

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Dokumentární tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**MEZI DOKUMENTÁRNÍM FILMEM A
POČÍTAČOVOU HROU**

Kateřina Turečková

Vedoucí práce: MgA. Jaroslav Kratochvíl

Oponent práce: Mgr. Lubor Kopecký

Datum obhajoby: 10. 9. 2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Art and New Media

Documentary film department

BACHELOR'S THESIS

**SOMEWHERE BETWEEN A DOCUMENTARY
FILM AND A COMPUTER GAME**

Kateřina Turečková

Supervisor: MgA. Jaroslav Kratochvíl

Opponent: Mgr. Helena Bendová

Date of thesis defence: 10. 9. 2018

Assigned degree: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Mezi dokumentárním filmem a počítačovou hrou

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Bakalářská práce *Mezi dokumentárním filmem a počítačovou hrou* se zabývá postupem tvorby dokumentárního filmu *Iluze* režisérky Kateřiny Turečkové, který je estetickou formou připodobněn počítačové hře. V první části objasňuje motivaci režisérky takový film natočit. Dále rozebírá jednotlivé umělecké formy dokumentární film a počítačová hra.

Na základě těchto poznatků práce popisuje tvorbu jednotlivých scén a následného filmového celku.

Abstract

This bachelor thesis deals with the creative process of a documentary titled *Ilusion* authored by director Kateřina Turečková. The form of the documentary emulates the aesthetics of computer games. In the first part it clarifies the motivation of the author to make this sort of movie, then it goes through the documentary movie art form and analyzes also computer games.

Subsequently it describes the proces of creation of individual scenes of *Ilusion* and the whole finished version of the movie.

Poděkování	7
1. Úvod	8
2. Motivace	10
3. Dokumentární film	15
3.1. Definice dokumentárního filmu	15
3.2. Sociální herec	16
3.3. Na pomezí	17
4. Počítačová hra	19
4.1. Definice počítačové hry	19
4.2. Reprezentace videoher ze záznamu	20
5. Tvorba filmu Iluze	24
5.1. Žánr	24
5.2. Avatar	25
5.3. Level	25
5.4. Eskapismus	27
5.5. Emocionalita v hrách	27
5.6. Interaktivita	29
5.6.1. Pravidla	30
5.6.2. Interaktivní dokument	31
5.7. Práce s informacemi	32
5.8. Maďarská symbolika	36
5.9. Kamera	39
5.10. Zvuk	40
5.11. Střih	41
5.12. Počítačová grafika	41
Závěrem	43
Seznam použité literatury a zdrojů	44
Příloha	48

Poděkování

Ráda bych poděkovala Jaroslavovi Kratochvílovi, Josefíně Lubojacki a Ester Fisherové za cenné poznámky k mé práci.

1. Úvod

Věnuji se dokumentárnímu filmu skoro celé jedno desetiletí. Tato umělecká forma mne fascinuje při každém novém projektu – filmu. I přes to, že se zdá být dokumentární film velmi klasickým uměleckým projevem, já si v něm po každé nacházím úplně nové rozměry. Natáčím na odlišné materiály (16 mm, 35 mm, digitální film), pracuji se sociálními herci, s herci profesionály, posunuji hranice filmového zvuku (improvizovaný mixovaný zvuk během promítání, 5.1 kanálový zvuk), manipuluji s diváky (a přiznávám se) a tak dále. Je to pro mě zcela nevyčerpatelný formát, který můžu prolínat s jinými z celého spektra uměleckých vyjádření. Poslední dobou jsem fascinovaná, jak mnoho poznatků se lze naučit skrze teorii. Velmi ráda se nechávám teoretickými poznatky inspirovat a vnáším je do své praktické práce.

Poslední rok jsem prožila v Budapešti. Dennodenně jsem vnímala velké rozdíly mezi mou domovinou – Českou republikou a Maďarskem. Na základě svých vlastních zkušeností s lidmi a prostředím Budapeště jsem začala vytvářet strukturu svého nového filmu *Iluze*. Jelikož jsem byla omezena některými skutečnostmi - cizí řeč, nemožnost přímo natáčet své aktéry, specifické podmínky u natáčení - rozhodla jsem se použít úplně nové metody tvorby dokumentárního filmu.

Některé prvky jsem připodobnila počítačové hře, protože mi dávaly volnost v rigidní formě klasického dokumentárního filmu. Na základě tohoto rozhodnutí jsem musela detailně nastudovat, jak se taková počítačová hra chová. Hráč či hráčka úplně jinak vnímají plynoucí čas takového média. Narativ je mnohvrstevnatý a hlavním rozdílností od dokumentárního filmu je interakce. Tyto tři hlavní odlišnosti jsem musela specifickým způsobem potlačit a implementovat do nové formy dokumentárního filmu.

V následujících stránkách se vám budu snažit přiblížit část svých osobních poznatků a následné vypořádání s úplně odlišnými problémy, než jaké jsem zažívala u svých předchozích filmů.

Má práce je zcela postavena na mém subjektivním vnímání světa i jednotlivých teorií, které v ní zmiňuji. Jejím cílem je popsat vznik nového formátu dokumentárního filmu a přiblížit strukturu mého přemýšlení nad takovým projektem.

2. Motivace

Nikdy jsem před tím v Maďarsku nebyla. Zнала jsem maďarskou kulturu skrze filmy, hudbu, umění a historii ze základní školy a wikipedia.org. Při příjezdu vlakem jsem byla fascinovaná nekonečnou Dunají a vítajícím Turulem (nacionálně-vojenským symbolem, který není pravdivý, ale mohl by být¹) blízko města Tatabánya. Našla jsem si partnerskou školu FAMU – SZFE – Akademii dramata a filmu. Připravovala jsem se na maďarsky probíhající výuku, ale přirozeně jsem se spoléhala na anglicky probíhající program DocNomads.² Půl roku pracuji v maďarštině, půl roku v angličtině. Bohužel jsem přijela na tu část, kdy pracuji v maďarštině, ale nemyslela jsem si, že to bude tak výrazný problém, jelikož všichni studenti i vyučující pracují v angličtině stejně přirozeně jako v maďarštině. Po příjezdu jsem zjistila, že nic ze slíbeného programu škola pro mě neuskutečnila. Procházela jsem všemožné přednášky a třídy, kde většina ročníků brala něco, co už jsem pocitově zažila tolikrát. Bazální základy vnímání filmu. Velmi konzervativní pojetí a představy o filmovém jazyku. To jsem pochytala i v maďarštině.

DocNomads byli třešničkou na mém maďarském dortu. Ryze mužský kolektiv s velmi hierarchizovanou strukturou. Dva hlavní pedagogové. Jeden z nich, introvertní a přemýšlivý, nedostával žádný prostor. Druhý z nich byl výrazný, dominantní, velmi autoritativní. Celý kolektiv se přede mnou předváděl, každý svým charakteristickým přístupem. Už od počátku odmítali mou přítomnost. Hlavního pedagoga nezajímaly mé filmy, natož má osobnost. Dával mi to velmi najevo s tím, že bych jeho studenty zdržovala od práce, protože připravují své diplomové filmy. Cítila jsem z nich takovou agresivní energii, různými způsoby mi dokazovali, jací jsou vyspělí filmaři. Mluvili o tom, jak k daným látkám přistupují. Ovšem nemohli mi své filmy ukázat, protože je, až na jednoho studenta, neměli přeložené.

¹ SZABOLCS, KissPál. From Fake Mountains to Faith (Hungarian Trilogy) [online]. V: Mezosfera. 2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <http://mezosfera.org/from-fake-mountains-to-faith-hungarian-trilogy-by-szabolcs-kisspal/>

² Více o programu DocNomads na: <http://www.docnomads.eu>

Trvala jsem na tom, že zůstanu v hodině i přes to, že komunikují v maďarštině. Po měsíci jsem si maďarštinu relativně naposlouchala. I přes to, že je maďarština velmi odlišná od češtiny či angličtiny (jediné jazyky, které ovládám), tak jsem byla schopna odhadnout, jaké emoce ti, kteří tímto jazykem mluví, zažívají. Bylo potom relativně jednoduché se v jejich mluvě orientovat. Pouštěli si namátkou ukázky svých roztočených diplomových filmů. Ukázky byli velmi soustředěny na mluvené slovo. Vůbec je nezajímalo prostor, kde se jejich sociální herci nacházeli. Neměli, mimo klasické zabírání mluvicí hlavy, absolutně žádné umělecké ambice. Mluvicí hlava sama o sobě je výborný umělecký prostředek, když bude autor dávat na zřetel minimálně nějaké rysy dramatiky takového zaznamenávání mluvicích hlav – viz teorie Dramatika mluvicí hlavy Víta Janečka.³ Vůbec jsem nepřišla na to, proč přímo tato forma záznamu daného sociálního herce by měla být v něčem přínosná, když se očividně herec styděl a kamera mu vůbec nebyla příjemná. Nedalo se mluvit o rozzáběrování, velikosti snímaného obrazu, nějaké skice, jak bude student rozvíjet myšlenku svého filmu. I přes to, že jsem nerozuměla podstatě, o čem ta postava mluvila, tak jsem měla několik poznámek právě k formálnímu pojetí filmu. Když jsem svůj krátký monolog ukončila s několika otázkami, jež se vztahovaly k mizanscéně dané ukázky, mne pedagog-autorita zarazil a řekl mi: “Očividně jste velmi dobře vzdělaná. Co tady chcete dělat?”

