální slast* stal způsob, *„jakým film odráží, odhaluje, ba dokonce sám rozehrává přímou, společensky zavedenou interpretaci sexuální odlišnosti, která určuje obrazy, erotické způsoby pohledu a podívané."*[10] Mulvey tak akcentuje nadvládu patriarchální

[9] Paul Schrader datuje film noir vznikem dvou filmů – Maltézský sokol (John Huston, 1941) a Dotek zla (Orson Welles, 1958).
[10] Laura Mulvey, Vizuální rozkoš a narativní film. *Iluminace* 5, 1993, č. 3, s. 43.

společnosti (nevědomí strukturované jako jazyk, kdy ženy jsou stále vázány jazykem patriarchálního řádu). Převratnost její práce spočívá v tom, že se pokusila pomocí psychoanalýzy odkrýt způsob, jímž dominantní patriarchální ideologie formuje strukturu filmu.[11]

Mulvey píše o heterosexuální dělbě práce na aktivní a pasivní, kdy muž je aktivním a žena pasivním činitelem, jež ovládá i narativní strukturu filmu. Vychází z toho, že svět je řízen sexuální nerovnováhou, která nejenže utváří naše chápání světa, ale následně se přelévá i do dalších kulturních oblastí včetně filmu. Podle Mulvey jsou to mužské postavy, které ve filmu zastávají aktivní roli a posouvají děj kupředu. Ženy naopak působí proti dalšímu rozvoji děje a jejich význam spočívá především v zadržování mužského pohledu. Stávají se tak pouhým obrazem – objektem sexuální touhy – *bytím-pro-pohled*. Přítomnost ženské hrdinky v diegetickém světe utváří nový modus nazírání filmu – erotickou kontemplaci – kdy se odlišuje zobrazování ženy a muže. Podoba herečky bývá často vizuálně roztříštěná či rozparcelována pomocí kamery a střihu. Většinou se jedná o detaily tváře nebo končetin. Jsou nasnímané dlouhými ohnisky nebo skrz změkčující filtry tak, aby byla co nejvíce potlačena hloubka pole. Oproti tomu zobrazení mužských představitelů, kteří se povětšinou pohybují v celé hloubi pole, působí vizuálně mnohem plastičtěji. V rámci diegeze je tedy muži před kamerou přiznána větší míra svobody. Té využívá nejen k akci, ale taktéž mu umožňuje svobodnější významovou artikulaci pohledu. Herec je nositelem pohledu diváka, který mu umožňuje se s ním identifikovat. Divák se skrze svého dvojníka na plátně dostává do diegetického světa a tak je divákovi umožněn přímý kontakt s ženskou postavou. Díky tomu vzniká pocit, že ona je tam právě a pouze pro jeho potěšení. Tím dochází k naplnění skopofilní slasti. Současně film v divákovi podporuje narcismus, a tak ještě více saturuje jeho slast z dívání se.[12] Narativní schéma aktivního muže a pasivní ženy má tedy význam nejen v utváření genderových reprezentací, ale zásadním způsobem ovlivňuje i divákův smyslový prožitek.

[11] Navazuje tak na Juliet Mitchellovou, která tvrdí, že již nelze dále odmítat psychoanalýzu jako antifeministický diskurz. Dochází k akceptaci dominantní teorie stvořenou muži. Z genderové roviny se přesouváme na rovinu ideologickou. Propojení dvou rovin ohlašuje i Mulvey v nadpisu první kapitoly - Politické užití psychoanalýzy. Autorka nabádá k tomu, abychom zůstali v systému, ale vědomě se přesunout na okraj a bojovat tak proti němu jeho vlastními prostředky. Psychoanalytická teorie jí tak slouží jako *„politická zbraň, schopná ukázat, jak nevědomí patriarchální společnosti strukturovalo filmovou formu*“.

[12] Mulvey v tomto bodě odkazuje na teorii zrcadla Jacquesa Lacana, viz: Laura Mulvey, Vizuální rozkoš a narativní film. *Iluminace* 5, 1993, č. 3, s. 45.

Jakkoliv byla *Vizuální slast* přelomová a ovlivnila uvažování o filmu na dlouhou dobu, nelze se zbavit dojmu, že některé důležité fenomény Mulvey vynechala v přílišném lpění na binárním čtení *herečky jako pasivní postavy určené k mužskému pohledu a herce jako hybatele děje*.[13] Hlavní výtky můžeme formulovat do dvou bodů: I mužští herci jsou ve filmu sexualizování a ženské hrdinky nejsou pouze pasivními postavami.

K první výtce dodává Schubart, že i mužské tělo je prokazatelně sexualizováno již od 30. let. Jmenovitě zmiňuje herce Johnnyho Weissmüllera ve filmu *Gloryfying the American Girl* (John W. Harkrider, Millard Webb, 1929), v němž se na plátně objevil obnažený, pouze s fíkovým listem. Soustavnější práce s odhaleným mužským tělem se v hlavním proudu objevila až v 80. letech. Yvonne Tasker tyto filmy nazývá „muscular cinema",[14] v hlavních rolích zde vystupovali např. Sylvester Stallone, Jean-Claude van Damme nebo Bruce Willis. Tasker poukázala na významovou proměnu fenoménu kulturistiky, která se vymanila z konotací podivné a zrůdné činnosti v běžnou sportovní aktivitu. Vypracované tělo tak již nebylo spojováno s ošklivostí a pouťovou atrakcí, ale se zdravým životním stylem a následně skrze film i s hrdinstvím. Yvonne Tasker k „muscular film" dodává, že nejde o nějaký *radikální zlom v kinematografii, ale že navazuje a znovu definuje již existující kinematografický a kulturní diskurz rasy, třídy a sexuality*. [15]

Mulvey oprávněně tvrdí, že ženy bývají často ve filmech oproti mužským postavám pasivní a často hrají „druhé housle". Nicméně toto tvrzení neplatí paušálně, jak autorka dokazuje v argumentaci, že mužská postava nemůže být sexualizována, jelikož to není v souladu s dominantní ideologií. Proto sexualizace přísluší ženské postavě, zatímco muž se ve filmu stává aktivním hybatelem děje. Hilari Neroni ve své knize *The Violent Woman* nastiňuje vývoj hrdinek, které svou aktivitu projevují násilným chováním. Důležitým, nikoliv však prvním trendem, ve kterém se objevily postavy násilnických hrdinek, je film noir. Neroni klade důraz na ženy femme fatale jako postavy, k nimž se všechny novodobé násilnické hrdinky vztahují. Femme fatale ve filmu musí být v první řadě vykreslena jako „zlobivá holka". Toto označení si

[13] Rikke Schubart, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970 – 2006*. Jefferson: McFarland&Company 2007, s. 12.
[14] Yvonne Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. New York: Routledge, 1993.
[15] Y. Tasker, c. d., s. 5.

vysluhuje nejen svým neukázněným chováním, ale také stylizací v rámci mizanscény, včetně designu garderoby a doplňků. Zde se odráží dobový kontext a změna v postavení žen ve společnosti. Zkušenost z druhé světové války, že ženy jsou schopny vykonávat stejnou práci, jakou dělali muži odvedení do armády, nesporně přispěla k ženské emancipaci. Typy postav s přízviskem femme fatale nebyly v souladu s konvenčně chápanou rolí ženy ve společnosti. Osudové ženy ve filmu odrážely nerovnováhu genderové hranice mezi femininitou a maskulinitou. Právě narušením femininity, které se ve filmu noir týká výlučně femme fatale (a nikoliv dalších ženských postav, jsou-li vůbec přítomny), je utvářena její exkluzivita a také odůvodnění násilných činů. Nicméně oslabení femininity funguje pouze do určité míry. Fysis těchto typů zůstává nedotknuta, naopak k femme fatale patří až magnetická přitažlivost jakožto její charakteristická vlastnost. Bez krásy a sex-appealu by osudová žena nebyla osudovou. A svou přitažlivost si uchovává i při aktech násilí, s čímž úzce souvisí i výběr zbraní a způsob násilného jednání. Nejtypičtějším vražedným nástrojem v rukách femme fatale je střelná zbraň. Na rozdíl od sečných a jiných zbraní nevyžaduje sílu, pouze jistou dávku zručnosti. Při zmáčknutí spouště si ženy zachovávají svou eleganci a upravený zevnějšek, což by nebylo možné, pokud by měly svou oběť uškrtit, ubodat nebo udolat ve fyzickém zápase.

Dalším obdobím, kdy se ve filmu masivně objevily aktivní ženské hrdinky, jsou 70. léta 20. století. Hovoří se o tzv. exploatačním filmu, pro nějž jsou příznačné nízké produkční náklady a krátká doba jejich produkce. Jelikož se snížený rozpočet výrazně projevuje na všech složkách filmu od scénáře až po osvětlení, bylo nutné do filmu přidat něco, kvůli čemu by na něj diváci přišli. Proto se kladl velký důraz na filmové atrakce různého původu, ať se jednalo o násilí, sex nebo speciální efekty. Spektákl jako základní složka exploatačního filmu si vynucuje změnu ve struktuře filmu. Na rozdíl od „áčkových“ produkcí, kde je ve většině případů základem silný příběh, v exploatačním filmu je příběh odsunutý do pozadí. Tom Gunning hovoří o *kinematografii atrakcí*, která byla dominantním modem filmu do roku 1903/1904. Narativní film, který pak následoval, však neznamenal podle Gunninga, že by kinematografie atrakcí zmizela úplně.[16] Pouze ustoupila do pozadí, popřípadě se

[16] Tom Gunning, Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák. In: Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*. Praha: Herrman & synové 2004, s. 149-166.

projevila v jiné formě.[17] A právě struktura exploatačního filmu odkazuje ke kinematografii atrakcí. Její podstatnou součástí je uspokojování divákovy zvědavosti, touhy být vzrušen skrze skopofilní slast. Eric Schaefer upozornil na rozdílný druh voyeurismu při sledování klasického hollywoodského a exploatačního filmu. [18] Zatímco klasický hollywoodský film vytváří iluzi bezešvého světa pomocí změny narativního modu ze sebe-vědomého do nevědomého, podstatou exploatačního filmu je exhibicionistický modus. Filmy hlavního proudu diváka vybízí k ponoření se do fikčního světa, který by neměl být ničím narušovaný. Oproti tomu exploatační film diváka neustále upozorňuje na fakt, že se dívá na film, prostřednictvím spektáklu a následného narušení kontinuity příběhu.

Ženské hrdinky v exploatačním filmu fungují v kontextu teorie Laury Mulvey ambivalentně. Na jedné straně jsou snadným cílem k vytvoření podívané, které je dosaženo exploatací jejich těl. Jedná se o prvoplánovou sexualizaci jak na úrovni mizanscény, kamery i střihu. Na straně druhé jsou to postavy aktivní, jejichž aktivita je manifestována skrze násilí. Jak poukazuje Neroni, násilí je tradičně spojováno s maskulinitou.[19] Toto spojení je ve filmu obzvlášť patrné v mužských žánrech, jako jsou akční a válečné filmy, westerny a další. Pro všechny tyto žánry je typické, že ústřední postavou je muž, který je postaven před problémy, jejichž překonáním demonstruje svou odvahu a hrdinství. Na obecnější úrovní lze v těchto postavách vidět kulturní vzor maskulinity. Velmi často se v mužských žánrech setkáme s narativním vzorcem, na který poukazuje Mulvey – aktivní muž, pasivní žena, přičemž aktivita muže bývá demonstrována právě skrze násilí. Zároveň jeden potřebuje druhého. Muž potřebuje ženu, aby ji mohl chránit, a žena potřebuje muže, který by jí zajistil bezpečí. Dochází tak k ospravedlnění násilí jakožto způsobu, který pomáhá nastolit rovnováhu a mír. Co se ale stane s ženskou postavou, která nehodlá čekat na svého zachránce a sama bere osud do svých rukou? Odhodláním se k násilným činům vstupuje do světa, který byl po dlouhou dobu hrdinkám zapovězený.

[17] Tom Gunning, Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda. *Iluminace* 13, 2001, č. 2, s. 51-57.
[18] Eric Schaefer, *Bold! Daring! Shocking! True!: a history of exploaitation films, 1919 – 1959*. Durham: Duke University Press 1999, s. 80.
[19] Hilary Neroni, *The Violent Woman: Feminity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*. New York: State University of New York Press 2005, s. 41 -58.

Při zkoumání ženských postav ve filmu nelze přehlédnout, že naprostá většina filmů, ve kterých se objevují, je režírována muži. Hrdinky jsou tak stále produktem mužů, kteří vytvářejí film - ve většině případů od scénáře až po režii. Film je součástí daného socio-ekonomického prostoru, který je jednak ovládán muži, ale navíc film, ostatně jako každé jiné médium, odráží dominantní ideologii systému, ve kterém je stvořen. Slovy Petra Gidala: „Usilovné odhodlání patriarchátu reprodukovat útlak žen v zájmu mužské moci, existuje v každém lidském počínání.“[20] V této rovině uvažování jsou to tedy muži, kteří ženským postavám umožňují vstup do jejich světa. Hrdinky uchylující se k násilí se ocitají v genderovém „meziprostoru“. Protože femininita v našich konvenčních představách nebývá spojována s násilím, hrdinky přesahují hranici femininity, vstupují na pole maskulinity a stávají se tak ambivalentními postavami. Najednou jsou to ženy, které bojují proti zločincům a zachraňují oběti a pomáhají k nastolení práva a pořádku. Ačkoliv se jedná o aktivní postavy ve vztahu k narativu, zůstávají stále jako produkty mužů. Autoři filmu narušují femininitu ženských postav přisouzením vlastností, které doposud byly vlastní pouze mužům. Jako vedlejší efekt při překročení klasicky chápané femininity bývá zvýrazňována fýzis hereček, v důsledku čehož dochází k hypersexualizaci ženské postavy. Žena na rozdíl od mužského protagonisty musí vypadat jak anděl nebo jako „děvka“. Musí disponovat symetrickou krásou nebo naopak už od pohledu vyzařovat sexus. Její fyzická přitažlivost je navíc umocňována kamerou a mizanscénou, zdůrazněním vyzývavých kostýmů a líčením. V exploatačním filmu jsou ženské postavy sexualizovány v mnohem větší míře a explicitněji než v mainstreamových filmech. Lze vypozorovat reciprocitu mezi zvyšující se aktivitou v rámci narativu a mírou sexualizace a exploatace hereččina těla. Větší míra působnosti protagonistek ve filmu je v zásadě omezena na násilí, jehož povaha je silně spektakulární. Uveďme příklad na filmu *Coffy* (Jack Hill, 1973), jehož hlavní protagonistku ztvárnila Pam Grier. Coffy bere zákon do svých rukou a mstí se za smrt své mladší sestry, která se předávkovala drogami. Zabíjí všechny zločince – muže i ženy, ale zároveň k tomu neváhá prostituovat vlastní tělo. Veškeré násilí je ospravedlněno na samotném počátku filmu. Tento ospravedlňující kontext je přítomný téměř ve všech exploatačních filmech. Nejenže utváří základní a často i jediný narativní rámec filmu, ale také je

[20] Peter Gidal, Against Sexual Representation in Film. *Screen* 25, 1984, č. 6, s. 24.

důvodem a motivací pro nadcházející násilí. Bojuje se tak za dobrou věc. Násilnické ženy mohou na jednu stranu působit subverzivně vůči patriarchálnímu řádu, neboť překračují své tradiční genderové role, zároveň však slouží zákonu a spravedlnosti. Hilari Neroni filmové násilnické hrdinky označuje jako pro diváka znepokojivé. Tato znepokojivost pramení právě z narušení tradičně chápané femininity, která ženu předurčuje k ne-násilí. Jako příklad akceptovaného násilí (avšak jen do určité míry) uvádí autorka matku, která chrání děti. [21] Moment akceptovatelnosti patriarchálním řádem je natolik důležitý, že bez něj by žena přestala být ženou. Sexualizace ženských hrdinek v exploatačním filmu, v kontextu *Vizuální slasti*, nejenže slouží k naplnění mužských fantazií, ale také jako stvrzení, že se opravdu jedná o ženu. Násilí a exploatace ženského těla tak fungují nerušeně spolu a utvářejí dokonalý spektákl, který, jak jsem již naznačil výše, je základním kamenem exploatačních filmů. Ano, ženské násilnické hrdinky jsou svobodné a nezávislé více než kdy předtím, ale stále pouze z vůle mužů a k jejich potěšení – k utvoření doposud neviděné a vzrušující podívané, která má pouze naplnit skopofilní touhu a nikoliv zobrazit ženy jako rovnoprávné mužům.