Filmy dvou pedagogů a jejich studentů na mě působili náladou devadesátých let. Fascinace novými (před tím tabuizovanými) prostředími, které svými postkomunistickými znalostmi nejsou tvůrci schopni kriticky a zároveň eticky zachytit. Příkladem takového přístupu je pro mě film studenta DocNomads Bartha Mátého *Champion (Bajnok, 2017)*.⁴ Film pojednává o mladé Romce Vanessze, která se připravuje a bojuje o boxerský titul, což má být jistým pomyslným zlomem v jejím životě, který ji má vytrhnout z jejího osudu romské dívky bez budoucnosti. Tuto informaci nám ve filmu sdělí její trenér. Ona sama ve filmu nikdy nepromluví o svých emocích, myšlenkách. Film je zcela natočen v observačním modu.⁵ Díváme se na dívku jako na úkaz, který nemá mluvit, ale má jen vypadat. Nedostane se hlouběji

³ JANEČEK, Vít. Dramatika mluvicí hlavy [online]. V: DOK Revue. 2014 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <http://www.dokrevue.cz/clanky/dramatika-mluvici-hlavy>

⁴ Bajnok / Champion TRAILER. V: Youtube [citace]. 2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://youtu.be/go3RdSIEDxA>

⁵ NICOLAS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1. vyd. Akademie múzických umění, 2010. ISBN: 978-80-7331-181-0

než jen k tomu, že je to Romka, má mobil, kamarádky a věnuje se boxu. Nevím, proč se mu věnuje. Neznáme její vnímání světa. Pro mě je to typický příklad, jak marginalizovat už marginalizovanou skupinu lidí. Dát jim jen pomyslný prostor, který je ve skutečnosti ve filmu nulový. Toto je film, který je vlajkovou lodí dokumentární sekce budapešťské filmové školy SZFE. Byl oceněn Speciálním uznáním na mezinárodním festivalu BIF,⁶ největším festivalu dokumentárních filmů v Budapešti.

*“CELÝ TO PŘETOČIT A ZAJÍMAT SE O LIDI ABSOLUTNĚ MIMO TU POLITIKU!”
DENÍK AUTORKY, 23.11.2017*

Seznamovala jsem se se studenty napříč celou školou. Nejenenergičtější a nejvnímavější byli paradoxně studenti nižších ročníků, kteří měli velkou energii na tvorbu a vnímali své počínání na poli umění globálně, měli pocit, že jejich počínání opravdu promlouvá a může něco změnit. Takovou energii jsem čekala všude, v celé Budapešti, protože jsem myslela, že země Benceho Fliegaufa, Gyorgy Pálfiho a hlavně Bély Tarra nese ve svých občanech své specifické rysy.

*“ONO JE TO CELÉ O INTELIGENCI. UŽ TADY NEMAJÍ ŽÁDNÉ POLITICKÉ ELITY
– TAKŽE SE ROZHODLI TAKY UDĚLAT KROK... NENÍ NIKDO, KDO BY TO
ZACHRÁNIL ... NIKDO!” DENÍK AUTORKY, 17.10.2017*

S Bárthem Mathou jsem si dala přátelskou schůzku nad pivem. Přišel i jeho bratr, který je velmi činný v alternativní budapešťské elektronické scéně. Snažila jsem s nimi i “klábosit” o světě, kde žijí. Byla jsem velmi překvapena tím, že absolutně odmítali jakékoliv propojení s občanským aktivismem. Souhlasili se mnou, že státní politika je na pováženou. Potom sami rozvedli bratrský dialog, který byl pro mě šokující: “Jediný, co nám pomůže, bude toho Orbána zastřelit... Jinak to tak prostě je. Takhle ten svět funguje!” Zastřelit premiéra?

*“JÁ V NĚM ŽIJÍ, ALE NELÍBÍ SE MI A NESPOKOJÍM SE S ODPOVĚDÍ: `TAKHLE TO PROSTĚ JE. TAKHLE TEN SVĚT FUNGUJE!` TEN SVĚT NÁM UBLIŽUJE A STEJNĚ TY ZMRDY BUDEME RESPEKTOVAT. PARÁDA!` DENÍK AUTORKY,
20.10.2017*

⁶ Více na domovských stránkách Mezinárodního festivalu BIF na: <http://bidf.hu/en/home/>

Podobné situace se mi začaly dít čím dál tím častěji a já jsem sama nebyla schopna rozeznat, kde je ta samotná hranice se vyptávat, jak se lidé cítí v takovém režimu, který je očividně štve.

“JE TO PŘÍLIŠ MNOHO ENERGIE NA MĚ. PŘIŠLA JSEM DO SHOPU A KÁZALA MI STARŠÍ MAĎARKA, ŽE JSEM AROGANTNÍ PÍČA. ŽE VŮBEC NEVÍM, JAKÝ TO JE – ŽÍT V TOTALITĚ. A AŽ JDU DO PÍČE. MĚLA MEGA PRAVDU. JSEM AROGANTNÍ PÍČA. HROZNĚ NÁROČNÝ BÝT JEŠTĚ VE SPOJENÍ S REALITOU. KDYŽ LÍTÁM DO VESMÍRU. MĚLI BY SE UPÁLIT. ONI CHTĚJÍ ZASTŘELIT ORBÁNA. VŠICHNI CHTĚJÍ VŠICHNI! TO UŽ JE HROZNÝ DNO. KDYŽ UŽ NEMÁŠ ŠPETKU NIČEHO A CHCEŠ HO ZASTŘELIT.” DENÍK AUTORKY, 9.11.2017

....

“POTKALA JSEM CHLAPCE V BARU. POŘÁD JSEM OPAKOVALA SVÉ MYŠLENKY, JAK JE POTŘEBA NĚCO DĚLAT. TEN JEDEN CHLAPEC MI ŘEKL: JAKO CO MÁME DĚLAT? MÁM SE JAKO ZABÍT?” DENÍK AUTORKY, 2.2.2018

Bezmoc lidí, bezmoc myšlení. Čím dál víc jsem si začala všimnat různých detailů na ulici. Větší počet lidí bez domova, než jsem zvyklá. Všechny domy docela v zuboženém stavu (mimo centrum, které je velmi udržováno, viz level Turisti). Obecná nálada lidí. Říká se, že se Češi nesmějí. Tady jsem z toho měla o hodně depresivnější pocit...

“SEDÍM NA OKTOGONU. KOLEM PROCHÁZEJÍ DAVY LIDÍ. JE ŠERO. NEVIDÍM NIKOHO, KDO BY PROJEVOVAL LÁSKU K NIKOMU. NENÍ TO JEN ČISTÁ IGNORACE OKOLÍ – NENÍ TU LÁSKA. NIKDO SE NEDRŽÍ ZA RUKU. NIKDO NEŠEPTÁ NIKOMU DO OUŠKA. LIDI SE NEZASTAVUJÍ A NEKOUKAJÍ S TÍM ZAMILOVANÝM ÚSMĚVEM DO TELEFONU. KDE JE TU LÁSKA? V JINÉM STÁTĚ.” 3.12.2017

Mám pocit, že až v posledních pár letech mne starší lidé respektují, resp. mé názory. Vždy jsem byla peskovaná za svůj věk. “Seš příliš mladá, abys tohle věděla.” nebo “Ty jsi nezažila komunismus, tu nesvobodu, ty nevíš...”. Nezažila, ale vnímám tu nesvobodu přímo v Maďarsku.

To normalizované myšlení (viz kapitola informace) mých náhodných známých, to mě nějakým způsobem ubezpečilo, že to, co se v Maďarsku teď děje, je nesvoboda. A na rozdíl od nich, já jsem schopná to vnímat a jsem schopna to nějak zachytit, protože si to dokážu na rozdíl od nich ještě uvědomit. Stále jsem ta, která pochází z relativní svobody.

Samozřejmě, že jsem bojovala s pocity, že mi tato práce nenáleží. Připadala jsem si místy jako kolonizátorka, co přijela do třetího světa kázat o svobodě. To jsem vlastně taky i na začátku dělala... Já jim chtěla ze svého nejhlubšího přesvědčení pomoci, což zdůrazňováním u piva opravdu nešlo. Tak jsem se rozhodla natočit film o tom, co taková nesvoboda s lidmi dělá, a hlavně jak velmi snadno lze té nesvobodě propadnout. To je to nejlepší, co jsem mohla udělat, a doufám, že to všem za své neohrabané chování vrátím právě tímto filmem.

3. Dokumentární film

S formou dokumentárního filmu pracuji sedm let. Neustále se můj přístup k takovému druhu umění vyvíjí. Hlavním impulsem, proč dělat umění, je pro mě realita. Neovládám příliš svou imaginaci, resp. ji neumím dostatečně rozvinout jako například abstraktní malíři. Postupně z různých témat a znaků z reality – ze světa, který kolem sebe vidím – vytvářím audiovizuální dílo. Pracuji většinou s přímou realitou a využívám tzv. sociální herce, tudíž jsem režisérka dokumentárního filmu.

3.1. Definice dokumentárního filmu

“Dokumentární film vypráví o situacích a událostech týkajících se skutečných lidí (sociálních herců), kteří nám představují sami sebe v příbězích, jež nám přibližují věrohodnou představu o zobrazovaných životech, situacích a událostech či pohled na ně. Specifické hledisko filmového tvůrce nevytváří fikční alegorii, ale zprostředkovává přímý vhled do žitého světa.”⁷

Definice dokumentárního filmu podle Bille Nicholse je evergreenem teorie dokumentárního filmu. Audiovizuální dílo, které nese jisté konvence. Konvence zejména v očekávání samotných diváků. Jelikož pro ně je ta informace, že tamto či ono je dokumentární film, nejdůležitější. Oni poté jinak přistupují k filmům, které vidí. Dokumentární filmy se jich více dotýkají, protože mají pocit, že se dívají na něco reálného z jejich vlastního světa.

Definice dokumentárního filmu se neustále vyvíjejí a mění podle toho, kam nová umělecká díla posunují jejich hranici. Jednotlivé umělecké disciplíny se prolínají, a to nejen ve světě umění, ale reagují i na jiné vědní obory od sociologie po žurnalistiku. Jak zmiňuje Bill Nichols: “*Objevují se nové formy, jež zpochybňují konvence, které dosud určovaly hranice dokumentárního filmu, a jež posouvají stávající hranice a někdy i zcela mění.*”⁸

⁷ NICOLAS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1. vyd. Akademie múzických umění, 2010. ISBN: 978-80-7331-181-0. s. 34

⁸ NICOLAS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1. vyd. Akademie múzických umění, 2010. ISBN: 978-80-7331-181-0. s. 35

3.2. Sociální herec

Hlavními hybateli každého příběhu v mých filmech jsou lidé. Lidé, kteří pro mne nějakým způsobem vybočili z nějaké masy. Lidé, co se chovají jinak kvůli své specifické charakteristice, nebo se chovají jinak, protože kvůli vnějším vlivům musí. Nejsou to herci. Nepřetvářím je a nechci po nich něco, co nejsou. Spíše se je snažím jen pobídnout k nějakým momentům, které zvýrazní určité rysy jejich charakteru. Tento moment je nejčastěji to, co může změnit divákovo vnímání světa.

“S ‘lidmi’ se jedná jako se sociálními herci spíše než jako s profesionály. Sociální herci vedou svůj život dál víceméně tak, jak by jej vedli i bez přítomnosti kamery.”⁹

Všudypřítomný strach maďarských občanů z jakékoliv represe ze strany státu mě přivedl k úplně odlišnému přístupu k sociálním hercům, než jaký jsem praktikovala ve svých předchozích filmech. Buď jsem se v nich věnovala spíše osobní linii reprezentace (*Strip, Bezobratlí, 2015*), nebo jsem po delší době rozhodování nad etikou přístupu k představitelům svých filmů vedla diskuzi přímo s nimi a na základě toho jsem film upravovala, abych jim přímo neublížila (*Tradice, 2017*). Teď jsem se ocitla ve svízelné situaci. Moji nalezení představitelů se cítili velmi nekomfortně při představě, že by je někdo viděl ve filmu. Báli se. Vůbec v těch informacích, které mi dávali, byla cítit i jistá nejistota, jestli vůbec je pravda to, že autoritativní systém je takto ohrožuje a potlačuje jejich občanské svobody. Na základě tohoto balancování na hranici etiky jsem se rozhodla pro úplně odlišný způsob snímání. Ponechat jejich příběhy v jejich mateřském jazyce – maďarštině a natočit stylizovaný obrazový materiál.

*“DISKUZE V RINGU OPOJENÍ BUDAPEŠŤSKÉ NOCI: “NÁM NIKDO NEROZUMÍ!
MÁME HROZNĚ TĚŽKEJ JAZYK...” A JÁ NA TO “DYŤ SPOLU MLUVÍME
ANGLICKY...” 25.1.2018*

Nechtěla jsem dělat jen ilustrativní záběry a chtěla jsem onu příslovečnou hranici ještě více posunout.

⁹ NICOLAS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1. vyd. Akademie múzických umění, 2010. ISBN: 978-80-7331-181-0. s. 63

3.3. Na pomezí

“HRÁČ/DIVÁK MUSÍ DOSTATEČNĚ VĚDĚT O TÉ POSTAVĚ, KDO JE ZAČ. (...) MY TY POSTAVY, ALE NEMŮŽEME MU JE MOC PŘIBLÍŽIT. PROTOŽE NEMŮŽEME ŘÍCT JEJICH IDENTITU...!!!” DENÍK AUTORKY, 23.2.2018

Přežívání a nevědomost mých maďarských hrdinů/obětí mi vždy připadala jako velká hra. Jejich hra života se systémem. Pohyb ve velkých ulicích maďarské metropole. Vydělané peníze a co nejlépe si užít ten volný čas. Pro mě to bylo jako sledovat na *Second life* (2003). Hra, kterou můžete hrát kdekoliv a kdykoliv, a stejně se propojíte do jednoho imaginárního obrovského světa. Simulace reálného světa s prvky magického neomezeného světa. Rozšířená virtuální 3D realita vnímaná skrze plochu monitoru vašeho počítače.

“VYTVOŘIT ESTETIKU TAK, ABY SE TEN ČLOVĚK CÍTIL AKTIVNĚ. PROBUDIT HO Z PASIVITY!” DENÍK AUTORKY 17.2.2018

Komunikujete s avatary, lítáte na koštěti nebo vystudujete vysokou školu (spolu s externím online studiem mimo *Second life*). Diplom z ní je i legitimním diplomem ve světě reálném.¹⁰ Pamatuji si svůj první kontakt s touto hrou. Přiletěla jsem jako avatar do Bohemie – světa pro Čechy a Slováky, co hrají *Second life*. Při ohníčku s dalšími avatary jsem mluvila o možnostech takové hry. Jedna avatarka se na mě dramaticky otočila a řekla mi: “Hlavně se nezamiluj.”

“TEN FILM MŮŽE BÝT CELÝ HRA – VYUŽÍVAT ATRIBUTY HRY. POVZBUZOVÁNÍ K JISTÉ AKTIVITĚ. ZÁROVEŇ MAPOVÁNÍ TÉ ILUZE.” DENÍK AUTORKY, 23.11.2017

Je tedy velmi jednoduché propadnout takovému imaginárnímu světu. Můžete zažívat velmi silné emoce, stejně jako v tom světě, kde nejste propojení skrze klávesnici.

¹⁰ *Education in Second Life* [online], poslední aktualizace 5.8.2018 10:59 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/Education_in_Second_Life

Audiovizuální média vnímám jako nějakou síť, kde můžete na první pohled nespojitelné prvky propojit. *“Charakter médií je proměnlivý a hybridní. Neexistuje čisté médium, naopak normální je, že média na sebe reagují a navzájem se ovlivňují.”*¹¹ A tak i já reaguji na své myšlenky, které ke mně přicházejí během bádání a studování jednotlivých teorií, jež souvisí s mým tématem. Ze začátku jsem se velmi bála, ale postupným zjišťováním, jak je možné hru, svět nereálný, propojit se světem dokumentárním – záznamem reality, jsem zjistila, že bát se nemám čeho.

¹¹ JANDA, Luděk. Film a počítačové hry. Cinepur. Říjen 2005. 42, s. 23

4. Počítačová hra

Počítačové hry jsem hrála od malička. Prehistorik, Prince z Persie nebo klasické Formule. Velmi zdatně jsem už jako dítě ovládala veškeré ovládání těchto her. Vrátila jsem se k nim až s novým počítačem ve čtrnácti letech. To jsem začala hrát všechny násilné střílečí hry žánru FPS – “FPS, kde jsme umístěni do světa hry přímo v první osobě i z vizuálního hlediska.”¹² Zejména sérii Call of Duty. Tato hra mi začala měnit nálady a měla jsem problémy se přepnout do reality. Když jsem jezdila autobusem z Kyjova na gymnázium do Strážnice, tak jsem většinu času koukala z okna a poslouchala hudbu. V tomto hráčském období jsem musela zavírat oči, protože jsem měla pocit, že jsou na střechách odstřelovači. Hrozně jsem se bála toho, jak moc mě moje závislost na počítačové hře měnila. Od té doby jsem nikdy vážně nehrála počítačové hry. Jsem velmi citlivá divačka, a ještě citlivější hráčka. Dokážu se velmi hluboce vcítit do postav v audiovizuálním světě.