[21] Hilary Neroni, *The Violent Woman: Feminity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*. New York: State University of New York Press 2005, s. 59 -80.

3. Hrdinka ve filmovém médiu – případ *Kill Bill*

Quentin Tarantino je nejen filmový tvůrce, ale také cinefil. Jeho znalost historie exploatačního filmu, hongkongských bojových filmů či spaghetti westernů je v jeho filmech patrná. Kritiky *Kill Bill* v Guardianu nebo New York Times se výhradně zaměřily na sledování odkazů a citací z různých exploatačních filmů, které byly Tarantinovou inspirací. Ačkoliv je, jak sám režisér přiznává,[22] hlavním poselstvím filmu girl power, recenzenti se mu věnovali minimálně. Přitom divák měl možnost zhlédnout film v hlavní roli s akční hrdinkou, která nejenže je atraktivní, ale také neuvěřitelně schopná a neúprosně jdoucí za svým cílem. Beatrix navíc neváhá využít všech prostředků k dosažení své pomsty. Veškeré násilí je vyobrazeno, na poměry filmu středního proudu, neobvykle explicitně a míra násilí působí až excesivně. Film samozřejmě nenechal chladné feministické kritičky, které v něm spatřovaly vliv feminismu, ačkoliv v jejich očích *Kill Bill* působil, jak se ukáže v závěru této kapitoly, jako problematický.

Kill Bill je filmovým pastišem, který se napájí nejen z estetiky exploatačního filmu a dalších žánrů, ale také z komiksu a anime. Jeho radikálnost pramení z přemíry násilí a jeho explicitního zobrazení ve filmu hlavního proudu. Ačkoliv, jak se pokusím ukázat v další kapitole, páchané násilí je na úrovni narativu pečlivě obhájeno a z morálního hlediska legitimizováno. Navíc tato legitimizace funguje alespoň jako minimální psychologické vykreslení postavy. Zde se dostáváme k jedné z hypotéz této práce. Film středního proudu oproti videohře ve větší míře pracuje s psychologickým prokreslením a jasnou motivací postav. *Kill Bill* není klasický exploatační film, jeho narativní struktura sice vychází z exploatačního filmu, ale zpracování odpovídá „áčkové“ produkci. To se projevuje hlavně na úrovni technického zpracování. Z nedostatku kapitálu pravé exploatační filmy šetřily na kostýmech, kulisách, lokacích, nasvícení, zvukové technice atd. Navíc se taktéž šetřilo na pracovní síle a lidé stojící za jednotlivým filmem často neměli takové zkušenosti jako profesionálové z velkých studií. Všechny tyto faktory se tedy neprojevily pouze na nižší ceně filmu, ale také na jeho kvalitě, ze které je často cítit ekonomické uskromnění a improvizace. Zde panuje

[22] Quentin Tarantino v rozhovoru pro ZDF. Záznam publikovaný na *Youtube* – dostupné pouze on-line na WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=bIGhtVN2lrY> [citováno 17. 4. 2013].

zásadní rozdíl mezi exploatačním filmem a Tarantinovým filmem. *Kill Bill* svým zpracováním náleží k hollywoodské tradici technicky precizně zpracovaných filmů. Proto i spektakulární násilné scény, které si nekladou za cíl žádné přirovnání k realismu, jsou podpořeny čistými, podmanivými obrazy. Scéna, která v *Kill Bill* působí jako obrazová symfonie, ve filmech, k nimž Tarantino odkazuje, vypadá lacině. Tarantino propojuje dva světy kinematografie, které se po dlouhý čas vymezovaly proti sobě.

3.1. Beatrix v narativu filmu a archetypy filmových hrdinek

Základní představu o ději si lze udělat již hned na začátku filmu, kdy máme možnost zhlédnout staré klingonské přísloví, které se odvolává na pomstu. Následuje klíčová úvodní scéna, která informuje o tom, že hlavní hrdince bylo způsobeno příkoří, za které se bude následně mstít. Naprostá většina zmíněných exploatačních filmů filmů je vyprávěna lineárně, příčinu ihned následuje následek. Struktura vyprávění *Kill Bill* je v tomto ohledu poněkud komplikovanější a připomíná puzzle, které se postupně skládá dohromady. Zcela obecně lze říci, že první díl série obsahuje více akce a soubojů, kdežto díl druhý se více soustředí na osvětlování motivací jednotlivých protagonistů a vztah mezi Beatrix a Billem. Samotná postava Beatrix Kiddo je na úrovni narativu ovlivněna pěti archetypy a s nimi spojenými filmovými žánry.

Rikke Schubart ve své publikaci *Super Bitches and Action Babes* analyzuje filmové hrdinky populárního filmu z období let 1970 až 2006. Zabývá se hrdinkami, které překračují klasicky chápané genderové role. Ženy se stávají hlavními postavami žánrů, které byly tradičně chápány jako mužské. Hrdinky již nečekají na svou záchranu, ale zachraňují samy sebe i ostatní. Schubart navrhuje jejich rozdělení na pět archetypů.[23] Jak autorka sama zdůrazňuje, nejedná se o archetypy v jungiánském smyslu, ale spíše o prototypy figur se společnými znaky, které se v kinematografii 70. a 80. let vyskytují nejčastěji. Jmenovitě jde o archetyp matky, dominy, dcery, mstitelky a Amazonky. Nejde o kategorie, které by byly pevně dané, ve filmové

[23] Rikke Schubart, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970 – 2006*. Jefferson: McFarland & Company 2007.

hrdince se často spojuje několik těchto kategorií. Všechny tyto figury jsou podstatné ve vztahu k hlavní postavě Beatrix Kiddo z filmu *Kill Bill*. Schubart ve své analýze[24] poukazuje právě na skloubení všech těchto figur, což dokazuje hlubokou provázanost Tarantinovy filmové série s exploatačním filmem.

3.1.1. Archetyp dcery

Zrození archetypu dcery Schubart nachází ve filmu *Brutální Nikita* (Luc Besson, 1990). Přestože jde o film z počátku 90. let, lze najít i filmy starší datace, v nichž se objevuje tento archetyp v obdobné podobě, např. *Rudá Sonja* (Richard Fleischer, 1985).

U tohoto ženského archetypu chybí matka, tím víc tíhne k muži, symbolickému otci. Ten vychovává dceru a učí ji bojovat jako muže. Ona pak nabyté bojové schopnosti využívá ke správné věci – pomstě. Opět se zde ukazuje, že ačkoliv ženská postava překračuje kategorii klasicky chápané femininity, tato subverze nemůže zůstat bez důsledků. Musí vypadat přitažlivě. V případě Nikity ji diegetický symbolický otec svěřuje do péče odbornice, aby z ní udělala ženu s výraznými ženskými atributy. Tím se liší od Rudé Sonji, která je vyučena bojovému umění starým mistrem. Stane se výjimečnou bojovnicí, ale mistr z ní už nedokáže „udělat" ženu, naučit jí femininitě a začlenit ji do sex-gender systému. Sonja svým odmítavým postojem k mužům je subversivní vůči dominantnímu řádu, a proto jí hrozí nebezpečí. Její postoj k mužům vychází z nepříjemné skutečnosti, když ji královna Gedren, poté co odmítla její lesbické návrhy, nechala znásilnit svými muži. Tato úvodní scéna nejenže utváří narativní rámec pro následující odvetu, ale také ukazuje, že v tomto světě nelze zůstat asexuální. Sonjin bojový výcvik je pouhou přípravou na pomstu proti takovému řádu. Patriarchální řád využívá pouze k tomu, aby se naučila projevům maskulinity, ale odmítá jím implikovanou heterosexuailitu. Jakmile ukončí svůj výcvik a odpoutává se od svého muže-stvořitele, ihned se na scéně objevuje nový muž – lord Kalidor (Arnold Schwarzenegger). Kalidor funguje v narativu filmu jako spolubojovník Sonji a také je zprostředkovatelem patriarchálního řádu. Přesvědčí Sonju, aby přijala tento

[24] Rikke Schubart, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970 – 2006*. Jefferson: McFarland & Company 2007.

dominantní řád za svůj. Z divoké a nezávislé ženy bojovnice se stává žena, kterou muž může obejmout bez strachu, že na něj vytasí meč.

Příběh ve filmu *Kill Bill*, tak jak nám byl dosud odhalen ve dvou dílech, sahá historicky nejdále k momentu, kdy zabiják Bill vypráví Beatrix historku o starém čínském mistrovi Pai Meiovi. Z tohoto idylického záběru Tarantino dává tušit spřízněnost Beatrix s Billem. A přestože od úvodní sekvence víme, že Beatrix s ním čeká dítě, vztah této dvojice připomíná spíše vazbu mezi otcem a dcerou. Zřejmý je taktéž věkový rozdíl mezi postavami. Přísně vzato není to Bill, kdo Beatrix vyučuje bojovému umění. Jejím skutečným učitelem je starý čínský mistr Pai Mei. Bill sehrává roli iniciátora, který dívku do tajného světa bojových umění zasvěcuje.

V šesté kapitole filmu mluví Bill o Beatrix jako o „svojí holce“. V tomto familiárním pojmenování je zahrnutý vlastnický vztah, který zdůrazňuje, že Beatrix je Billův výtvor, a vyjadřuje i nerovnost rolí. Označení ženy jako „holky“ mužem s nímž čeká dítě, působí podivně, konotuje dětství a nevyzrálost. Postuluje spíš vztah rodič-dcera než muž-žena. Nakonec i samotná Beatrix se o Billovi zmiňuje jako o svém otci. A to v momentě, když představuje Billa svému nastávajícímu manželovi. Zmiňuje se o tom, že již kdysi o něm mluvila jako o otci, protože ho omlouvala z neúčasti na svatbě. Bill ve filmu zastává roli symbolického otce stvořitele nejen hlavní hrdinky, ale rovněž celého společenství zabijáků Komanda zmijí.

Beatrix ve srovnání s ženskými postavami, jako jsou Rudá Sonja nebo Nikita, nemusí podstupovat „převýchovu“ kvůli jejímu vztahu k mužům, neotesanosti a nedostatku femininity. Sonja i Nikita využívají, respektive jsou nuceny využít, své nabyté schopnosti pro „dobrou věc“. Sonja bojuje proti zlé královně, Nikita je ve službách tajné služby a slouží v represivních složkách, které mají za úkol chránit životy ostatních, dominantní ideologický řád, právo. Narativ filmu *Kill Bill* kromě reálií (města, krajina) neobsahuje téměř žádné společné znaky s dobovou společností a jejím řádem. V Tarantinově světě absentuje prostředník, který by určoval, co je dobro a co zlo. Přesto je ve filmu přítomna křesťanská dualita dobra a zla. Bill sám sebe nazývá jako „zkurveného hajzla“, z čehož lze odvodit, že od počátku Beatrix stojí na špatné, byť vítězné straně barikády. Její boj za správnou věc je těsně propojený s následujícím archetypem matky.

3.1.2. Archetyp matky

Postavy násilnických hrdinek překračují genderové hranice a narušují tradičně chápané role žen ve společnosti. Jako naprosto děsivá se jeví představa násilnické matky. Barbara Creed ve své definici archaické matky vychází z původní teorie Sigmunda Freuda, podle něhož je předoidipální matka zodpovědná za socializaci dítěte a osvojení si použití toalety k vylučování. Creed pojímá matku jako archetyp, který dává život všemu živému.[25] Její úloha je tedy reprodukovat, počít nový život. Z tohoto pohledu se pak jakékoliv spojení s násilím jeví jako přestupek proti tomuto archetypu, který musí být potrestán. Hilary Neroni k tomu dodává: „[ž]ena, která před vraždou zaujímala v symbolické řádu pozici jako matka, manželka nebo dcera…musí opustit tato symbolická místa tak rychle, jak jen to je možné.“[26] Toho je docíleno ženskou postavou špatné matky. Klasickým příkladem je situace, kdy matka opouští svou rodinu, nejčastěji kvůli kariéře. Jako například Sarah v *Terminatorovi 2: Den zúčtování* (James Cameron, 1991) se vzdává svého syna. V Dlouhém *polibku na dobrou noc* se ze Samathy stane Charly a následně v jedné z replik prohlašuje, že Samatha měla dítě, ale Charly nikoliv.

Zvláštním případem je postava matky používající násilí proto, aby ochránila rodinu nebo dítě. Podle Neroni se jedná o akceptovatelné překročení genderových hranic. Matka vstupuje na pole maskulinity proto, aby ochránila svou femininitu. Ve filmu *Poslední dům nalevo* (Wes Craven, 1972) tři muži a jedna žena znásilní, mučí a nakonec zabijí dvě mladé dívky, a pak se skupina ubytuje v domě rodičů jedné z dívek. Rodiče se ovšem dovtípí, co spáchali. Následuje krvavá odplata, ve které má postava matky důležitou roli, protože jako první zahájí pomstu svedením jednoho z násilníků. Prostřednictvím dialogů a mizanscénou je matka definována jako žena žijící spořádaným rodinným životem střední třídy. Představuje „ideál“ matky a manželky, který tvoří základ heterosexuální rodiny. Při pomstě však neváhá předstírat dráždivou sexuální atraktivitu, aby se zmocnila silně maskulinního muže. Připomene svůj sen, ve kterém má dominantní, aktivní roli jako vládkyně situace. Ale bagatelizuje jej jako pouhé dívčí snění, které je v rozporu s maskulinitou, a tudíž je nebere vážně. Muž

[25] Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London: Routledge 1993, s. 24.
[26] Hilary Neroni, *The Violent Woman: Feminity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*. New York: State University of New York Press 2005, s. 69.

neváhá a ochotně přistupuje na výměnu rolí: podřizuje se ženě, aby ukázal, jak si je jistý svou maskulinitou a ovládá situaci. Svoji submisivitu chápe jako dočasné povyražení, kterým navíc ženu zachraňuje od sžírající nenaplněné fantazie. Vidí v tom pouze hru, která není skutečná, a absolutně si nepřipouští jakékoliv nebezpečí, které může nastat v situaci, kdy byl spoután a nemohl se bránit. Samozřejmě to má pro něj zcela fatální důsledek. Matka překročila hranice femininity, aby pomstila smrt své dcery. Mateřské city dokázaly udělat z ženy žijící spořádaným životem brutální vražedkyni, která se nezastaví před ničím. Obě vraždy spáchané matkou jsou do určité míry morálně ospravedlnitelné, ačkoliv její činy jsou těžko obhajitelné před civilním soudem.

První díl filmu *Kill Bill* začíná titulkem citujícím staré klingonské přísloví o pomstě, který přehlušuje hlas těžce oddechující osoby, přičemž se obraz pomalu promění v reálnou situaci - černobílý detail tváře těžce oddechující zmlácené a zkrvavené nevěsty. Scénu ukončuje promluva Beatrix, že otcem jejího nenarozeného dítě je Bill, jenž ji vzápětí střelí do hlavy. Tato úvodní scéna předesílá, co se bude odehrávat v dalších částech filmu, a současně funguje jako ospravedlnění nadcházejícího násilí. Za prvé, Bill vypálí kulku do bezbranně ležící ženy, která nám okamžik předtím sdělí, že je nastávající matkou. Za druhé, vraždu spáchá v její svatební den, což ještě umocňuje podlost jeho činu.

Beatrix se rozhodne od Billa a Komanda zmijí utéct v momentě, kdy zjistí, že je těhotná. V tomto momentu jejího rozhodnutí se střetávají archetypy matky a dcery. Jakmile se Beatrix dozví o svém těhotenství, rázem začne přemýšlet jiným způsobem a chovat se jako matka. Vychází z přesvědčení, že maskulinní násilnický svět není pro výchovu dítěte ideální. Představa o lepším životě se odráží i ve výběru jejího nastávajícího manžela na maloměstě v Texasu. Tento „lepší svět“ malého klidného života v heterosexuálním vztahu stvrzuje před bohem v kostele.

Z Billova pohledu dochází těhotenstvím k narušení jeho světa. Jeho mužský svět je racionálně vypočítavý, násilný a krutý. On je faktickým vládcem Komanda zmijí, které je strojem na zabíjení a peníze. V jeho světě, kde není rozdíl mezi mužem a ženou a všichni jsou profesionálními zabijáky, působí neplánované těhotenství jako

něco podvratného. V Beatrix totiž začne fungovat mateřský pud, který se zcela vymyká Billovu chápání jako nedostupný a neovladatelný.

3.1.3. Archetyp Amazonky

Amazonky jsou postavy známé již z řecké mytologie jako mytický národ žen-bojovnic, jejichž společenství bylo výhradně matriarchální. V tomto čistě ženském světě ženy vládly, rozhodovaly a také vedly války. I když existuje několik verzí mýtů, postavení mužů zde bylo vždy podřízené ženám. Ze společnosti Amazonek byli úplně vyloučeni a jen jednou či dvakrát do roka byli připuštěni za účelem oplození.
Z narozených dětí byly ponechány pouze ty ženského pohlaví. Pokud muži figurovali ve společnosti, pak pouze v domácnostech, většinou jako otroci. V tomto smyslu Amazonky představovaly protipól patriarchální athénské společnosti.

Archetyp Amazonky, na rozdíl od předešlých zmiňovaných archetypů, je spíš fantazií než reálnou postavou. Bájná a fantazijní podstata je v ženských postavách silně umocněna jejich sexualizací. Příkladem filmu, který si za námět zvolil Amazonky, je *Barbarian Queen* (Héctor Olivera, 1985),[27] ve kterém se několik přeživších Amazonek vydává zachránit své muže a ostatní příslušníky svého kmene ze zajetí římského krále. Převracejí se tak tradiční role, kdy běžně muž zachraňuje ženu.[28] Amazonky vždy bojují pouze za sebe. Jsou arogantní, nezávislé a jednají pouze ve svém zájmu. Schubart rozděluje archetyp Amazonky na hodné a zlé. Hodné Amazonky nežijí v kmenech, ale jsou to osamělé bojovnice, které do určité míry spolupracují s patriarchálním řádem. Kdežto zlé Amazonky mají často homosexuální sklony. Jsou chamtivé, žijí v kmenech a pro patriarchální řád představují nebezpečí.

Zasazení děje do dávných mytologických dob umožňuje autorům přejít do modu čisté fantazie, a tak se při zobrazení Amazonek ve většině případů prvoplánově sexualizují jejich těla. Děje se tak skrze kostýmy, kdy jsou postavy oblečeny do krátkých sukýnek a podprsenek, které mají připomínat brnění. Ženským hrdinkám

[27] Nenašel jsem žádný český distribuční název, tak se držím původního názvu.
[28] V hollywodské kinematogirafii jde o neustále se opakující schéma, příkladem nechť je velkofilm *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933) či *Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy* (Steven Spielberg, 1981), kde je postava ženy doslova redukována na nesnesitelně vřeštící figuru, která pouze čeká, až bude zachráněna.

jsou zahaleny pouze nejnutnější partie těla, aby nemohl být film klasifikován jako pornografický.

Beatrix bychom taky mohli nazvat proradnou „bestií“ a to zejména kvůli její touze prosadit si vlastní zájmy násilím. Kvůli absenci zákona musí Beatrix vzít spravedlnost do svých rukou. Po výcviku u Pai Meie se stává mašinou na zabíjení. Tarantino zjevně čerpal inspiraci pro tento archetyp zejména v asijské kinematografii bojového umění. Beatrix veškeré schopnosti, které dříve využívala k podpoře silně maskulinního Billova světa, nyní používá k jeho zničení. Její touha po odplatě dostane nový rozměr, když se dozví, že její dcera je naživu. Z osamělé bojovnice Amazonky lačnící po pomstě se stává opět matka, která touží setkat se svou dcerou a vychovat ji v lepším světě.

3.1.4. Archetyp dominy

Domina je stejně jako Amazonka archetypem, který je spíš výsledkem mužské fantazie než reálnou postavou. Příznačnými fenomény spojenými s tímto archetypem jsou masochismus a sadismus. Domina je sadistickou bytostí, která naplňuje mužskou masochistickou fantazii. Schubart tvrdí, že se jen zřídka vyskytuje v čisté formě, protože je až příliš blízko pornografii, a tudíž by takový film nebylo povoleno promítat v běžných kinech. Jejím předobrazem je mytologická kastrační žena (femme-castratice), která v sobě propojuje nejen masochistickou a sadistickou slast, ale také hrůzu, jak vyvozuje Barbara Creed z toho, že ženy mohou kastrovat.[29] Postava dominy se od kastrační ženy odlišuje konotacemi kapitalismu. V případě archetypu dominy je zásadní ekonomické pozadí – funguje jako maškaráda, která s reálnou ženou nemá nic společného a existuje výlučně jako výplod mužské fantazie. Lze tedy o ní hovořit spíš jako o službě či *erotickém aktu než jako o postavě*.[30]

Asi nejznámější archetyp dominy nalezneme ve filmu *Ilsa: vlčice SS* (Don Edmonds, 1975), kde hrdinka představuje mytologickou kastrační ženu. To, že archetyp dominy funguje především jako mediátor slasti z násilí, dokazuje film *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* (Russ Meyer, 1965). Jednou z hlavních postav filmu je Varla,

[29] Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London: Routledge 1993.
[30] Rikke Schubart, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970 – 2006*. Jefferson: McFarland & Company 2007, s. 26.

vedoucí ženského gangu. Její opravdové povolání o ní prozrazuje, že v civilním životě vytváří spektákl pro muže. Když se vydává se svými přítelkyněmi na „výlet“, všechny (taktéž jako ona striptérky) se stylizují do maskulinních rolí. Varlina touha zakusit moc, být aspoň jednou vládkyní situace se projevuje v silné konfrontaci se všemi muži. V násilných střetech s muži nachází zalíbení, které přerůstá v sadistickou rozkoš. Vyhraněnou konfrontaci, která končí vraždou jednoho muže, lze interpretovat jako touhu vymanit se z podřízenosti mužům a pomstít se jim. V konečném důsledku dochází k naplnění definice archetypu, až když postava funguje jako služba a dává mužskému publiku zakusit pocit masochismu.

Ani v případě *Kill Bill* se nejedná o čistý archetyp dominy. Sadismus u Beatrix je zcela zřejmý, navíc poháněný bezmeznou touhou po pomstě celému Komandu zmijí, která je touhou pomstít se zejména Billovu světu. Stejně jako v případě postavy Varly z filmu *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* se obě mstí mužskému světu. Pro Beatrix je souboj s tímto světem nejen otázkou pomsty, ale také vlastního přežití.

Posun tohoto archetypu v případě Beatrix oproti již zmíněným filmům spočívá v tom, že jak v případě *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* tak ve filmu *Ilsa: Vlčice SS* je postava dominy nakonec potrestána – tedy zabita. Kdežto Beatrix stojí na správné straně, její sadismus (vyškubnutí oka Elle Driver, useknuté končetiny, zabodnuté prkno s hřebíky do hlavy, atd.) sice slouží v boji proti maskulinnímu patriarchálnímu řádu, ale nikoliv proti spořádanému heterosexuálnímu světu. Jak již bylo řečeno, vztah mezi Billem a Beatrix je archetypickým vztahem otce a dcery. Mezi nimi však dochází i k sexuálnímu spojení, které symbolický řád ve vztahu otce a dcery vylučuje. Připusťme, že z určitého hlediska lze na jejich vztah nahlížet i jako na homosexuální. Beatrix se následkem Billovy výchovy projevuje spíš jako muž (viz její vztah k násilí, sadismus). Ale právě v momentě, kdy otěhotní, její biologická podstata zničí vztahy podřízenosti a oddanosti vůči Billovi i celému zabijáckému uskupení.

3.1.5. Archetyp mstitelky za znásilnění

Poslední odvozeninou archetypu je mstitelka za znásilnění, kolem které se vytvořil celý filmový podžánr (rape-revenge), ačkoliv Jacinda Read chápe tyto filmy nikoliv jako podžánr exploatačního filmu, nýbrž jako narativní strukturu, která funguje

napříč žánry.[31] Tato struktura obsahuje tři ústřední body, kolem kterých se narativ utváří: znásilnění, transformace/rekonvalescence a pomsta.

Znásilnění se v reálném životě netýká sexuálního aktu samotného, nýbrž prosazení moci a maskulinity. David Lisak poukazuje[32] na tři nejčastější motivy sexuálních násilníků – touhu po moci, vztek a sadismus. V prvním případě si muži znásilněním ženy dokazují svoji moc, nadřazenost a snaží se ženu přesvědčit, že její místo je podřízené muži. V druhém případě jde o projev obecného nepřátelství a odporu proti ženám, který se v průběhu znásilnění projevuje větší mírou bezdůvodného násilí. Lisak dodává, že tyto dva nejčastější motivy většinou neexistují odděleně, ale naopak se protínají. Sadismus jako motiv znásilnění vychází ze slasti, kterou násilník způsobuje své oběti.

Mstitelka za znásilnění není primárně násilnická, ale k násilí se uchyluje až v reakci na mužskou agresivitu. Vyznění je velmi podobné jako u archetypu matky, kdy žena bojuje proti mužské agresivitě, která je i samotným falocentrickým řádem chápana jako zločin. A opět se zde objevuje efekt legitimizace násilí. Z femininní oběti se stává maskulinizovaný agresor, ačkoliv jako v případě filmu *Ms. 45* (Abel Ferrara, 1981) se postava nenápadné a lehce postižené dívky (a tudíž podle konvenčních měřítek neatraktivní) proměňuje v sexuálně přitažlivou ženu. V případě filmu *I Spit on Your Grave* (Meir Zarchi 1978) dívka nahání muže v roztrhaných šatech, které opět zahalují jen nejnutnější části těla. Tento genderový hybrid, u kterého je zároveň sexualizováno ženské tělo, odpovídá tomu, jak Clover chápe tento celý filmový podžánr – genderová proměna usnadňuje mezi-genderovou identifikaci a umocňuje mužskou slast z dívání. [33]

Archetyp mstitelky zastává v případě filmu *Kill Bill* pouze epizodní roli. Setkáváme se s ním ve druhé kapitole, kdy Beatrix leží v bezvědomí v nemocnici po dobu několika let. Nemocniční zřízenec využívá jejího stavu a neváhá Beatrix

[31] Jacinda Read, The New Avengers: Feminism, Feminity and the Rape-Revenge Cycle. Manchester: Manchester University Press 2000.
[32]David Lisak: Understanding the Predatory Nature of Sexual Violence. Dostupný na WWW: <http://www.wcsap.org/sites/www.wcsap.org/files/uploads/webinars/SV%20on%20Campus/UnderstandingthePredatoryNatureofSexualViolence.pdf> [vyšlo nedat.; citováno 25. 6. 2014].
[33] Carol J. Clover, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press 1992.

prostituovat. Když Beatrix přichází po několika letech k vědomí, je právě na cestě k ní do pokoje nemocniční zřízenec se „zákazníkem“. Moment probuzení z několikaletého spánku funguje jako znovuzrození, v němž se zrodí i mstitelka Beatrix. V této nemocniční scéně je hrdinka doslovnou mstitelkou za znásilnění, mstí se zřízenci a jeho „zákazníkovi“ za opravdové sexuální znásilnění. K tomu, aby oba dva zabila, nemusí ani projít procesem rychlé rekonvalescence. Dokáže je popravit úplně zesláblá, ale s o to větší krutostí: ukousnutím jazyka, prořízntutím Achillovy šlachy, umlácením dveřmi. Tarantino nám předkládá flashbacky, skrze které se dozvídáme o perverzním chování nemocničního zřízence, a jsme zároveň ujišťování o faktickém znásilnění Beatrix. Přitom se však vyhýbá jakýmkoliv sexuálním scénám a vše ukazuje v humorných a stylizovaných narážkách.