4.1. Definice počítačové hry

“a game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons”¹³

Obecně všechny videohry (ať už ty počítačové, konzolové či mobilní) ovládáte jistými kontroléry vy samy. Je zde prvek interaktivity (viz podkapitola Interaktivita).

Nejen, že obraz kontrolujete, ale jinak vnímáte čas než ve filmu – jednotu času je aktuální. Prožíváte vše, co se děje v ten daný okamžik, když hraje. Naratologické postupy můžou být podobné jako ve filmu, ovšem struktura dané narace je na rozdíl od filmu (klasický film) nelineární neboli síťová. I přes podstatu struktury narace většinou hráč vnímá stejně příběh lineárně, protože si vybírá svou specifickou cestu v dané hře.

¹² BENDOŤ, Helena. *Umění počítačových her*. 1. vyd Akademie múzických umění v Praze, 2016 ISBN 978-80-7331-421-7, s.55

¹³ Definice “*Video game*” v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

“VÝZVY A ÚKOLY ZASTAVUJÍ PLYNUTÍ ČASU – ZASTAVUJÍ NARATIV A ČAS.”

DENÍK AUTORKY, 5.4.2018

“Kybertext – Rozvětvenost, víceúrovňovost, možnost vybírat si z vícera možností, stojí proti klasickým filmovým modelům, které neumožňují divákovi možnost volby.”¹⁴ Vysvětluje Ondřej Moravec ve své práci. Film bez možnosti volby, hra s možností volby.

Může se zdát, že všechny druhy počítačových her jsou pro většinu lidí špatně pochopitelné, protože se kódují jinak než klasické audiovizuální umění. Zejména tedy v interakci, vizualitě, plynutí času a dalších specifických prvcích videoher. Ovšem podle informací Heleny Bendové “56 % obyvatel České republiky hraje počítačové hry alespoň jednou do měsíce.”¹⁵ A nejen, že i Češi znají hry, protože je hráli, ale oni je znají i proto, že je pravděpodobně viděli z nějakého záznamu.

4.2. Reprezentace videoher ze záznamu

Záznamy video her můžeme rozdělit na tři různé druhy: Video game walkthrough, Let's Play a Video game review.

1. Video game walkthrough

Jsou záznamy toho, jak lidé hrají hry. Začalo to texty, které popisovaly, jak danou hru hrát, až to skončilo milionovými shlédnutí videí na stránce [youtube.com](https://www.youtube.com), a zejména stránce [twitch.tv](https://www.twitch.tv), kde mohou fanoušci videoher sledovat ze záznamu nebo online další tvůrce těchto videí. [twitch.tv](https://www.twitch.tv) profituje zejména ze speciálních přenosů úspěšných a slavných hráčů a hráček. Průměrně sledovalo tuto stránku v lednu 2018 962 000 uživatelů.¹⁶ [twitch.cz](https://www.twitch.cz) existuje i v české jazykové mutaci. Dá se říci, že se sdílené záznamy/live videa protínají s Let's play formami, jelikož někteří z tvůrců těchto záznamů komentují video.

¹⁴ MORAVEC, Ondřej. *Mezi filmem a počítačovou hrou: odlišnosti a podobnosti způsobů vyprávění*. Bakalářská práce. Akademie múzických umění. Praha, 2016. Vedoucí práce Helena Bendová. s.15

¹⁵ BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. 1. vyd Akademie múzických umění v Praze, 2016 ISBN 978-80-7331-421-7, s. 61

¹⁶ GILBERT, Ben. *Amazon's streaming service Twitch is pulling in as many viewers as CNN and MSNBC* [online]. V: Business Insider. 13.2.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/twitch-is-bigger-than-cnn-msnbc-2018-2>

Max Sjöblom a Juho Hamari sledovali několik uživatelů/lek [twitch.tv](https://www.twitch.tv) a snažili se objasnit, z jakých důvodů tyto streamové služby využívají. Na základě svého výzkumu zjistili, že největší motivací sledování těchto typů videí je právě sociální aspekt. Sjöblom a Hamari vyzývají i celý hráčský průmysl, aby si uvědomil rozsah jejich bádání a rozšířili platformu hraní i do neinteraktivního audiovizuálního spektra: “From a game development standpoint, the fact that games are being turned from sole playing experiences into spectator experiences increases the amount of facets that should be taken into account in game design. Content creators are increasingly turning to games as a new media of conveying a message to their audience in the form of both video game streaming and videos on services such as YouTube.”¹⁷

2. Let's play

V první polovině nultých let začali návštěvníci fóra Something Awful, věnovaného počítačovým hrám¹⁸, rozvíjet formu Video game walkthrough, a nejen že nahrávali, jak hry hrají, ale i je komentovali, případně je doplnili i s přímým záznamem sebe samých. Let's play videa jsou současně nejpoblárnější záznamy videoher na internetu.

Švédský youtuber PewDiePie¹⁹ začal v roce 2010 a natáčel zejména Let's play videa her, které jsou z perspektivy First person – RPG adventuru s otevřeným světem Minecraft (2011) nebo hororový survival s uzavřeným světem Amnesia: Pád do temnoty (2010). Za posledních 8 let velmi kreativně okomentoval stovky her a dále se věnuje svému vlogu na stejném kanálu. V roce 2017 si vydělal přes 11 milionů dolarů²⁰ a jeho výsluní čtvrté nejdebíranější hvězdy Youtube.com²¹

¹⁷ SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users* [online]. 2017. Dostupné z: [https://tutcris.tut.fi/portal/fi/publications/why-do-people-watch-others-play-video-games-an-empirical-study-on-the-motivations-of-twitch-users\(4a907ccd-2174-436d-92b0-a7fade37ff7a\).html](https://tutcris.tut.fi/portal/fi/publications/why-do-people-watch-others-play-video-games-an-empirical-study-on-the-motivations-of-twitch-users(4a907ccd-2174-436d-92b0-a7fade37ff7a).html)

¹⁸ Dostupné na <https://forums.somethingawful.com/forumdisplay.php?forumid=44>

¹⁹ Uživatelská stránka PedDiePie: <https://www.youtube.com/user/PewDiePie>

²⁰ HERN, Alex. *YouTobe follows Disney in severing ties with PewDiePie over antisemitic videos* [online]. V: The Guardian 14.2.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/14/youtube-ends-relationship-pewdiepie-antisemitic-videos>

²¹ PewDiePie [online]. SocialBlade. 29.4.2010 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://socialblade.com/youtube/user/pewdiepie>

neohrozil ani jeho antisemitský vtip v jednom ze jeho videí²², pouze přišel o smlouvy s Disney a Google. Dnes ho odebírá přes 65 milionů uživatelů a jeho 3 595 videí bylo shlédnuto více jak 18,5 miliardkrát.²³

V československém kontextu je třetím nejsledovanějším youtuberistou Let's play hráč GoGoManTV.²⁴ Ten svůj kanál založil v roce 2010 a věnoval se zejména Minecraftu, tak jako s ním začínal PewDiePie. Dále pokračoval u The Sims či klasického vlogu. K dnešnímu dni²⁵ má 1 800 078 odběratelů a jeho 1 117 videí bylo viděno více jak 500 000 000.²⁶ Daniel Sebastián Štrauch, což je občanské jméno GoGoMana, vydal několik knih a ve svých videích používá pravidelně product placementy.

3. Video game review

Třetím způsobem seznámení se s audiovizuálním záznamem video hry je klasická recenze. Na rozdíl od vyhledávání takového obsahu na internetu (jako v předchozích dvou forem záznamu videoher) je tento způsob nejvíce otevřený lidem, kteří videohry neznají. Všichni, kteří vlastní televizi, mohou omylem zapnout nějaký pořad. A těch lidí není málo. Například v České republice vlastní 9 z 10 Čechů a Češek televizi.²⁷

V českém kontextu jde zejména o dva pořady, které se zabývají/zabývaly recenzemi videoher. První, který bohužel už zrušili, se jmenoval Game Page a druhý je stále v programu televize Prima COOL – RE-PLAY.