I přes epizodnost tohoto archetypu se ve filmu jako celku projevuje narativní struktura známá z filmů jako *I Spit on Your Grave* a *Mrs. 45*. Těmi jsou – znásilnění/zbití, ponechání na smrt, následná rekonvalescence a pomsta. Masakr v kostele není znásilněním v pravém slova smyslu, ale má stejné důsledky. Jako v případě znásilnění není až tolik podstatný sex samotný, nýbrž prosazení maskulinity, ve scéně vyvraždění všech přítomných v kostele se prosazuje Billova touha potrestat provinění proti řádku, který reprezentuje.

3.2. Tělo pasivní, tělo aktivní a superschopné

Mulvey při postulováním ditochomie aktivní muž a pasivní žena sice přímo nemluví o těle, ale značná část vlastností postav plyne z její aktivity či pasivity. Carol J. Clover či Linda Williams poukazují na některé filmové žánry, ve kterých je tělo středobodem. Williams hovoří doslova o *tělesných filmech*[34], které využívají hereččina těla jako základního prvku k vytvoření spektáklu a vyvolání emocí u diváka. Každý z žánrů pracuje s tělem jiným způsobem a s jinými důsledky pro diváka. Clover chápe diváka jako flexibilního v možnostech identifikace napříč gendery. V případě slasher

[34] Linda Williams, Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly* 44, 1991, č. 4, s. 2-13.

filmů se tak jedná o atrakci, která umožňuje divákovi prožít jak masochistickou, tak sadistickou slast z dívání.

Obrázek č. 1 poslouží jako příklad toho, jakým způsobem Tarantino pracuje s tělem Beatrix. Jako přímo symptomatický je nadhled kamery na zmrzačené tělo. Režisér skrze ně zdůrazňuje pasivitu postavy, jejíž další osud je plně v moci nepřítele. Ve filmu se tak stane dvakrát, poprvé po útoku Komanda zmijí, při němž dochází k výstřelu do hlavy z rukou Billa, podruhé, když Bud Beatrix postřelí a následně uspí. Obě scény jsou snímány téměř identicky, ačkoliv je v nich zásadní významový rozdíl. V prvním případě se Beatrix najednou stává pouhou hračkou, jež nemá sílu se bránit, ale spíše doufat v milost či náhodu, které by ji ze situace dostaly. Jsou to jediné okamžiky, kdy je postava zcela pasivní. Tarantino však této pozice nezneužívá k sexualizaci postavy tím, že by zobrazoval její obnažené a zmrzačené tělo. Vytváří vizuálně podmanivé obrazy, které ale mají narativní význam a slouží k další výstavbě příběhu. V klasickém hollywoodském narativu, tak jak jej chápe a kritizuje Mulvey, dochází k „umrtvení" ženské postavy. V prvním případě Beatrix přežije pouze díky náhodě či neschopnosti Billa. V druhém případě scéna sice končí pohřbením Beatrix, ta je ale ve stavu, kdy může se situací něco dělat. A právě zde leží zásadní rozdíl mezi oběma scénami. Tarantino v druhém případě nechává vyniknout sílu vůle Beatrix, když je zaživa pohřbena. Překonáním vlastní bolesti dokáže rozbít dřevěné víko rakve a vyhrabat se na povrch. Přesun od pasivního k aktivnímu tělu umocňuje sílu a odhodlání Beatrix. Její odhodlanost, kdy se do soubojů s jednotlivými členy Komanda zmijí vrhá bezhlavě, působí až sadomasochisticky.

Podstatným prvkem super schopného těla je zásada, že musí být nejprve poškozeno, aby se ukázala jeho pravá síla. Proto v každém díle filmové série *Smrtonosná past* dostává Bruce Willis řádně nakopáno a zbytek filmu běhá po městě částečně obnažen, aby vystavoval rány a jizvy po svých zraněních. John Rambo ve filmu *Rambo: První krev* (Ted Kotcheff, 1982) si musí řeznou ránu ruky ihned zašít, kdežto Beatrix v zápalu boje nemá na takovéto slabosti čas (viz obrázek č. 2). Tato ženská hrdinka vykazuje větší míru maskulinity než jedna z hlavních ikon akčního filmu 80. let. A svou „tvrdostí" se tak řadí po bok Arnoldu Schwarzeneggerovi, který

ve filmu *Predátor* (John McTiernan, 1987) na upozornění, že krvácí, pouze lakonicky odpoví: „Nemám čas krvácet."

3.3. Tělo a jeho zobrazení

Nejzřetelnější rozdíl mezi *Kill Bill* a filmy, k nimž odkazuje, je viditelný ve způsobu, jakým jsou hrdinky ošaceny. Kiddo v průběhu filmu vystřídá několik druhů oblečení – svatební šaty, džíny, žlutou kombinézu, tílko nebo tričko doplněné koženou bundou. Zde nacházíme zásadní rozdíl oproti zmíněným archetypům. Na první pohled je jasné, že se Tarantino neuchyluje k lacinému odhalování ženského těla, které bylo v exploatačních filmech 70. let zcela běžné.[35] Největší podobnost je možné spatřit mezi prvními třemi plakáty a plakátem filmu *Kill Bill*. Hrdinky se podobají sebevědomým držením těla a společným atributem sečné zbraně. Různé meče a nože bývají tradičně spojovány s muži (rytířský ideál). A jak jsem ukázal již v druhé kapitole, ženy bývají ve filmu mnohem více spojovány např. se střelnými zbraněmi. To však platilo v případě postav femme fatale. Střelné zbraně na jednu stranu narušovaly femininitu postav, na stranu druhou pomáhaly z postav utvořit spektákl.

V exploatačním filmu bylo možné odhalit mnohem více z hereččina těla a tak z něj vytvářet spektákl mnohem explicitněji. Postava Amazonky se tak může projevovat jako muž, ale zároveň jsme skrze její sporý oděv a způsob snímání ujišťováni, že se stále jedná o ženskou postavu. Což však není případ Beatrix. S výjimkou svatebních šatů můžeme její oděv označit za běžný, ve kterém ženy v reálném životě chodí na nákup či sportovat. Na prvním místě stojí jeho pohodlnost, pak teprve, jak v něm vypadá. Tarantino se vyvaroval laciné prvoplánové sexualizace postavy. Beatrix disponuje schopnostmi, které ji maskulinizují, ale na rozdíl od zmíněných exploatačních filmů režisér nezdůrazňuje její femininitu skrze fetišizaci postavy. Ženy jsou v exploatačním sice mnohem více aktivní a získávají schopnosti, které ve filmu do té doby patřily pouze mužům. Zároveň jsou však mnohem více sexualizovány. V exploatačním filmu pro ženské hrdinky platí reciprocita mezi mírou aktivity a sexualizace. Vše se tak odehrává v intencích utvoření podívané a uspokojení

[35] Pro srovnání přikládám několik filmových plakátů s výše citovanými filmy. Viz obrazová příloha č. 3.

skopofilní slasti. Beatrix do tohoto schématu zcela nezapadá. Tarantino sice kolem Beatrix a jejího těla rozehrává hru spektáklu, ale nikoliv fetišizací ženského těla, nýbrž důrazem na samotnou akci a násilí.

V kročení do tradičních mužských žánrů s sebou přináší i určitý druh stylizace a způsobu zobrazení. Výše jsem zmínil ústřední pojem – *bytí pro pohled* – kterým Mulvey definovala zobrazení žen v klasickém hollywoodském filmu. Linda Williams poukázala na rozdělení pasivní žena/aktivní muž jako na strukturu patriarchálního řádu, která se objevuje již v počátcích kinematografie. Analyzovala *The Human Figures in Motion* Eadwarda Muybrdige, ve kterých je žena vždy jako spektákl, *bytí-pro-pohled*. Kdežto muži jsou vždy zobrazeni při nějaké aktivitě.[36] Richard Dyer se zaměřil na mužské pin-up, jež jsou určeny pro potěšení ženského publika.[37] Mužské pin-up, na rozdíl od těch ženských, bývají zobrazeny v pohybu. A v případě pouhého nečinného pózování jejich tělo skrze muskulaturu konotuje připravenost k akci.

Podobné zobrazování se objevuje i ve filmu. Filmové žánry akcentující akci a výkon hereččina nebo hercova těla si žádají odlišný způsob snímání než v případě filmů, kde dominuje narativ. Kamera bývá v případě akčních filmů pohyblivější. Bojové scény jsou snímány v polocelcích, kdy je akcentován zejména pohyb. Často se tak setkáváme s rychlými pohyby kamery nebo herce, kdy samotné tělo ztrácí své detaily a čitelné jsou pouze jeho obrysy. To však neznamená, že by se v těchto filmech nevyskytovaly detaily. Tarantino si například z westernu vypůjčuje křížový střih, kdy kamera snímá pouze oči nepřátel. Pohybuje se tak na hranici dvou recepčních modů imerze a úžasu,[38] přičemž imerze slouží úžasu. Budování napětí saturuje zážitek z následné akce. Akce bývá prostorově nejprve ustanovena pohledy z profilu s následnými prostřihy po ose 180 stupňů. Ve filmech, ve kterých převládá akce, se taktéž odlišně pracuje s zasazením postavy do prostoru. Postavy se pohybují ve velké hloubce pole s důrazem na choreografii pohybu. Důraz je více kladen na tělo a z něj pramenících bojových schopností, než na pasivní tělo určené pouze k erotické kontemplaci. Opět to ale neznamená, že se ve filmu nemůžeme setkat s oběma druhy

[36] Linda Williams, Film Body: An Implantation of Perversion. *Ciné-tracts* 3, 1981, č. 4, s. 19-35.
[37] Richard Dyer, Don't Look Now. *Screen* 23, 1982, č. 3 – 4, s. 61-73.
[38] Janet Staigerová, Mody recepce. In: Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*. Praha: Herrman & synové 2004.

slasti z dívání. Ale v případě *Kill Bill* převládá slast z dívání se na schopné tělo a jím předváděnou akci.

3.4. Beatrix v kontextu (post)feminismu

Jak Rikke Schubart, tak Lisa Coulthard hlavní hrdinku filmu *Kill Bill* označily za postfeministickou postavu.[39] Obě dvě se také shodly v tom, že Beatrix postrádá hlubší psychologické prokreslení. K tomu bych dodal, že film se zaměřuje zejména na vystavení narativu kolem motivu pomsty, kdy největší důraz autor filmu klade na archetyp matky. Útočí tak na jednu z nejzákladnější podstat lidské existence. Potomci jsou zárukou pokračovaní života, světa a jeho hodnot. Tarantino k tomu ještě raději přidal zápletku se znásilněním. Vše jen proto, aby si utvořil alespoň elementární logiku, jak legitimizovat místy až excesivní násilí. Film *Kill Bill* oproti dílům, k nimž odkazuje, přeci jen působí jako psychologicky prokreslenější. Tarantino chybějící hlubší prokreslení postavy maskuje komplikovanou hrou odkazů k již zmíněným archetypálním postavám a kombinuje jejich motivace dohromady.

Lisa Coulthard si položila otázku o vztahu mezi filmem Kill Bill a postfeminismem.[40] Podle ní je tento film možné označit za postfeministický z toho hlediska, že odkazuje k několika základním principům postfeminismu. Jedná se zejména o spojení individualismu a konzumerismu. Cesta odplaty a násilí, na kterou se hlavní hrdinka vydává, je tak svázána s osobním úspěchem, který se však prodává jako sebeobětování. Problém spočívá v tom, že ačkoliv se obecně násilné hrdinky jeví jako revoluční, tak se v jejich případě přetrhává napájení z feminismu a politické akce a převládá napojení na dominantní kapitalistickou ideologii. Yvonne Tasker a Diane Negra zdůraznily, že postfeminismus ženy stále zobrazuje jako pin-up. Výše jsem se pokusil ukázat, že Tarantino hlavní hrdinku svého filmu prvoplánově nesexualizuje, nicméně její zobrazení také výrazně nekomplikuje a nejde proti konvencím. Herečka Uma Thurman po celý film působí právě jako typická pin-up girl. Téměř za všech okolností je krásná. Během bojových scén nebo v jejich průběhu je její zevnějšek maximálně trochu neupravený, a to i ve scéně, kdy je pohřbena zaživa. Její tvář je

[39] Lisa Coulthard, Killing Bill: Rethinking Feminism and Film Violence. In: Yvonne Tasker - Diane Negra (eds.), *Interrogating Postfeminism: Gender and the Politics of Popular Culture*. Durnham: Duke University Press 2007.
[40] Tamtéž, s. 155.

špinavá od prachu, ale její blond vlasy neustále zářivě svítí. Zachovává si určitou míru jakoby nedbalé elegance, ačkoliv je na pokraji smrti.

Nakonec musím položit otázku, nakolik je teoretický rámec Laury Mulvey stále aktuální a do jaké míry při aplikaci na filmy s násilnickými hrdinkami poskytuje relevantní výpovědi. S rostoucím vlivem feminismu na film a kulturu obecně došlo v některých dílech k úpravám a změnám při zobrazování žen. Na tomto faktu má dílo Laury Mulvey nesporně velkou zásluhu. Ale také ji potkává úděl wittgensteinovského žebříku, který se v určitý moment stává zbytečným a je potřeba ho odhodit. Díky rozdílným dynamikám v jednotlivých kulturních odvětvích, jak se pokusím ukázat v následující části, není teoretický rámec načrtnutý ve *Vizuální slasti* zcela překonaný. Nicméně palčivou otázkou stále zůstává, zda vliv feminismu posunul film ve vývoji tím pravým a feministickými kritičkami žádaným směrem.

4. Ženy a videohry

Videoherní průmysl má s filmovým jeden zásadní společný bod. Při pohledu do historie videoher, tak jak je prezentuje například Tristan Donovan v knize *Replay: The History of Video Games,*[41] je zřejmé, že tomuto průmyslu dominovali muži. Henry Jenkins poukazuje na výzkum arkádových her Eugena Provenza,[42] z něhož vyplývá, že ze sta her jich 92% neobsahovalo žádnou ženskou postavu. A pouze 2% her obsahovala ženskou postavu zastávající aktivní roli. Což zajisté souvisí s tím, že až do nedávna se hry navrhovaly výhradně pro mužské publikum. Genderový nepoměr bezpochyby sehrál důležitou roli, i když nikoliv rozhodující, v oslovování ať již stávajících či potencionálně nových hráčů.

Podle výzkumu americké charity Children Now ještě v roce 2000 bylo mezi deseti nejpopulárnějšími hrami pouze 12% hlavních lidských postav ženského pohlaví.[43] Naopak videohry bylo možné nejčastěji hrát za svalnaté muže. Ženy, když už byly ve hře přítomny, zastávaly role pasivních rádců, radily hráči, ale nijak se aktivně nezapojovaly do vývoje událostí. Pozice ženských postav by se dala shrnout následovně: 1) neměly buď vůbec žádnou roli, 2) nebo byly, ostatně obdobně jako ve filmu, pouhou pasivní figurkou, jejíž osud zcela závisel na mužském protagonistovi. 3) Když se již objevila žena jako hratelná postava, pak ne vždy byla lidskou bytostí. Jednalo se spíš o bezpohlavní bytost s ženským jménem. Opačným extrémem k této ne-ženě byla postava hypersexualizované ženy.

Herní průmysl se zacyklil sám do sebe. S rostoucími náklady na vývoj her se začalo více přemýšlet o zacílení každého díla na dané publikum. Vydavatelé se báli, že když zafinancují a vydají hru v hlavní roli se ženskou hrdinkou, nebude o ni zájem a dané studio výrazně prodělá či zkrachuje. Zde se opět nabízí srovnání s teorií Laury Mulvey, kdy ženské postavy upozaděné ve videohrách zastávaly převážně pasivní role, stejně jako ženy ve filmu.

[41] Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010.
[42] Justine Cassell - Henry Jenkins (eds.), F*rom Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambrdige: MIT Press 2000, s. 7.
[43] Statistika dostupná on-line na WWW: <http://www.childrennow.org/uploads/documents/fair_play_2001.pdf> [vydáno nedat., citováno 29. 3. 2014].

Hrdinky se ve větší míře začínají ve videohrách objevovat až od 90. let. Jako zlomový bod bylo vydání hry *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996), která navzdory všem kontroverzím změnila genderovou mapu videoherního průmyslu. Díky obrovskému prodejnímu úspěchu a potvrzení domněnky, že i mužské publikum rádo hraje za ženské postavy, se i další vydavatelé osmělili k vydání her s ženskou postavou. Toby Gard, vývojář z Core Design, které vytvořilo postavu Lary Croft, dokonce upozorňuje, že podle jeho pozorování hráčů *Virtua Fighter* (Sega, 1993) většina mužů ve hře zvolila ženskou postavu.[44] Na otázku identifikace mezi genderem a jeho důležitostí ve videohrách se pokusila odpovědět Yasmin Kafai svým výzkumem, ve kterém nechala děti navrhnout vlastní videohry. Závěry vyplývající z výzkumu lze shrnout takto: 1) Chlapci upřednostňují fantasy svět, kdežto dívky svět realistický. 2) Chlapci oproti dívkám jasně dávají přednost násilí. 3) Chlapci preferují adventury a hry vyžadující nějaké schopnosti, zatímco dívky sice tento žánr neignorují, přesto upřednostňují výukový software. Agresivní obsah videoher je tak jedním z hlavních faktorů, proč se dívky o videohry tolik nezajímají. Tento argument podporují hry, které se staly populárními mezi dívkami. Mezi nejčastěji zmiňované „dívčí" hry patří *Barbie Fashion Designer* (Mattel Interactive, 1999) a *The Sims* (Maxis, 2000). V případě prvního dílu *The Sims* jeho hráčskou základnu z více jak 50% tvořily ženy. Rika Nakamura a Hannah Wirman poukazují na několik faktorů, které dělají hru přitažlivou právě pro ženy. Jedná se nejen o nenásilný obsah a realistické zasazení, ale taktéž o možnost rozvoje postavy, důraz na vztahy mezi jednotlivými postavami a pomalejší tempo hry.[45] V případě videoher tak pohlaví postav nehraje v oslovování hráče rozhodující roli. Jako mnohem důležitější se jeví žánr a povaha hry.

S rozšířením hrdinek ve videohrách taktéž vzrostl kritický zájem o jejich zobrazení. Zde se opět dostáváme k mužské dominanci v průmyslu. Hrdinky jsou spíš vygenerovány mužskou fantazií než jako reálné ženy. Specifičnost média si žádá, aby každá postava byla zvlášť vymodelovaná. Proto je možné hovořit o účinnějším naplňování mužské fantazie než v případě filmu. Postavám je společná přehnaná,

[44] Rozhovor pro internetový projekt Critical Path. Dostupné pouze on-line na WWW: <http://criticalpathproject.com/?v=38443522> [vyšlo nedat., cit 10.3 2014].
[45] Rika Nakamura, Hanna Wirman: Girlish Counter-Playing Tactics. *Game Studies*, 5, 2005, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/> [vyšlo říjen 2005, cit. 15. 3. 2014].

umělá fyziognomie, neúměrně velké, fyzicky dominující poprsí, štíhlý pas a dlouhé štíhlé nohy. Jde o podobnou hypersexualizaci, která se objevuje v exploatačním filmu 70. let, kdy hlavním cílem bylo zaujmout a prodat daný produkt. Největší kritický zájem vzbudila již zmíněná hra *Tomb Raider* s hlavní hrdinkou Larou Croft. Helen W. Kennedy poukazuje k limitům textuální analýzy na příkladu postavy Lary Croft.[46] Podle Kennedy jedním z možných pohledů je, že se jedná o super schopnou postavu pohybující se v mužském světě, která je díky možnosti nekonečné opakovatelnosti v podstatě nesmrtelná. Opačným čtením dochází k idealizovanému výtvoru mužské fantazie pro mužské potěšení. Tato idealizovaná fyziognomie a schopnosti postavy slouží jako špatný příklad pro mladé dívky, které se je snaží napodobit.

4.1. Narativ a videohry

Jako naprosto zásadní a zároveň ožehavé téma na poli herních studií je vztah narativu a videoher. Jde o téma, k němuž se akademici neustále vracejí. A tak asi není překvapením, že v prvním čísle internetového periodika *Game Studies*, se objevuje článek Jespera Juula *Games telling stories?.* Juul spolu Frascou a Eskelinenem patří mezi ludology, zastánce jedinečného způsobu konzumace her, kterým je hraní. Gonzalo Frasca ve svém úvodu do ludologie[47] se snaží dokázat, proč narativní čtení je nejen nepřesný, ale také limitující přístup při analýze videoher. Svou argumentaci zakládá na odlišnosti médií, které jsou tradičně spojovány s vyprávěním příběhů a videoher. Frasca rozlišuje reprezentaci a simulaci. Reprezentace, s odkazem na kognitivní teorie, je podle něj úzce spojená s vyprávěním a tradičními médii, jako jsou film nebo romány. Frasca poukazuje na determinaci všech událostí a nemožnost zasáhnout do jejich dění. Naopak simulace umožňuje interakci a navíc nekonečné množství variací interakce v rámci jediné hry. Takže můžeme hry hrát neustále znova a znova. Díky důrazu na procesy v simulacích dokáží videohry vyjádřit sdělení, které tradiční narativ nedokáže. Hry vždy obsahují určitou úroveň nahodilosti, která hráči znemožňuje odhadnout konečný výsledek provedených rozhodnutí. Toto však neplatí plošně a pro všechny typy her. Frasca

[46] Helen W. Kennedy: Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?. *Game Studies*, 2, 2002, 2. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> [vyšlo prosinec 2002, cit. 15. 3. 2014].
[47] Mark J. P. Wolf - Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*. Abindgdon – New York: Routledge 2003, s. 221-236.

nakonec sám dodává, že i simulace mohou obsahovat nějaké předurčené momenty. Na jedné straně se můžeme setkat s tzv. sandbox hrami, které hráčům předkládají herní svět, v němž se mohou volně potulovat a mají velkou míru svobody při plnění misí či dokonce (jako v případě her *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) nebo *SimCity 4* (Maxis, 2003) a dalších), nemusí úkoly plnit vůbec. Na druhé straně existují hry, které nás bez splnění konkrétního úkolu nenechají pokračovat v hraní nebo obsahují pevně dané body, jimiž je nutné v rámci příběhu herního světa projít.

Markku Eskelinen se pokusil prozkoumat teorie naratologů, jako jsou Genette, Chatman a Prince, a dokázat, že ludologie není o narativu a diskurzu, ale o akci a události.[48] Eskelinen tvrdí, že hry neobsahují narativní situace, ale pokud se již přeci jen objevují, tak v podobě děje, skrytých motivací postav nebo zápletky. Což podle něj ale není dostačující k tomu, abychom mohli mluvit o vyprávění, ke kterému je nutná sekvence propojených událostí. Podstatná je podle Eskelinena temporalita, která v hrách určuje vztah prožívaného času u hráče a čas událostí, nikoliv vztah mezi časem příběhu a diskurzivním časem. Tento vztah je naprosto zásadní a bez něj neexistuje ani hra, ani narativ. Jednotlivé hry se podle Eskelinena liší na základě toho, které události mohou nebo nemohou být změněny, na jak dlouho a jakým způsobem. Zároveň události, se kterými se hráč setkává, jsou ovlivněny několika faktory. Mezi ty hlavní patří frekvence, trvání, řád, rychlost, čas odehrávající se akce a simultaneita. Eskelinen současně uznává, že i přesto, že nemají hry a narativ mnoho společného, tak tyto faktory mohou mít společné. Všechny tyto prvky mohou ovlivňovat herní svět i hráčovu interakci. A velmi často musí být tyto prvky hráčem měněny a upravovány k tomu, aby dosáhl ve hře pokroku či vítězství.

Henry Jenkins se pokusil překlenout most mezi táborem ludologů a naratologů a najít tak střední cestu ve vnímání her jako čistě svébytného média a her jako součástí širšího narativního celku. Jenkins, na rozdíl třeba od Eskelinena, zdůrazňuje prostorovost jakožto základní prvek videoher. Vývojář her pro něj není vypravěč příběhu, ale narativní architekt, který navrhuje a vytváří virtuální svět. Přičemž virtuální prostor sám o sobě vytváří podmínky k formování příběhu. Podle Jenkinse se tak děje čtyřmi způsoby. Prvním je návrh prostoru, který v hráči evokuje již známé

[48] Marrku Eskelinen, Towards Computer Game Studies. *Digital Creativity* 12, 2001, č. 3, s. 175-183.

narativní struktury, ten pak při utváření příběhu využívá své předešlé zkušenosti. Druhým způsobem je utvoření takového prostoru, který slouží vyprávění. Daná hra obsahuje alespoň minimální narativ. Příkladem může být počáteční cut-scene, utvářející hráčovu motivaci k hraní a její následné udržení. Jiným příkladem mohou být předprogramované akce, kterými umělá inteligence reaguje na hráčovu interakci. Třetím způsobem je vložený narativ. Jenkins zde odkazuje k pojmům ruského formalismu syžet a fabule. Virtuální svět (syžet) nutí hráče utvářet mentální mapy (fabule) a následně je v herním světě i otestovat. Herní návrhář na rozdíl od spisovatele vkládá střípky narativu do prostoru a určuje, kde se s nimi setká, ale neovlivní čas. Posledním je způsob, kdy si narativ vytváří hráč sám na základě možnosti daného virtuálního světa a pravidel hry. Jde o již zmíněné hry s otevřeným koncem (sandbox), kdy se hráč sám rozhoduje, co ve hře bude dělat, a utváří si tak svůj vlastní příběh.

Nakonec i samotní ludologové opustili od prvotního odmítání narativu. Přehodnocením některých jejich názorů došli k poněkud smířlivějšímu východisku. A to z důvodu, který bychom mohli shrnut slovy Jana Simonse: „… hranice mezi hrami a narativem nejsou zcela jednoznačné, protože narativ velmi často ve hrách zaujímá podstatnou roli …“[49] A to v podobě úvodních informací, rámcových informacích, které dávají smysl celé hře či v podobě již zmíněných „nehratelných“ momentů jako cut-scene. Jesper Juul uznává, že některé hry používají narativ pro různé účely. Mezi nejčastějšími bývá narativ jako odměna za splnění určitého úkolu nebo jako návod, co má hráč v herním světě dělat. Juul taktéž zmiňuje roli postav ve videohrách a filmu: „Psychologický popis a vývoj postavy je ve hrách buď zcela opomíjen, nebo znázorněn pomocí cut-scene.“ Juul na jednu stranu uznává jistou spojitost mezi hrami a narativem, zároveň však snižuje důležitost narativu v rámci her. Herní mechaniky (pravidla, úkoly) a především hráčská interakce s virtuálním světem tvoří prvotní řád, kterému je narativ podřízen, je-li ve hrách přítomný.

Samozřejmě existují extrémní příklady na obou stranách, hra, ve které není narativ žádný, nebo naopak kdy hra spíše připomíná interaktivní film. Jak naznačuje Kevin Veale, pojem interaktivní film je vlastně oxymóron, ačkoliv v současnosti

[49] Jan Simons: Narrative, Games, and Theory. *Game Studies*, 7, 2007, 1. Dostupný na WWW: < http://gamestudies.org/0701/articles/simons> [vyšlo srpen 2007, cit. 1. 6. 2014].

přesnější výraz nemáme.[50] Hlavní rozdíl mezi filmem a hrou se nachází v důsledcích, které z hraní plynou, jelikož hráč na rozdíl od diváka filmu zodpovídá skrze svou volbu ve virtuálním světě za důsledky svého rozhodnutí. Takto definovaný pojem interaktivního filmu je pouze zaměřen na narativ, neboť vychází z ideálu klasického filmu se silným příběhem. Stejně tak Juul odmítá interaktivní příběh, protože podle něj nelze provádět interaktivitu a vyprávění v ten samý okamžik.[51] Veale ani Juul nezmiňují případ, kdy by filmovou referencí nebyl příběh, ale akce, která, ačkoliv je součástí narativu, ho dočasně posouvá do pozadí. Narážím zde na již zmíněnou teorii atrakcí Toma Gunninga. Pokusím se ukázat, že právě tato teorie může být jedním ze způsobů, jak videohra remediuje film. A bude zajímavé pozorovat, jakým způsobem remediaci podporují nebo vyvracejí herní mechaniky.