²² HERN, Alex. *YouTube follows Disney in severing ties with PewDiePie over antisemitic videos* [online]. V: The Guardian 14.2.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/14/youtube-ends-relationship-pewdiepie-antisemitic-videos>

²³ PewDiePie [online]. SocialBlade. 29.4.2010 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://socialblade.com/youtube/user/pewdiepie>

²⁴ Uživatelská stránka GoGoManTV <https://www.youtube.com/user/GoGoManTV/>

²⁵ K datu: 15. srpna 2018

²⁶ TOP 250 YOUTUBERS IN CZECH REPUBLIC SORTED BY SUBSCRIBERS [online]. SocialBlade. [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://socialblade.com/youtube/top/country/cz/mostsubscribed>

²⁷ MACEK, Jakub; MACKOVÁ, Alena; ŠKAŘUPOVÁ, Kateřina; WASCHKOVÁ CÍSAŘOVÁ, Lenka. Stará a nová média v každodennosti českých publik. Výzkumná zpráva. Masarykova Univerzita. Brno, 2015. s. 17

Game Page vzniklo v 1999 roce na ČT2. Postupně jej přesadili na jedno odpoledne na obrazovky ČT1. Zrušili ho po 13 letech se slovy: “V internetovém věku se počítačové hry propagují a recenzují mnoha cestami samy. Česká televize se proto rozhodla podpořit prioritnější oblasti, které to potřebují, jako například divadelní tvorba, opera, nezávislý film, nezávislý dokument.”²⁸

Diváci České televize se mohli setkat v pořadu Game Page s formátem recenze poměrně specificky, a to v několika případech. Buď sestříhanou reálně hranou hrou, resp. sestříhaným záznamem ze hry, která právě byla v dané části pořadu recenzovaná. Vždy se snažili tvůrci ukázat co nejvíce odlišné prostředí z úvodu hry, aby divák mohl nasáknout formální postupy hry, vizualitu a v pomlčkách namluvené recenze – voiceoveru i hudbu či zvuk dané hry. Druhou variantou setkání se s video hrou byl poměrně specifický rys pořadu Let's play – host pořadu Game Page. Daný host či hostka dostali možnost si během rozhovoru zahrát nabídnutou hru, nebo hru předem domluvenou. Divák tedy mohl vidět dvě prostředí – umělé studio s redaktorem/redaktorkou a hostem/hostkou a samotnou hru v reálném času, kdy ji hrají.²⁹ V rozhovoru byly ústředními tématy obliba her, hratelnost dané hry a násilí ve hrách.

V roce 2011 si Prima COOL (druhý kanál stanice TV Prima) zakoupila pořad RE-PLAY. Tato televize považuje za své typické diváky mladé muže.³⁰ Každou sobotu k ní usedá několik tisíc diváků, nejen mužů. Například 19.května 2018 to bylo přes 16 tisíc diváků.³¹ Na facebooku se pořad líbí bezmála 300 tisícům uživatelům.³² Šéfredaktorka a moderátorka Alžběta Trojanová o pořadu mluvila na Radiu Wave v Quest takto: “V našem případě je to jednoznačně to, že se snažíme být mainstream (...) s tím, že může přijít ta výchova těch nehráčů než ve smyslu hráčů. To, že se objevujeme v televizi takhle pravidelně, to, že to moderují normální lidi, tak to

²⁸ Odpověď ČT na dopisy diváků ohledně rušení pořadu Game Page [online]. Game Page stránka. V: *Facebook* [citace]. 11.6.2012 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.facebook.com/gamepage/posts/10150994354715091>

²⁹ Archiv pořadu GamePage - září 2001 (4. díl). V: *Youtube* [citace]. 2013 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rQMFlmkqt68&t=388s&frags=pl%2Cwn>

³⁰ Stránky televizního pořadu zde: <https://www.iprima.cz/o-spolecnosti/prima-cool>

³¹ Denní sledovanost - 19. 5. 2018 [online]. V: *Media mania* [citace]. 20.5.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: https://mediamania.tyden.cz/rubriky/statistiky/denni-sledovanost-19-5-2018_480854.html

³² K datu: 15. srpna 2018

normalizuje celé to téma toho hráčství a her.”³³ RE-PLAY používá formu záznamu počítačových/konzolových/jiných her velmi specificky. Stříhají do jednotlivých herních scén a vytvářejí velmi akční tempo. Míchají jednotlivé záběry z reálného hraní her s trailery, které nejsou odrazem reálné mechaniky jednotlivých her.

Posledních 20 let jsou tedy tradiční česky mluvící diváci televizního vysílání konfrontováni se specifickým prvkem hráčského světa – se záznamy hraní her, tzv. Let's play či recenzemi, a potažmo i s jejich editováním přímo v prostředí audiovizuálního díla – televizního vysílání. Nejenže tedy lidé hrají hry, ale také znají princip sledování na her a případné úpravy takových záznamů. Kolik lidí sleduje své přátele či děti při hraní počítačových/konzolových her, bohužel není dohledatelné.

5. Tvorba filmu Iluze

V následující kapitole se budu pohybovat v prostoru mezi dokumentárním filmem a počítačovou hrou. Budu se snažit přiblížit svůj přístup k tvorbě svého filmu na základě postřehů z obou dvou forem umění.

5.1. Žánr

Setkávání se s jednotlivými hrdiny mého filmu byla velmi náročná. Lidé v Maďarsku zažívají až neuvěřitelné příběhy. Překvapovalo mě, že ještě mají sílu v tom státě zůstat. Říkala jsem si, že je to vlastní takový boj o přežití. Neustále se snažit starat se o svou psyché, aby to vůbec duše přežila. Boj o přežití, to je vlastně žánr i ve videohrách – Survival. Spolu s tím, který mě nejvíce v mém dospívání děsil, ten, který jsem nejvíce hrála a nejvíce mě psychicky ovlivňoval – FPS. Oba dva žánry vám představují subjektivní pohled jednotlivých avatarů. Dostaneme se co nejbližší do vnímání. Nejvíce se využívá pohled přímo očima postavy ve hře.

³³ MÖWALD, Jaromír. KUNCE, Lukáš. *Quest: Televizní pořady o počítačových hrách v Česku* [online]. V: Český rozhlas, Radio Wave 27.5.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/quest-televizni-porady-o-pocitacovych-hrach-v-cesku-5964149>

5.2. Avatar

“an image that represents you in online games, chat rooms, etc. and that you can move around the screen”³⁴

Avatar je tedy jistá postava, která vás vtěluje do virtuálního světa her. Já se snažím ji co nejvíc přiblížit mimo konzervativní rámec dokumentárního filmu – postavu nemůžeme vidět kvůli etice filmu a respektu k lidem – takže nechám hráče/hráčku – v tomto případě už diváka/divačku – se stát tou postavou – avatarem. Jak zmiňuje Luděk Janda v Cinepuru o stylu snímání first person: *“Tento postup klade důraz na hráčovu aktivitu, která je v rozporu s pasivní bezmocností. Protože subjektivní způsobem vidění zesiluje kontakt s prostředím.”³⁵*

V našem filmu je avatarů několik, každý avatar má prakticky svůj level. Všechny avataři jsou vizuálně stejní. Mají mikinu s maďarskou vlajkou. Nejdou rozeznat kvůli zachování skryté identity. Pouze jednou se náš avatar stane fotbalovou hráčkou, která má na sobě maďarský národní dres fotbalisty – muže. (viz následující kapitola Level)

5.3. Level

Ve filmu, resp. dokumentárním filmu používáme scény jako jisté malé uzavřené celky. Část audiovizuálního díla. Několik za sebou jdoucích záběrů, které spolu souvisí, mnohdy kvůli jednotě času, prostoru, a hlavně myšlenky – uzavřeného příběhu. Takhle běžně pracuji s dokumentárním filmem. Vezmu si danou informaci, kterou uzavřu a snažím se ji vymyslet tak aby fungovala ve svém malém mikrosvětě. Samozřejmě, že například to, jak zachytím vyprávění svého představitele/představitelky může navazovat na scénu předchozí či tu úplně na začátku nebo se propojovat s estetikou jiné scény. Jelikož jsem si určila, že nebudu zabírat jednotlivé představitele svého filmu, tak jsem musela vymyslet, co vlastně reálně v obrazu bude. Nakonec jsem přistoupila na několik typů snímání kamery (viz kamera).

³⁴ Definice “Avatar” v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/avatar>

³⁵ JANDA, Luděk. Film a počítačové hry. Cinepur. Říjen 2005. 42, str.23

Přestala jsem přistupovat ke svému filmu jako k filmu a scény jsem postupně transformovala do Levelů, abych stoprocentně imitovala herní formu.

“Level (z angl.) neboli úroveň je označení části či úseku hry, které se nějakým způsobem liší. Liší se buď náročností, grafikou či prostředím a způsobem hry. Levely jdou po sobě postupně, v některých případech je možné se posunovat do dalších přímo, jindy je nutné splnit úkol levelu předchozího pro vstup do dalšího. Levely se vyskytují jak v jednoduchých hrách, tak i také ve hrách složitých s náročným dějem.”³⁶

Levely jsou podobně uzavřené celky jako filmové scény. Běžně nesoucí jednu myšlenku, zejména tu herní – splnit daný úkol.