[50] Kevin Veale: "Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be. *Game Studies*, 12, 2012, 1. Dostupný na WWW: <http://gamestudies.org/1201/articles/veale> [vyšlo září 2012, cit. 3. 6. 2014].
[51] Jesper Juul: Games are telling stories?. *Game Studies*, 1, 2001, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [vyšlo červenec 2001, cit. 3. 6. 2014].

5. Hrdinka ve videohře – případ *Wet*

5.1. Od filmu ke hře

Že se jednotlivá média ovlivňují a v určitých oblastech přechází jedno v druhé, jasně definovali ve své teorii remediace Jay David Bolter a Richard Grusin. Film ve videohrách ve velké míře ovlivňuje práci s kamerou, střihem a narativem. V případě videohry *Wet* hned po vložení disku do mechaniky grafické zpracování navozuje filmový zážitek. Vizuál celé hry simuluje filmové plátno či projekci. Jak cut-scene, tak i při samotném pohybu v herním světe se na obrazovce objevují svislice simulující klasickou analogovou projekci s poškrábaným filmem. Jiným příkladem je vteřinové odpočítávání před započetím hry nebo cut-scene, které je opět známé z filmové projekce. Ačkoliv zde dochází k významovému posunu, protože toto odpočítávání sloužilo promítači k překontrolování správného zaostření obrazu, kdežto v případě hry toto odpočítávání má význam jako upozornění hráče, že se blíží interakce. Ve filmu tuto roli zastávají úvodní titulky, které diváky připravují na začínající příběh. V obou případech se jedná o hypermediaci, tedy způsob, jak hráče/diváka upozornit na médium samotné. Zde analogie s filmovou projekcí nekončí. Po momentu smrti hlavní postavy Rubi vždy následuje krátká smyčka, jež reprezentuje zastavení strhávače v promítačce a následnou reakci filmového pásu na teplo vyzařované projekční lampou. Jako při projekci dochází k narušení divácké imerze a následné hypermediaci, podobného zážitku se dostává i hráči.

Mimo tyto zcela explicitní podobnosti s filmovým médiem videohra *Wet*, jak se pokusím ukázat, taktéž s filmem sdílí praktiky v zobrazování žen, utváření obrazu na úrovni narativu a samotnými herními mechanikami. Také ukážu, že hlavní hrdinka Rubi odkazuje k zmíněné typologii filmových postav, přičemž nejvíce vychází z archetypu Amazonky a dominy, ale každý archetyp je v případě videohry utvářen rozdílným způsobem. Archetyp Amazonky je veskrze definován na úrovni neinteraktivních momentů, kdežto archetyp dominy vzniká samotným hraním hry, na jehož vytvoření mají největší vliv herní mechaniky a s nimi související uspořádání prostoru.

5.2. Narativ, jeho struktura, atrakce a herní mechaniky

Základní strukturu narativu můžeme v případě hry *Wet* z pohledu Jenkinsovy teorie, rozdělit podle prostorového designu. Hlavní prvky, které nesou příběh, ať již ve zcela elementární nebo obsáhlejší formě, taktéž velmi úzce souvisí s možností hráčské interakce. Ve hře se tak setkáváme s následujícími narativními momenty: 1) Hlavní hrdinku hráč neovládá a je mu předkládán příběh v podobě cut-scene. 2) Svobodný pohyb v herním světě obsahuje nepřátele a překážky, které je nutné překonat, chce-li hráč pokročit ve hře dál. 3) Hrdinku ovládáme v předem předskriptované akci, kdy hráč musí pouze zmáčknout tlačítko zobrazené na obrazovce.

První moment do hry vnáší elementární zápletku a motivaci, proč by měl hráč vůbec hrát. V určitých případech se jedná o odměnu, tak jak o ní mluví Jesper Juul. Každá cut-scene hráči poodhaluje kousek z celkového příběhu a motivuje ho, aby pokračoval dál. Skrze tyto krátké neinteraktivní filmové scény se dozvídáme základní informace o hlavní hrdince. Rubi, nájemnou lovkyni hlav, navštíví tajemný William Ackers s obchodní nabídkou, aby pro něj získala kufřík. Po splnění úkolu se Ackers objevuje znovu s novým zadáním. Chce, aby mu Rubi přivedla z Hong Kongu jeho syna. Nakonec se však ukáže, že se jedná o falešného Williama Ackerse. Rubi je pobodaná a mladý Ackers popraven. Hlavní hrdince pomůže její přítel a poskytne jí úkryt. Po zotavení se Rubi vrhá po stopě falešného Ackerse. Když vystopuje podvodníka Pelhama a jeho gang, dostane se do zajetí a je mučena. S vypětím všech sil se z problému dostane a vydává se zabít Pelhama, který se mezitím chystá popravit pravého Williama Ackerse. Rubi se podaří v poslední chvíli Ackerse zachránit a usmrtí Pelhama. Vezme si jeho peníze, kterými si pokusil vykoupit svůj život, a uteče.

Z popisu děje, tak jak je v průběhu hry představený hráči, je vidět výrazný rozdíl oproti filmu *Kill Bill*. Postava Rubi neodkazuje k archetypu matky nebo mstitelky za znásilnění a neutváří si tak legitimizaci nadcházejícího násilí. Ze všech archetypů je skrze cut-scene nejsilněji akcentován archetyp Amazonky. Postava Rubi se blíží k čistému archetypu Amazonky. V průběhu hry se nesetkáme s žádnou narážkou či odbočkou k vysvětlení její minulosti. Na rozdíl od Beatrix nevíme nic o

Rubině minulosti ani symbolickém otci, který by jí poskytl výcvik. Hra nám neposkytuje žádná vodítka a informace o tom, kde se naučila bojovému umění. Jediné okamžiky tréninku a zároveň navrácení v čase, tedy obdoba filmového flashbacku, nastávají tehdy, když se hráč skrze svůj avatar učí zacházet s novým typem zbraně. Vždy se přemisťuje z přítomnosti příběhu o několik měsíců zpět do Rubina úkrytu, který slouží jako výcvikový tábor. Cílem této „dějové" odbočky není vysvětlení nebo odhalení skrytých motivací postavy, jakoby tomu bylo v případě filmu. Ani neslouží k postulování vztahu hráč - symbolický otec, protože hráč na cvičišti zdokonaluje sám sebe v ovládání daného druhu zbraně a motoriky postavy pomocí ovládače. Rubi se Amazonkou nestává, ona jí prostě je. Stejně jako Beatrix můžeme i Rubi nazvat proradnou „bestií". Ostatně je tak několikrát v průběhu hry nepřáteli označena, a to během krátkých neinteraktivních filmových scén. Jejím jediným zájmem je splnění úkolu, za který dostane zaplaceno. Mimo finanční profit nemá další motivaci. Tento fakt stvrzuje v závěru hry, kdy popraví Pelhama a vezme si jeho peníze. Ačkoliv se hon na Pelhama může jevit jako druh osobní odplaty, za podvod a nevědomou pomoc při zabití muže a také za smrt Rubina přítele, tak v kontextu archetypu mstitelek takto chatrné vystavění pomsty nemůže obstát. Navíc, když vztah mezi hlavní hrdinkou a jejím zavražděným přítelem je definován skrze obchodní vztahy a drobnou pomoc – např. sehnat informace o místě výskytu hledané osoby atd. Jak Beatrix tak Rubi jednají ze sobeckých pohnutek, ale postava Beatrix se zaštiťuje nejen bojem za svůj zkažený život ale především za smrt dítěte svého dítěte. Kdežto Rubi zajímá pouze finanční prospěch a jako mimoděk se mstí i za smrt svého přítele.

Mezi postavou Rubi a archetypem dominy je největší podobnost v zapojení sadismu a masochismu jakožto slasti z dívání respektive hraní. Zároveň jsou tyto slasti v první řadě utvářeny druhým narativním momentem, tedy samotným herním světem a herními mechanikami. Hlavní hrdinka není a priori zatížená nenávistí k mužům, ačkoliv téměř všichni její nepřátelé jsou mužského pohlaví a všichni musí zemřít. Rubi nebojuje primárně proti maskulinnímu světu tak jako v případě Beatrix nebo Varly z filmu *Faster, Pussycat! Kill! Kill!*. Naopak maskulinní svět a její schopnost se v něm pohybovat jí vyhovují a přináší ekonomický prospěch. Kdyby tento svět a jím utvořená pravidla padly, ztratila by Rubi svůj zdroj obživy.

Sadistická slast a její gratifikace je zakotvena v primárních herních mechanikách. Hra nedává hráči příliš na výběr. Buď zabije nepřátele, nebo bude hlavní hrdinka zabita. Navíc pokud protivníky nezneškodní, nemůže se v příběhu posunout dále. Toto omezení úzce souvisí s virtuálním světem, jehož prostor je značně omezen a průchod mezi jednotlivými částmi je na většině místech podmíněn eliminací všech nepřátel. V případě bojové arény je bezpodmínečně nutné zabít úplně všechny protivníky, kteří se v ní nacházejí. Hráč je tak nucen, skrze postavu v herním světě, páchat násilí bez možnosti jiné volby. Hra se ani nepokouší, tak jako v případe filmu *Kill Bill*, vytvořit pádné a pochopitelné důvody k násilným akcím. Hráč je navíc motivován a nucen k dalšímu rozvíjení sadismu v průběhu hraní. Za každého usmrceného protivníka se hráči přičítají body, které je možné navíc násobit kombinací akrobatických prvků. Za získané body lze po skončení každého kola získat jak vylepšení účinnosti zbraní, tak i zlepšit schopnosti samotné hlavní hrdinky. S časovým postupem se ve virtuálním světe také zlepšují schopnosti protivníků a je tedy nezbytné těchto vylepšení využívat, aby hráč hlavní hrdinku provedl nebezpečným světem bez újmy na zdraví.

Videohra *Wet* si zcela zjevně z filmu vypůjčuje prvek „atrakcí“, jenž se odráží v samotných herních mechanikách. Postava Rubi disponuje třemi základními akrobatickými schopnostmi, při jejichž použití dochází ke zpomalení diegetického času. Jedná se o podobnou práci s časem, s jakou se setkáváme ve slavné scéně *Matrixu* (Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999), kdy se Keanu Reeves vyhýbá vystřeleným projektilům. Použitím slow-motion, zpomaleného pohybu akce, dochází k „zastavení“ času. Hlavním cílem je ohromit diváka, uvést ho v úžas a poskytnout mu zážitek, který by nebyl normálně s to jinak prožít. V mainstreamových filmech se tyto „atrakciony“ objevují pouze na dramaturgicky promyšlených místech, aby v daný okamžik eskalovaly divákovy emoce. Často se ve vztahu atrakcí a jejich zasazení do narativu používá metafora horské dráhy, která má vysvětlit divákův rozkolísaný prožitek z filmu. V případě hry *Wet* toto srovnání neplatí, protože hráč může tyto momenty vyvolávat samovolně v téměř nekonečném sledu za sebou. Na jednu stranu je hráč samotnými mechanikami nucen a vyzýván k sadistickému chování, na stranu druhou exces těchto momentů devalvuje jejich účinnost. Tato nedokonalost je způsobena touhou, co nejvíce se přiblížit filmovému zážitku. Avšak

narážejí na specifika a limity samotného žánru TPS (third person shooter, střílečka z pohledu třetí osoby) a média videohry.

Žánr TPS vyžaduje zcela odlišnou práci s postavou a jejím zasazením do prostoru, než jak tomu je v případě filmu, přestože některé záběry a pohledy mohou být v obou médiích shodné, ale pouze s omezenou dobou trvání. TPS hry jsou charakteristické tím, že kamera snímá postavu přes ramena. Podle Laurie Tylora TPS hry umožňují hráči vstupovat do diegetického prostoru díky neustále přítomnému avataru.[52] Důraz je kladen na prostorovost, kdy zabíraná scéna obsahuje extrémní hloubku pole a v jejím centru hráčův avatar. V porovnání s nejznámějšími TPS tituly jako *Gears of War 3* (Epic Games, 2011) nebo *Mass Effect 2* (BioWare, 2010) je nejzřetelnější rozdíl v rozložení prostorových překážek a jejich využití. V *Gears of War 3* jsou ve virtuálním světe rozloženy překážky tak, aby se za ně mohl hlavní protagonista ukrýt a bránit se před útoky nepřátel.[53] Tato schopnost je přidělena jednomu specifickému tlačítku na ovladači. Jedná se tak o důležitou herní mechaniku, kterou vývojáři předurčují způsob, jakým se bude hráč ve virtuálním světe pohybovat. Rozložení překážek a schopnost krytí umožňuje hráči vymýšlet vlastní taktiky postupu v rámci předpřipraveného virtuálního světa. Nejenže postava Rubi žádnou takovou schopností nedisponuje, ale virtuální svět hry *Wet* ani žádné úkryty neobsahuje. Její jedinou obranou je útok. Použitím speciálních akrobatických schopností se zpomaleným časem nejen pomáhá hráči přesněji zamířit oponenty, ale zároveň je hlavní hrdinka obtížnějším cílem pro nepřátele. Navíc je možné se v tento okamžik setkat s dvojí časovostí. Pohyb těla Rubi, oponentů a jejich střelby podléhají roztaženému časovému okamžiku, kdežto pohyb prstu hlavní hrdinky, jímž mačká spoušť, a následně vystřelené projektily existují ve své vlastní nezpomalené časovosti. Z logického hlediska se jedná o nesmysl, ale postava hlavní hrdinky je tak zvýhodněna oproti jejím protivníkům. Tato mechanika spolu s absencí úkrytů pozměňuje způsob hraní TPS her, tak jak to ukázal Miguel Sicart na příkladu *Gears of War 3*. Hráč je tak donucen k velmi jednoduchému způsobu hraní, který by se dal

[52] Laurie Taylor: When Seams Fall Apart / Video Game Space and Player. *Game Studies,* 3, 2003, 2. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> [vyšlo prosinec 2003, citováno 1.8.2014].
[53] Podle Miguela Sicarta právě první díl Gears of War zpopularizoval herní mechaniku krytí a všechny novodobé „áčkové" TPS tituly by měly tuto mechaniku obsahovat. In: Miguel Sicart: Defining Game Mechanics. *Game Studies,* 8, 2008, 2. Dostupný na WWW: < http://gamestudies.org/0802/articles/sicart > [vyšlo prosinec 2008, citováno 13.8.2014].

pojmenovat jako sadomasochistické vrhnutí se v ústrety hordě nepřátel. Ačkoliv masochistická slast je upozaděna sadismem. Avatar během hraní a akrobatických kreací občas utrží nějaké zranění, které je graficky znázorněné, ale bolest způsobená hlavní protagonistce je nanejvýš nežádoucí a vedoucí ke smrti, která hráče zpomaluje v postupu herním světem.