“TA HRA NEMUSÍ MÍT JASNĚ DANOU JEDNU VIZUALITU. MŮŽE MÍT JINÉ LEVELY, VE KTERÝCH SE JINAK CHOVÁ.” DENÍK AUTORKY, 20.2.2018

S každým novým příběhem od mých maďarských hrdinů přicházela i prostředí, která se k nim vážou. V každém prostředí bylo možnost rozehrát nějakou část hry. Například v rodné vesnici Felcsút Viktora Orbána jsem parafrázovala performance umělce – jedné z mých postav. Avatar se snaží zpracovávat fotbalový míč a trefit se do pomyslných bodů, které jsou umístěny na Pancho Aréně, fotbalovém stadionu pro bezmála 4 tisíc fanoušků. Tento stadion stojí ve vesnici, kde žije 1688 obyvatel,³⁷ a je jen jeden z 15, který přímo vláda nechala postavit/zrekonstruovat pro maďarské občany. Maďarský národní fotbalový tým je na 51. místě ve světovém žebříčku FIFA.³⁸

Takhle je vystavěn každý level. Má nějaký cíl, který musím splnit.

³⁶ Level (úroveň) [online], poslední aktualizace 7.12.2017 14:43 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW [https://cs.wikipedia.org/wiki/Level_\(úroveň\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Level_(úroveň))

³⁷ Felcsút [online], poslední aktualizace 21.5.2017 22:13 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW <https://en.wikipedia.org/wiki/Felcsút>

³⁸ Hungary national football team [online], poslední aktualizace 26.8.2018 15:15 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/Hungary_national_football_team

5.4. Eskapismus

Helena Bendová se ve své knize *Umění počítačových her*³⁹ vyjadřuje k článku Radovana Holuba⁴⁰ o jistém eskapismu jakožto tendenci herního média: "(...) je třeba uznat, že skutečně existuje. Ne vždy samozřejmě musí být na škodu – ne každé umělecké dílo musí být realistické, sociálně kritické apod."⁴¹ Na základě tohoto argumentu jsem si pomyslně spojila jistý mediální eskapismus (ve kterém se jak Holub, tak Bendová pohybují) do eskapismu sociálního – eskapismu z autoritativního režimu Maďarska.

"ESKAPISMUS – PODOBNÝ PRINCIP ESKAPISMU JEDINCŮ I V MAĎARSKU."

DENÍK AUTORKY, 17.2.2017

5.5. Emocionalita v hrách

Helena Bendová se ve své knize *Umění počítačových her* věnuje otázce, zda hry působí dostatečně emocionálně. Já se zaměřím na její vlastní interpretaci Marie Laure Ryan: *"Hrát dobrovolně za někoho, kdo trpí, by bylo podle Ryanové nepříjemné a masochistické a jen málokterý hráč by to podstoupil. Hry podle ní konstruuji své příběhy tak, aby nám poskytovaly role, jež zaujmeme s potěšením."*⁴²

"BĚŽNĚ BY SE HRÁČ NEROZHODL VSTOUPIT DO TAKOVÝCH SITUACÍCH (MYŠLENO PROŽÍVAT TO, CO SE DĚJE V NAŠEM FILMU), PROTOŽE TO BOLÍ A LIDSKY VYČERPÁVÁ. ALE MY MU TO STEJNĚ DÁME, AŤ UŽ TO CHCE NEBO NE" DENÍK AUTORKY, 20.2.2018

Anna Alexandrovna Barkovova, ruská básnířka, prožila více jak třicet let v gulagu nebo ve vyhnanství. Marta Nováková na základě jejich básní, prózy a deníků natočila film *8 hlav šílenství* (2017). Zde bych ráda zdůraznila monolog postavy

³⁹ BENDO VÁ, Helena. *Umění počítačových her*. 1. vyd Akademie múzických umění v Praze, 2016 ISBN 978-80-7331-421-7, s. 65

⁴⁰ HOLUB, Radovan. *Kultura kryplů*. Magazín Reflex. 33/1999, 26. srpna 1999.

⁴¹ BENDO VÁ, Helena. *Umění počítačových her*. 1. vyd Akademie múzických umění v Praze, 2016 ISBN 978-80-7331-421-7, s. 65

⁴² BENDO VÁ, Helena. *Umění počítačových her*. 1. vyd Akademie múzických umění v Praze, 2016 ISBN 978-80-7331-421-7, s.67

Valerie Grigorejivny⁴³, který překračuje i do hudby ve filmu Novákové, za kterou stojí Vladivojna La Chia a Kittchen⁴⁴:

“Víte, Anna Alexandrovna a ty její nesrozumitelné verše. Když se mě soudruzi ptali, tak já jsem jim to řekla: “Ponuré, formalistické a odtržené od reality.” Vždyť život je tak svízelný, tak proč číst ještě něco tak těžkého. Ne, ne, já chci světlou čistou literaturu.”

Percepce videohry je odlišná od filmu. Většinou ji hrajete sami/y. Sedíte sami/ y ve svém pokoji u svého počítače, nebo ji hrajete na televizi, případně telefonu. Je to vaše soukromá záležitost. U filmu můžete být samy nebo s někým. V malém prostoru nebo v prostoru obrovském. Klidně s 200 lidmi v jednom sále. V kinosále se zhasne, změní se vzduch. Vy zaostříte oči na plátno. Většinou je vám trapno odejít, zejména když sedíte uprostřed řady.

*“NEODEJDOU ZE SÁLU. PROSTĚ BUDOU MUSET PROŽÍVAT TY VĚCI.” DENÍK
AUTORKY, 23.2.2018*

Nemusíte se bát zažít zprostředkovanou bolest, pořád sedíte vy v sedačce a vám osobně se to neděje. Diváci nejsou vtaženi do naší hry iluze skrze interakci, ale pouze skrze sledování, tak můžeme ignorovat Marii Laure Ryan a její obavy z masochistických choutek našich diváků.

“JÁ CHCI, ABY TU MOU HRU DOKONČILI VŠICHNI!” DENÍK AUTORKY, 23.2.2018

Mně osobně se to velmi propojuje i se slovy Valerie Grigorejivny. Ten strach z toho zažívat hluboké a silné okamžiky, když chceme žít spokojený život. Potlačení takových podnětů může vézt k tabuizaci v mnoha tématech. Tabuizace následně i k ignoraci.

Nepodceňujme hráče ani diváky, tím můžeme omezovat samotné umělce.

⁴³ *8 hlav šílencství* [film], Režie Marta NOVÁKOVÁ. Česko, 2017. 52 minuta

⁴⁴ Vladivojna La Chia - Záře (Kittchen). V: *Youtube* [citace]. 2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6Qzc1920kpw>

“PROLNUTÍ CHARAKTERŮ MAĎARSKÝCH S TĚMI, CO TO SLEDUJÍ, JE LOGICKÉ, PROTOŽE POMYSLNÝMI HRÁČI JSOU SAMOTNÍ DIVÁCI.” 20.2.2018, DENÍK AUTORKY

5.6. Interaktivita

“The involvement of users in the exchange of information with computers and the degree to which this happens: Video games combine the interactivity of computer software with the social interaction of the internet.”⁴⁵

Já jako hlavní hráčka – režisérka filmu určuji pomyslnou interaktivitu a nahrazuji ji narativní linkou. Já určuji, co diváci uvidí, uslyší a jaké informace jim naše hra/film přináší. Já jsem totiž ta, která tu hru hraje. Já pomyslně mačkám klávesnice. Ostatní se na můj záznam hry jen dívají. Na mou hru maĎarských osudů.

“JÁ JSEM TA, KTERÁ UKAZUJE, CO VŠICHNI DIVÁCI BUDOU HRÁT. JÁ JSEM TEN HRÁČ (SPOLU S VŠEMI TVŮRCI TOHOTO FILMU).” DENÍK AUTORKY, 20.2.2018

Ono se samotnou hráčovou autonomií to není v té interaktivitě tak doslovně, jak by bylo možno si myslet. *“Hráčova autonomie je však zdánlivá, protože také interaktivita je předem naprogramovaná. (...) Zatímco film pracuje především časovým řazením vyprávění, hra umísťuje běh do prostoru, vyprávění se v ní odvíjí s postupným průchodem prostorem.”⁴⁶* jak zmiňuje Luděk Janda v starším čísle časopisu Cinepur. V Iluzi se pohybujeme po jednotlivých prostorech s nějakým cílem. Je to podobně řízené jako ta zmíněná zdánlivá interaktivita. V dalším z článku tohoto speciálního díla Cinepuru o počítačových hrách se Luděk Janda věnuje i interaktivitě a brilantně zmiňuje: *“Ve skutečnosti ani divák tradičního filmu není pasivní, film po něm vyžaduje akorát jiný druh spolupráce a zapojení řady vědomých a nevědomých kognitivních a emočních aktivit, které ovlivňují divákovo očekávání a interpretaci filmu.”⁴⁷*

⁴⁵ Definice *“Interactivity”* v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/interactivity>

⁴⁶ JANDA, Luděk. *Interaktivita*. Cinepur. Říjen 2005. 42, s. 23

⁴⁷ JANDA, Luděk. *Interaktivita*. Cinepur. Říjen 2005. 42, s. 27

“HRA + REALITA = BLÍZKOST + DOKUMENT.” 17.2.2018

Film *Iluze* jen podporuje tuto aktivitu, ale zároveň zdůrazňuje divákovi, že se nedívá na reálnou počítačovou hru, protože používáme voiceover.