Nadužívání akrobatických akcí a následné slábnutí efektu atrakce vedlo vývojáře k vytvoření speciálního momentu, kdy hráč avatara ovládá pouze částečně. Tento moment často nastává v bojových arénách, ve kterých je kromě běžných oponentů také přítomný tzv. boss. Zpravidla se jedná o postavu, která přísluší k výše postaveným v gangu. A na rozdíl od běžných protivníku není bezejmenná a disponuje speciálními schopnostmi. Tudíž i jeho eliminace je o něco obtížnější. Nejprve je nutné mu způsobit větší zranění a až poté ho lze zabít ve speciální předskriptované animaci, kdy se na obrazovce objeví tlačítko, které je nutné v krátkém časovém intervalu stisknout. Animace je ve zpomaleném pohybu a znázorňuje druh akrobatického pohybu, který není během hraní běžně proveditelný. Tento moment svým dramaturgickým zasazením a zpracováním přímo odkazuje k filmovým „atrakcionům“. Pouze s tím rozdílem, že v jejich průběhu vyžaduje hráčskou interakci a propojuje tak remediovaný film skrze cut-scene a interkaci videoher. V kontextu teorie Jespera Juula se jedná o neustálé proměňování temporality z herního "nyní" na narativní "tehdy".[54] Každá z těchto dvou časových kategorií nejen odkazuje k jinému médiu, ale také upozorňuje na médium samotné. Toto kyvadlové odkazování z jednoho média na druhé má zásadní vliv na hráčův prožitek ze hry. Ten by se dal nejlépe popsat jako rozpolcený, avšak propojený všudypřítomnou sadomasochistickou slastí.

5.3. Postava a její zobrazení

Rubin vzhled se v průběh hry mění v závislosti na výše popsaných narativních momentech, které ovlivňují způsob snímání a zobrazení postavy. Pokusím se ukázat, že v prvním případě se jedná zejména o filmový způsob zobrazení postavy. V druhém

[54] Jesper Juul, A Clash between Game and Narrative. Článek pouze v on-line verzi. Dostupný na WWW: < http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html> [vyšlo nedatováno, citováno 10.8.2014].

případě se bude jednat o zobrazení, které bude v technické rovině odlišné tomu filmovému, ale částečně bude s filmem sdílet některé praktiky oslovování diváka. A nakonec ve třetím momentu půjde o propojení předešlých dvou.

Zobrazení hlavní hrdinky Rubi je nejen ovlivněno narativem a archetypy filmových postav, ale také se na utváření obrazu ženy projevuje samotná podstata média videohry. Nutnost postavu vymodelovat ji předurčuje k tomu, že se stane čistou fantazií. Rubi tak jak je znázorněna na přebalu můžeme stejně jako Beatrix označit za pin-up girl. Tváři dominují jemné rysy a tmavé dlouhé vlasy s ofinou zasahující do očí.[55] Postavu hlavní hrdinky bychom mohli popsat jako konvenčně atraktivní - štíhle nohy a úzký pas. Fetišizace postavy je zdůrazňována ošacením. Poprsí sice není, v kontextu některých dalších postav známých z videoher, fyzicky dominující postavě. Ale je zdůrazněno těsnou koženou bundou, která ho obepíná a zdůrazňuje jeho tvary. Upnuté kalhoty a opasek, který slouží víc ke zdůraznění oblasti rozkroku než k připevnění zbraní. Jejich těsné upnutí k tělu působí tak, že by se v nich lidský jedinec nemohl hýbat. Vzor oblečení a zbytek atributů postavy jako tetování na paži odkazují k maskulinitě, kdežto její fyzická stránka a zejména jemné rysy v obličeji naopak konotují femininitu. Tato dvojakost však koresponduje jak s archetypem dominy tak i Amazonky. Rubi je sadistickou „bestií“ a kráskou zároveň. V jejím vzhledu je patrná prodejnost, ale i snaha o vytvoření dojmu „přirozené“ krásy.

Z cut-scene v průběhu hry lze vypozorovat několik příznačných záběrů. Postava hlavní hrdinky je nejčastěji zabírána z velkých celků a polocelků. Avšak polocelky jsou v rámování hrdinky nejvíce vypovídající. Kompozice velké části obrazů zcela záměrně akcentují hrdinčino poprsí a hýždě. Během neinteraktivních scén se setkáváme se záběry, kdy je postava zarámována přesně od poprsí k hlavě. Nebo s kompozicí, kdy jedné polovině obrazu dominuje část těla ohraničená koleny a začátkem zad. Ostatně fetišizace hýždí je téměř leitmotivem cut-scene. Během hry se setkáme s nespočtem scén, které končí svižným odchodem ze scény do hloubky obrazu. V centru kompozice jsou právě nerealisticky se kroutící hýždě hlavní hrdinky.

[55] V samotné hře je však Rubin obličej trochu pozměněn. V důsledku nižšího počtu bodů při vykreslování virtuálního světa dochází k zostření Rubiných rysů v obličeji. V samotné hře a cut-scene vypadá drsněji než jak je vykreslena na doprovodné grafice.

Jedná se o prvoplánovou a lacinou fetišizaci postavy, s jakou se setkáváme v exploatačních filmech 70. let. Oproti filmu je však patrný jeden rozdíl, v průběhu hry se zcela minimálně setkáváme se záběry s malou hloubkou ostrosti. V kontextu teorie Laury Mulvey se jedná o způsob, jakým jsou zobrazováni muži. Plastičtější zobrazení s sebou přináší větší míru svobody před kamerou a umožňuje artikulaci pohledu diváka, skrze který se s hlavní postavou identifikuje. Na jednu stranu tak může docházet k identifikaci s hlavní hrdinkou, na druhou stranu to nebrání v její sexualizaci. Toto rozporné zobrazení si hra může dovolit, jelikož je skrze interaktivní momenty jasné s jakou postavou se má hráč identifikovat. Proto již není nutné identifikaci ustanovovat v samotných neinteraktivních scénách. Nelze se tak divit, že hra obsahuje jen velmi málo sekvencí, ve kterých by se pohled recipienta kryl s pohledem hlavní hrdinky. Jestliže v případě filmu po záběru na hlavního protagonistu přichází pohled na danou scénu, na kterou se hlavní hrdina dívá, pak v případě videohry *Wet* tato ustálená filmová konvence téměř neplatí. Postava Rubi více než cokoliv jiného funguje jako spektákl pro mužské publikum, kterému je díky jeho flexibilitě v identifikaci napříč gendery poskytnuta jedna z dalších slastí v kontaktu s ženskou postavu.

Utváření sadistické slasti skrze herní mechaniky a současná eliminace nežádoucího masochismu má za následek nikoliv jeho vymýcení ze hry, ale přesunutí jinam. Proto asi není překvapením, že je masochistická slast rozvíjena v jedné z krátký narativních scén. V momentě, kdy Rubi padne do zajetí ji Pelhamovi zabijáci mučí elektrošoky. Scéna zdůrazňuje Rubinu neschopnost se bránit, jelikož je svázána. Záběry obsahují detail její tváře z profilu, kdy je jasně vidět krev tekoucí z jejích úst. Nicméně její vlasy vypadají stále perfektně upravené. Následují záběry jejího těla v křeči pod elektrošokem. Jeden záběr je z extrémně vyoseného nadhledu, který tím, že hrdinka má svázané ruce a nohy ponořené do vody napojené na elektrické katody, značí bezvýchodnost situace. Tento záběr nejenže zdůrazňuje neaktivitu postavy, ale podporuje masochistickou slast. O něco později ve stejné scéně následuje čelní záběr, ve kterém je zdůrazněna fysis Rubiny postavy. Hrdinka má na sobě pouze tílko a spodní prádlo. Masochistická slast je navíc saturována fetišizací těla hlavní protagonistky. Poté co se osvobodí ze zajetí, následuje záběr kamery z opačného úhlu. V něm vidíme Rubi odcházet do prostoru v centrální kompozici,

kdy je hráčova pozornost vedena k hýždím hlavní hrdinky zakryté pouze jejím šňůrkovým dámským prádlem. Následuje protizáběr, ve kterém hrdinka pokračuje v pohybu a přesně svou pánevní oblastí projde kamerou. Propojení exploatace ženského těla a masochistické slasti jen dokazuje slova Carl J. Clover o možnostech identifikace mezi gendery za účelem poskytnutí doposud nepoznané slasti mužskému publiku.

Herní mechaniky sice mají největší váhu v utváření obrazu ženy, ale neméně podstatný je taktéž způsob jakým hráč může na hrdinku pohlížet během pohybu v herním světě. Opět je zde zásadní žánr hry. Ten určuje, jakým způsobem hráč může sledovat postavu. Postava je vždy v centrálním postavení vůči okolnímu zabíranému světu. Tvoří tak středobod a přitahuje velkou část pozornosti. Většinu času během hraní je postava zabírána zpoza. Díky ovládání pohybu kamery si lze hlavní hrdinku prohlédnout i zpředu. Popřípadě provést některou z akrobatických figur a současným natočením kamery si hrdinku prohlížet ve zpomaleném pohybu. Přestože je hráč samotnou hrou téměř neustále vyzýván k akci, tak hra obsahuje i "bezpečná" místa. Jde o oblasti po vyvraždění všech nepřátel v dané aréně nebo meziprostor před vstupem do nového prostředí. Zejména meziprostory byly navrženy jako odpočinkové, kdy hráč ví, že mu nehrozí žádné nebezpečí a může zde ozdravit svého avatara. V těchto místech virtuálního světa se hráč může oddávat nerušenému voyeurismu. Čistě voyeuristické chování je sice herními mechanikami umožněno, avšak není nijak dál rozvíjeno, respektive bezpečné zóny, kde nehrozí násilný konflikt, mohou být chápány jako druh odměny, kdy si hráč může s postavou pohrávat a prohlížet jako panenku. Voyeurismus zde dosahuje téměř dokonalosti, jelikož si hráč může pohled řídit podle své touhy, a zároveň nemůže být pozorovanou postavou přistižen. Není tak jako v případě filmu odkázán na režiséra, který mu voyeuristický zážitek zprostředkovává. Navíc má svobodu, zda vůbec a na jak dlouho si bude s postavou pohrávat. Jediným pevně daným prvkem jsou místa, kde se může voyeuristické slasti bezpečně oddávat. Tento voyeuristický modus do hry vnáší opět jiný druh pohledu. V předešlé kapitole jsem ukázal, že při samotném hraní, tak jak je vývojáři zamýšleno, nutí hráče zaměřit se spíš na prostorové vztahy než na samotnou postavu. Hráč se v tento moment nemůže oddat pohrouženému pohledu prostě proto, že jeho primární aktivitou je hraní. Faktickým centrem

hráčova centra se stávají nepřátelé viděni skrze graficky znázorněnou mušku střelné zbraně. Voyeuristické prohlížení postavy během vykonávané akce vede pouze ke smrti hrdinky. Nelze totiž cíleně mířit na nepřátele a oddávat se pohledu na hlavní hrdinku vykonávající akrobatické kreace zároveň. V rámci jednoho narativního modu se tak můžeme setkat s dvěma různými druhy dívání. Právě voyeuristický druh dívání v momentě bezpečí navazuje a rozšiřuje způsob, s kterým se setkáváme při sledování filmu.

Poslední velká bitva ve hře nastává s Pelhalmovou osobní ochránkyní Tarantulou. Její výjimečnost je nejen určena jejími schopnostmi, ale tak způsobem zpracování boje. Právě tento závěrečný boj poslouží jako příklad, jakým způsobem dochází k propojení filmu a interakce v zobrazování ženské hrdinky. Zobrazení postavy při boji vychází výhradně z filmových akčních scén. Boj je podřízen přísné a propracované choreografii, na níž navazuje práce s kamerou. Setkáváme se s nejtypičtějším prvkem filmových bojových scén, kterým je střih po ose 180 stupňů. Následují prostřihy z profilu obou postav a opětovné prostřihy po ose 180 stupňů odlišující se pouze vzdáleností od postav. Tyto záběry jsou prokládány extrémními nadhledy nebo podhledy na obě postavy a celou scénu. Poté se kamera otáčí kolem postav a zabírá je z druhé strany. Ve scéně finálního souboje jsou na rozdíl od běžných bojových scén i samotných cut-scene, použité záběry s malou hloubkou pole. Použitím čistě specificky filmového estetického prostředku se snaží videohra ještě více přiblížit filmovému prožitku. Taktéž střihová skladba vychází z filmu. Střih určuje tempo souboje. Během boje je tak setkáváme se třemi rychlostmi. První jsou delší ustanovující záběry, které souboj prodlužují. Druhou rychlostí jsou dynamické prostřihy a střihy při samotném boji. Poslední rychlostí jsou záběry zpomaleného pohyby, během kterých je hráč vyzýván k interakci. Jedná se o stejný druh mechaniky jako v již popsaném třetím narativním momentu.

V tento moment se propojuje „prosté“ dívání s požadavkem interakce. Touha spojit film a interaktivitu v jeden celek přináší neustále změny a nároky na recipientův pohled. Chvíli se po něm chce, aby užasle upíral svůj zrak na obrazovku, načež během sekundy se rychle rozhodl a zmáčkl správné tlačítko na ovladači. Mám za to, že v tento moment hráč ani nehraje, ani se „prostě“ nedívá. Eric Schaefer popsal podstatu exploatačního filmu jako exhibicionistickou, která nejenže diváka

baví a šokuje, ale také mu jasně dává najevo, že se dívá na film. Samotní autoři teorie remediace poukazují na to, že hypermediace je nutná k tomu, aby recipient mohl být okouzlen.[56] Avšak k hypermediaci dochází buď rafinovaným nebo zcela viditelným způsobem. Prvním případem muže být způsob utváření spektáklu, jak jej popisuje Geoff King na příkladu filmu *Titanic* (James Cameron, 1997).[57] Film užitím speciálních efektů vytváří hypermediační spektákl. Zručně ho avšak propojuje s narativem a potlačuje pochybnosti o realističnosti. A tak vytváří dojem celistvého filmového světa. Velmi podobným způsobem funguje samotný pohyb ve virtuálním světe v případe hry *Wet*. Přestože dochází k hypermediaci, není natolik rušivá, aby hráče vytrhávala z ponoření do herního světa. Finální scéna boje dosahuje mnohem agresivnějšího typu remediace. Domnívám se, že v tomto momentě jde díky neustále změně oslovování recipienta o extrémní hypermediaci, která bývá vlastní spíš uměleckým dílům reflektující samotnou podstatu média než mainstreamová videohra, která se jen snaží být „cool“.