Voiceovery jsou dokumentárními záznamy v maďarštině o jednotlivých osudech lidí, co zažívají v současném maďarském režimu. Tyto voiceovery navazují na to, co vidíte – levely.

Diváci se můžou místy cítit, že se postupně prolínají do samotného hráče – mě, protože je celé snímání velmi subjektivní. (viz kapitola kamera a avatar)

5.6.1. Pravidla

Běžně se hráči a hráčky drží daných pravidel ve videohrách. Tím, že jsem se vlastně stala hráčkou sama (potažmo můj štáb), tak jsem si je musela určit sama. Být jak tvůrkyně herního světa a jeho pravidel, tak i jejich uživatelka.

“These defined limitations determine what you (and other characters in the game) can and cannot do, and which actions or events increase or decrease the player’s score.”⁴⁸

Postupovala jsem v každém levelu stejně. Vždy jsem si vzala jeden příběh, ten jsem nahrála jako voiceover s tím/tou sociálním hercem/herečkou, kterému/které se to stalo. Na základě tohoto voiceoveru jsem vytvořila level, který nejvíce přibližuje atmosféru místa či činnosti spojené s daným příběhem. Level má vždy jednotnou vizuální estetiku. V tomto mikrosvětě jsem vytvořila hru. Její pravidla jsou vysvětlena na začátku každého levelu.

Když jsem si byla nejistá, jestli se ještě pohybujeme ve hře, přemýšlela jsem v celku celého filmu a snažila jsem se přijít na to, jestli jednotlivé nedokonalosti

⁴⁸ EGENFELDT-NIELSON, Simon; SMITH, Jonas Heide; PAJARES TOSCA, Susana. *UUnderstanding Video Games: The Essential Introduction*. 1. vyd 2007 ISBN-13: 978-0415977203, s. 97

komunikují s jinou částí. Jinak jsem šla po jistých herních stereotypech. Po svém teoretickém vzdělání a znalostech, že hry můžou vypadat všelijak, jsem stejně upřednostňovala stereotypní představy o hratelnosti. Nejlépe se mi tyto detaily konzultovaly s mou stříhačkou Lucii Navrátilovou, která nemá žádné herní vzdělání, a právě proto byla výborná, protože byla schopna reagovat velmi intuitivně, jestli takovému hernímu kódu porozumí. Její reakce pro mě byly lakmusovým papírkem srozumitelnosti.

Hlavní bylo pravidla dodržovat, ale i je překračovat. Protože pravidla nejsou zákony a film není soubor takových zákonů. Umělecký moment – chcete-li katarze – vzniká mnohdy porušením všech konvencí. O dosažení specifického uměleckého potěšení jsem se prostě nechtěla ochudit.

5.6.2. Interaktivní dokument

Anna Kaslová ve své práci *Současný interaktivní dokument* definuje tento žánr takto: *“Můžeme obecně prohlásit, že žánr interaktivního dokumentu vzniká konvergencí dokumentárního žánru a digitálních medií. Se zrodem internetu jako dominujícího média současnosti vznikají v oblasti nových interaktivních medií a pro oblast dokumentu a dokumentárního vyprávění nové možnosti. Možnosti participace, spolupráce a nelineárního vyprávění příběhů. Záměr dokumentu se časem vyvinul z reprezentování skutečnosti na uspořádávání skutečnosti, až se konečně záměrem stalo vyjednávání se skutečností. V interaktivním dokumentu vyjednává s autorem uživatel.”*⁴⁹

Ve filmu *Iluze* reálně nikdy nenastává fyzické vyjednávání tohoto dokumentárního filmu s uživatelem. Formální prvky interakce jsou pouze využity ve prospěch formy dokumentárního filmu tohoto filmu. Samotná hra/film vyzývá hráče/diváka, ať používá dané klávesnice a hraje. Ovšem diváci nedostanou žádné pomůcky ke kontrolování toho, co vidí. Jsou pouze ponecháni tomu, aby se na hru dívali, jak jí někdo hraje – tvůrci filmu.

⁴⁹ KASLOVÁ, Anna. *Současný interaktivní dokument*. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Brno, 2017. Vedoucí práce Mgr. Pavlína Míčová. s. 7

“SIMULACE JE O TOM, CO BY SE MOHLO STÁT. NARATIV O TOM, CO SE STALO.” DENÍK AUTORKY, 20.2.2018

5.7. Práce s informacemi

Můj dobrý přítel a učitel performance Szabó-Székely Ármin mi tvrdil, že příběh⁵⁰ o filmu *Zero Gyuly Nemése* není pravdivý.

“Cenzorům vadila scéna, ve které hlavní hrdina střílí po portrétech státníků, prezidentů a představitelů světa byznysu. „Vlastně je v záběru zastřelí. A maďarským cenzorům vadil v téhle scéně náš premiér,“ vysvětluje Nemes. Scénu musel vystříhnout, a navíc byl donucen vrátit celý grant, který na snímek dostal, a to i s úroky. „Udělal jsem to, ale při světové premiéře v Karlových Varech jsem o tom vyprávěl. To naše cenzory rozzlobilo, a přišly další potíže, konkrétně zákaz promítání v Maďarsku. A skutečně tu žádný distributor můj film neuvedl,“ líčí své strasti režisér.”⁵¹

Když jsem mu potvrdila pravdivost, jelikož jsem o tom opravdu s Gyulou osobně mluvila, tak byl z toho Ármin úplně vyděšený. Má to i druhou stranu. Několikrát jsem se setkala s tím, že samotní lidé šířili nějaké nepravdy, v dobré víře, že jsou pravda. Taková nejsilnější nepravda byl chybějící toaletní papír. Dokonce jsme tento level natočili. Náš avatar má za úkol nakoupit toaletní papír pro své dítě do školy. Za půl roku jsem nesehnala nikoho, kdo by se s tímto problémem potýkal. Scénu jsem ve filmu nechala. Vymyslela jsem text, který jsem nechala namluvit maďarskou rodačkou. Na základě těchto případů jsem si uvědomila, jak je velmi lehké vnést chaos do jakékoliv společnosti. Proto vnáším podobný chaos do svého filmu. V třetí třetině filmu vyzvu sebe jako hráčku, ať určím, který z levelu vlastně není pravdivý, ale mohl by se stát. Snažím se o reflexi této problematiku skrze svůj vlastní film, čímž samozřejmě nabourávám nějaký dokumentární fundament.

⁵⁰ HOLDSWORTH, Nick. *Hungary Film Fund Told Director Not to Show Drawing of Prime Minister in Controversial Scene* [online]. V: The Hollywood Reporter. 7.9.2015 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/hungary-film-fund-told-director-807519>

⁵¹ PILÁT, Tomáš. *Maďarský režisér Gyula Nemes chce emigrovat do Česka. Jeho film Zero v Maďarsku zakázali* [online]. V: Český rozhlas, Vltava. 16.4.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/maarsky-reziser-gyula-nemes-chce-emigrovat-do-ceska-jeho-film-zero-v-madarsku-7176614>

“CO TO VLASTNĚ TEĎ ZNAMENÁ, TA MÁ NEKONEČNÁ SVOBODA? VYPADÁM SNAD JAKO NĚKDO, KOMU ČLOVĚK MŮŽE VĚŘIT? CO TO ZE MĚ VYZAŘUJE? CO TO ZNAMENÁ?” 24.11.2017

*“NEPOSUNUJE SE TA HRANICE VNÍMÁNÍ? NENÍ TEN NORMÁLNÍ SVĚT OD NÁS UŽ PŘÍLIŠ VZDÁLENÝ?”
DENÍK AUTORKY, 22.12.2017*

Za poslední století se množství informací, které přijímáme, rapidně zvýšilo. Velkou měrou tomu přispěl internet a sociální sítě. Pomyslná svoboda internetu bez jakýchkoliv regulí a zejména vzdělanosti příjemců – lidí, kteří neví, jak informace tímto vodem přijímat – to je podle mého názoru ta hlavní slabina nejen Maďarska. Zároveň právě možnost odebrání internetu maďarským občanům skrze drastickou daň vyburcovala občanskou společnost k největší demonstraci v novodobých dějinách státu: 100 000 účastníků.⁵²