[56] Jay David Bolter a Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press 2000, s. 158.
[57] Gegoff King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London – New York: I.B.Tauris 2000, s. 49-51.

6. Závěr

Pokusil jsem se ukázat, že videohry mohou z filmu přebírat obecnou narativní strukturu. Tedy, že obsahují stejné vztyčné body jako je samotný příběh a kategorie atrakcí. Jestliže se v případě exploatačních filmů hovoří o psychologické plochosti hlavních představitelek, pak jsou videohry jejich následovateli. K užití násilí ve filmu se lze postavit dvěma způsoby. Zaprvé lze tuto psychologickou vyprázdněnost komplikovat, tak jak to dělá Tarantino ve filmu *Kill Bill*, propojením a kombinací archetypů postav. Zejména pak odvoláním se na mateřství a pomstu dokáže vytvořit přijatelnou legitimizaci násilí. Nebo na legitimizaci násilí zcela rezignovat a dílo ponechat jako čistou exploataci, jejíž jediným cílem je bavit a šokovat, tak jak je tomu v případě nespočtu exploatačních filmů 70. let. S postupným rozšiřováním syrového násilí do filmů hlavního proudu je taktéž patrná touha zobrazené násilí objasňovat a navázat k němu silný příběh (*Thelma a Louise*, *Dlouhý polibek na dobrou noc*). Nebo násilí bagatelizovat a schovat se za komediální prvky (*Charlieho andílci*). Ve srovnání s tím videohry neinklinují k nadměrné psychologizaci a zkoumaná hra *Wet* je toho důkazem. V tomto ohledu jsou velmi podobné „čistému" exploatačnímu filmu. Exploatační film se vždy pohyboval mimo hlavní distribuční kanály a k jejich promítání se vždy využívala jiná distribuční síť, než ve které se promítaly např. hollywoodské filmy. To však neplatí o videohře *Wet*, která byla vydána pro dva nejrozšířenější konzolové systémy, které bychom mohli přirovnat k mainstreamovým distribučním kanálům. Lze tedy tvrdit, a potvrzují to i tituly jako *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), *Tetris* (Alexej Pažitnov, 1984), *Wii Sports* (Nintendo, 2006) či *Minecraft* (Mojang AB, 2001), že jakákoliv psychologizace ve videohrách není běžná a jak dokazují i prodejní čísla tak ani žádaná.[58] Důraz se klade především na akci a možnosti interakce, kdežto morální východiska a důsledky z hraní takových her zůstávají v pozadí. O to palčivější je otázka žen, jakožto hlavních protagonistek v těchto žánrech. Rozšíření ženských postav do mužských žánrů lze vidět jako pozitivní krok, kterým médium videoher následuje film. Na obecné úrovni v tom lze vidět jak vliv feministické kritiky, tak touhy vytvořit z ženy spektákl, který se dá následně dobře zpeněžit. V případě hry Wet se podle mého mínění jedná veskrze o

[58] Zmíněné hry patří mezi nejprodávanějších videohry v historii napříč všemi platformami.

druhou možnost, ačkoliv lze nalézt i argumenty podporující alespoň částečně tvrzení prvé.

Postavy Rubi i Beatrix jsou do značné míry definované skrze své super schopné tělo. Obě jsou velmi zdatné bojovnice. Nesmíme ale zapomínat jakého druhu slasti z dívání respektive z hraní, se nám při konzumaci děl s těmito hrdinkami dostává. Bylo by chybné nechat se oslnit jejich schopnostmi, kterými dokáží zastínit jiné mužské hrdiny. Je nezbytné se soustředit na důsledky, které z těchto relativně nově nabytých pozic pro ženské hrdinky plynou. Pokusil jsem se ukázat, jak zejména sadismus a masochismus tvoří ústřední slasti v obou médiích. Jsou to právě tyto dvě slasti, které tvoří základ remediace ženské hrdinky mezi médii. Ačkoliv každé médium s např. sadismem pracuje trochu rozdílně. Ještě jednou bych se na tomto místě rád vrátil k myšlence Kevina Vealea. Při sledování filmu si divák může, ať je to jakkoli obtížné a samotným filmem nežádoucí, držet odstup a distancovat se činů spáchaných na filmovém plátně. V případě videohry tento způsob není dost dobře možný. Buď hráč hraje a nese zodpovědnost za činy odehrávající se ve virtuálním světě a nebo nehraje. Ale nedozví se, co bude následovat a jak se bude hra a její příběh dále odvíjet. Hráč z podstaty samotného média nemůže nezúčastněně přihlížet. Sadismus se tak v případě videohry Wet posouvá na zcela novou úroveň, jelikož ho dovoluje svému recipientovi zakusit zcela odlišným způsobem než v případě dívání se na film. Na jednu stranu lze ve videohře tohoto druhu vidět rozšíření mužského fantastického snění o zcela novou zkušenost, kterou nám film nikdy nebude s to zajistit. Argument o ženské postavě jako zprostředkovateli spektáklu a rozšíření slastí z filmového plátna podporuje i její reprezentace v samotné videohře. Videohra jakoby si z filmu vypůjčovala jen to špatné, co se zobrazení hrdinky týče. Rubi je nabízena jako produkt, spektákl k mužskému potěšení. A to nejen skrze cut-scene, ale také pomocí herních mechanik, které ho posouvají na zcela novou úroveň. Vstupní hypotézu ohledně obtížněji prokazatelné remediace na úrovni narativu a vlivu herních mechanik na utváření obrazu ženy tak nelze potvrdit. Vlastně je tomu přímo naopak, herní mechaniky ať již cíleně nebo nezáměrně rozvíjejí slasti spojené s ženským tělem. Na stranu druhou můžeme Rubi označit za progresivní hrdinku, která disponuje super schopnostmi a dokáže zabít kohokoliv. Ano, je pozitivní, že se v naší kultuře, a ve videohrách zejména, objevují ženské protagonistky, které co se

schopností týče, nezaostávají za mužskými hrdiny. Nicméně musím položit otázku stejně jako v případě filmu *Kill Bill*, zda je to opravdu to, jak si představujeme silné a emancipované ženské postavy v populární kultuře, které bezpochyby utvářejí vzory.

Seznam použité literatury a pramenů

BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press 2000.

CLOVER, J. Carol, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press 1992.

CREED, Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London - New York: Routledge 1993.

DONOVAN, Tristan, *Replay: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant 2010.

FOUCAULT, Michel, *Dějiny sexuality I*. Praha: Herrmann & synové 199+.

JENKINS, Henry – CASSELL, Justine (eds.), F*rom Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press 2000.

KING, Gegoff, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London – New York: I.B.Tauris 2000.

de LAURETIS, Teresa, *Technologies of Gender*. Bloomington: Indiana University Press 1987.

McLUHAN, Marshall, *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Mladá Fronta 2011.

NEGRA, Diane – TASKER, Yvonne (eds.), *Interrogating Postfeminism: Gender and the Politics of Popular Culture*. Durnham: Duke University Press 2007.

NERONI, Hilary, *The Violent Woman: Feminity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*. New York: State University of New York Press 2005.

PERRON, Bernard – WOLF, J. P. Mark (eds.), *The Video Game Theory Reader*. Abindgdon – New York: Routledge 2003.

READ, Jacinda, *The New Avengers: Feminism, Feminity and the Rape-Revenge Cycle.* Manchester: Manchester University Press 2000.

SCHAEFER, Eric, *Bold! Daring! Shocking! True!: a history of exploaitation films, 1919 – 1959*. Durham: Duke University Press 1999.

SCHUBART, Rikke, *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970 – 2006*. Jefferson: McFarland&Company 2007.

SZCZEPANIK, Petr (ed.), *Nová filmová historie*. Praha: Herrman & synové 2004.

TASKER, Yvonne, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. New York: Routledge, 1993.

Články z periodik:

DYER, Richard, Don't Look Now. *Screen* 23, 1982, č. 3 – 4, s. 61-73.

ESKELINEN, Marrku, Towards Computer Game Studies. *Digital Creativity* 12, 2001, č. 3, s. 175-183.

GIDAL, Peter, Against Sexual Representation in Film. *Screen* 25, 1984, č. 6, s. 24.

GUNNING, Tom, Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda. *Iluminace* 13, 2001, č. 2, s. 51-57.

MULVEY, Laura, Vizuální rozkoš a narativní film. *Iluminace* 5, 1993, č. 3, s. 43.

WILLIAMS, Linda, Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly* 44, 1991, č. 4, s. 2-13.

WILLIAMS, Linda, Film Body: An Implantation of Perversion. *Ciné-tracts* 3, 1981, č. 4, s. 19-35.

Internetové zdroje:

AARSETH, Espen: Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1, 2001, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [vyšlo červenec 2001, cit. 28. 9. 2012].

JUUL, Jesper: A Clash between Game and Narrative. Článek pouze v on-line verzi. Dostupný na WWW: < http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html> [vyšlo nedat., cit. 10.8.2014].

JUUL, Jesper: Games are telling stories?. *Game Studies*, 1, 2001, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [vyšlo červenec 2001, cit. 3. 6. 2014].

KENNEDY, W. Helen: Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?. *Game Studies*, 2, 2002, 2. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> [vyšlo prosinec 2002, cit. 15. 3. 2014].

LISAK, David: Understanding the Predatory Nature of Sexual Violence. Dostupný na WWW: <http://www.wcsap.org/sites/www.wcsap.org/files/uploads/webinars/SV%20on%20Campus/UnderstandingthePredatoryNatureofSexualViolence.pdf> [vyšlo nedat.; cit. 25. 6. 2014].

NAKAMURA, Rika – WIRMAN, Hanna: Girlish Counter-Playing Tactics. *Game Studies*, 5, 2005, 1. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/> [vyšlo říjen 2005, cit. 15. 3. 2014].

SICART, Miguel: Defining Game Mechanics. *Game Studies,* 8, 2008, 2. Dostupný na WWW: < http://gamestudies.org/0802/articles/sicart > [vyšlo prosinec 2008, cit. 13.8.2014].

SIMONS, Jan: Narrative, Games, and Theory. *Game Studies*, 7, 2007, 1. Dostupný na WWW: < http://gamestudies.org/0701/articles/simons> [vyšlo srpen 2007, cit. 1. 6. 2014].

TAYLOR, Laurie: When Seams Fall Apart / Video Game Space and Player. *Game Studies,* 3, 2003, 2. Dostupný na WWW: <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> [vyšlo prosinec 2003, cit. 1.8.2014].

VEALE, Kevin: "Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be. *Game Studies*, 12, 2012, 1. Dostupný na WWW: <http://gamestudies.org/1201/articles/veale> [vyšlo září 2012, cit. 3. 6. 2014].

Další internetové zdroje:

[nesignováno] Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games. Dostupné pouze on-line na WWW: <http://www.childrennow.org/uploads/documents/fair_play_2001.pdf> [vydáno nedat., citováno 29. 3. 2014].

[nesignováno] Quentin Tarantino v rozhovoru pro ZDF. Záznam publikovaný na *Youtube* – dostupné pouze on-line na WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=bIGhtVN2lrY> [vydáno nedat., cit. 17. 4. 2013].

[nesignováno] Toby Gard v promluvě pro internetový projekt Critical Path. Dostupné pouze on-line na WWW: <http://criticalpathproject.com/?v=38443522> [vyšlo nedat., cit 10.3 2014].

Seznam citovaných filmů

Barbarian Queen (Héctor Olivera, 1985)

Brutální Nikita (Luc Besson, 1990)

Coffy (Jack Hill, 1973)

Dlouhý polibek na dobrou noc (Renny Harlin, 1996)

Dost (Michael Apted, 2002)

G. I. Jane (Ridley Scott, 1997)

Gloryfying the American Girl (John W. Harkrider, Millard Webb, 1929)

Charliho andílci (McG, 2003)

I Spit on Your Grave (Meir Zarchi 1978)

Ilsa: vlčice SS (Don Edmons, 1975)

Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy (Steven Spielberg, 1981)

Kill Bill (Quentin Tarantino, 2003)

Kill Bill 2 (Quentin Tarantino, 2004)

King Kong (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933)

Lara Croft – Tomb Raider (Simon West, 2001)

Matrix (Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999)

Ms. 45 (Abel Ferrara, 1981)

Poslední dům nalevo (Wes Craven, 1972)

Predátor (John McTiernan, 1987)

Rambo: První krev (Ted Kotcheff, 1982)

Rudá Sonja (Richard Fleischer, 1985)

Smrtonostná past (John McTiernan, 1988)

Titanic (James Cameron, 1997)

Terminator 2: Den zúčtování (James Cameron, 1991)

Thelma a Louise (Ridley Scott, 1992)

Vetřelec (Ridley Scott, 1979)

Seznam citovaných her

Barbie Fashion Designer (Mattel Interactive, 1999)

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009)

Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North, 2004)

Minecraft (Mojang AB, 2001)

SimCity 4 (Maxis, 2003)

The Sims (Maxis, 2000)

Tetris (Alexej Pažitnov, 1984)

Tomb Raider (Eidos Interactive, 1996),

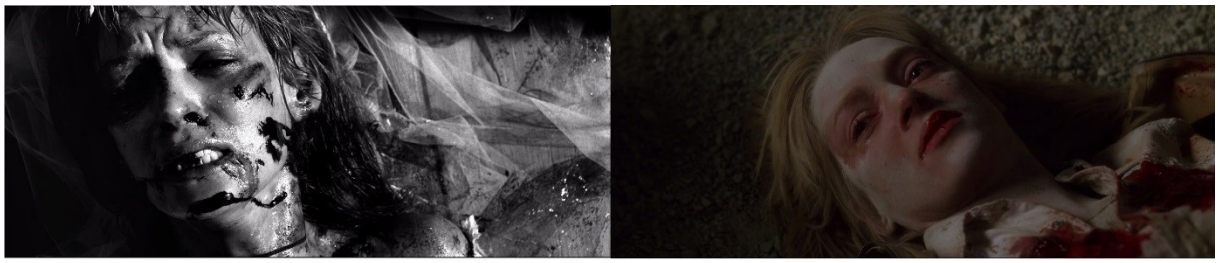
Virtua Fighter (Sega, 1993)

Wii Sports (Nintendo, 2006)

Seznam příloh

Obrazová příloha č. 1 - snímky z filmů a filmové plakáty

Obrazová příloha č. 1



Obrázek č. 1 Beatrix jako pasivní postava

Obrázek č. 3 Postava Johna Ramba a Beatrix Kiddo

Obrázek č. 2 Filmové plakáty