“SKRZE HRU PŘIBLÍŽIT NĚCO, CO NECHCEME VIDĚT. CO NÁM NEPŘIBLÍŽÍ ANI FACEBOOK, PROTOŽE UŽ DÁVNO JSME ZAČALI NEGATIVNÍ ZPRÁVY IGNOROVAT. SELEKCE INTERNETU A STÁLE MAJÍ POCIT SVOBODY.” DENÍK AUTORKY, 21.12.2017

“Nabídka mnohonásobně převyšuje poptávku. Kvantita vyhrává nad kvalitou.”⁵³ Viktor Orbán má pomyslně pod palcem prakticky celou mediální sféru Maďarska.⁵⁴ Od roku 2011 se postupně proměnila veřejnoprávní televize MTV (Magyar TV) na státní, spolu s veřejnoprávní rádiem. Prakticky spojili nový soubor televizí Duna (Dunaj), což je uměle vytvořená televize vlády, s těmi veřejnoprávními a podobně to udělali i s rádii. Další jednu z největších komerčních televizí vlastní

⁵² *Hungarian Internet tax protests* [online], poslední aktualizace 21.6.2018 05:24 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/2014_Hungarian_Internet_tax_protests

⁵³ ZADRAŽILOVÁ, Iva. *Informace a dezinformace z hlediska jejich dopadu na společnost*. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Brno, 2007. Vedoucí práce PhDr. Michal Lorenz . s. 17

⁵⁴ BAYER, Lili; PLUCINSKA, Joanna. *Orbán's media puppetmaster*. [online]. V: Politico. 4.8.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.politico.eu/article/viktor-orban-media-empire-hungary-election-antal-rogan-fidesz-propaganda/>

Andy G. Vajna, známý hollywoodský producent, který je blízký přítel Viktora Orbána. Pod Vajnovým vedením se reorganizoval celý Státní filmový fond v Maďarsku, který obdivuje kvůli jeho úspěchům nejen děkan filmové školy. Navázání Viktora Orbána, potažmo Fideszu na jakoukoliv mediální skupinu po celém Maďarsku je veřejné a nikdo se tím už nijak netají.

Nevěřit informacím, ať už jsou jakékoliv, není jen jedno úskalí celého Orbánova propagandistického a dezinformačního systému. *“Dezinformace je aktivním opakem pravdivé informace. Už od počátku vzniku informace jako určitého sdělení či komunikovatelného poznatku vznikl současně i její protiklad.”*⁵⁵ a *“V demokratických zřízeních se díky svému pejorativnímu nádechu propaganda často skrývá pod populárním označením „public relations“. Dnes tedy rozumíme tímto termínem určitou manipulaci veřejným míněním.”*⁵⁶ Skutečnost, že je veřejným míněním manipulováno, mi potvrdilo několik náhodných nebo současných žurnalistů. Moc a příliv peněz z vládních kruhů se začal dít úplně na všech stupních novinářského světa – i v nezávislých médiích, která dnes už v tištěné podobě neexistují.⁵⁷

Vyzkoušela jsem si takový malý test. Přišla jsem do budapeštské trafiky a otevřela jsem namátkou velkou část periodik. Pokaždé jsem do 5 strany našla oslavný článek o Fideszu/Viktoru Orbánovi nebo negativní článek o Georgovi Sorosovi.

Podobně to vypadá, když zapnete televizi. Jednou jsem tak strávila odpoledne, kdy mi kamarádka překládala jednotlivé pasáže, jak jsme přepínaly televizi...

⁵⁵ ZADRAŽILOVÁ, Iva. *Informace a dezinformace z hlediska jejich dopadu na společnost*. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Brno, 2007. Vedoucí práce PhDr. Michal Lorenz . s. 33

⁵⁶ ZADRAŽILOVÁ, Iva. *Informace a dezinformace z hlediska jejich dopadu na společnost*. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Brno, 2007. Vedoucí práce PhDr. Michal Lorenz . s. 37

⁵⁷ DUNAI, Marton. *Major Hungarian opposition newspaper to close after Orban victory* [online]. V: Reuters. 10.4.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/us-hungary-election-media/major-hungarian-opposition-newspaper-to-close-after-orban-victory-idUSKBN1HH10S>

“TELEVIZE – JEJICH CHÁPÁNÍ SVĚTA, HODNOT, CHODU ŽIVOTA. BINÁRNÍ SVĚT INFORMACÍ = DOBRÉ X ŠPATNÉ – BEZ KONTEXTU. POLITICI PŘESTÁVAJÍ BÝTI POLITIKY, ZAČÍNÁJÍ BÝT SUPERSTARS – CELEBRITAMI.”
21.12.2017

Tato síla informací nekončí jen v médiích, ale v Maďarsku jde i do tradičnějšího pojetí veřejného prostoru, a to v podobě billboardů, které jsou uvozovány: Vlášním sdělením.⁵⁸



“Nenechme smát se Sorose naposled!”

„Rozsah, v jakém informace zasahují společnost i každého člověka, je tak značný, že vede až k ovládnání lidí. Proto bývá vliv informací na člověka a na společnost označován jako diktatura, a dokonce jako teror.“⁵⁹

Avatar Ede je maďarský umělec, ten ve svém příběhu zdůrazňuje, jak na něho celá ta propaganda zatlačila, až už není schopen udělat žádné jiné umění než to politické, které ze strachu nevystavuje žádná z budapeštských galerii. Této problematice potlačení svobodného myšlení se věnují v levelu Rubikova kostka. Ede se snaží složit a zároveň deformuje obličej Viktor Orbána.

⁵⁸ PIVARNYIK, Balázs. *Anti-Soros billboard campaign will not be investigated* [online]. V: The Budapest Beacon. 3.8.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://budapestbeacon.com/anti-soros-billboard-campaign-will-not-be-investigated/>

⁵⁹ MLEZIVA, Emil: Diktatura informací. 1. vydání. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, s.r.o., 2004. Str. 10. ISBN 80-86898-12-1

“ORBÁN JE JEDINEJ, KTEREJ DRŽÍ NÁROD OD HROZBY Z VENKU = MIGRANTI, BRUSEL. JE TO DEFENDER OF EUROPE. DEFENDER BEFORE GLOBALIZACE.”

DENÍK AUTORKY, 20.12.2017

Informační zacyklenost, neschopnost rozeznat jakékoliv pravdivé informace, atakování dennodenně státní propagandou. Z toho vzniká totální zacyklenost. Dny vypadají podobně. Člověk začne být apatický. Věci už přijímá tak jak jsou bez kritického myšlení. Není schopen na ně nijak reagovat, protože to nemá smysl. V Maďarsku nastala normalizace. Normalizují se věci, které ve svobodnější zemích jsou nenormální. Sama občas pochybuji, jestli maďarský systém ovládající lidské myšlení je opravdu tak špatný. Tuto zacyklenost i svého vlastního myšlení, ty ataky, které vlastně racionálně nechci přijímat, jsem transformovala i do filmu. Zacyklenost času v podobě zacyklenosti času ve videohrách. Například, když se avatar/hráč/ hráčka rozmýšlí, co udělá. Spolu se střihačkou Lucii Navrátilovou jsme tedy některé momenty zacyklily a vytvořily jisté bezčasí. Uměle se avatar – hráč/hráčka rozhodují, co bude dál.

Dále je tahle zacyklenost zakomponována v hudbě. Oslovila jsem skoro desítku hudebníků, kteří mají vztah ke společnosti a svobodě a v jejich hudbě se to různými způsoby dotýká. Například Dizzcock, Vladivojna La Chia nebo Johny Poupě. Každý dostal nějaké úryvky scénáře. Museli vytvořit minutovou podkresovou hudbu bez artikulace slov. Tuto minutu jsme potom zopakovali na danou délku jednotlivých levelů. Utvořila se taková nekonečná kapsa, která stahuje diváky do neznáma a topí je v informacích, které se skrze film dozvídají. Normalizujeme hudbu, normalizujeme čas. Normalizujeme podobně, jako maďarský systém normalizuje myšlení.

“JÁ ZACYKLUJI TEN FILM DO REÁLNÉHO ŽIVOTA!” DENÍK AUTORKY, 23.2.2018

5.8. Maďarská symbolika

Celá hra iluze bude vystavěna na symbolech maďarského národa. Z důvodu toho, jakým způsobem hlavní představitel země Viktor Orbán vede propagandu země. Poprvé se Orbán objevil na veřejnosti 16.6.1989 na oficiálním pohřbu Imreho Nagye (komunisticky reformní politik, postavil se na stranu Maďarského povstání

1956, vyhlásil neutralitu Maďarska, následně byl popraven)⁶⁰ a ve svém projevu použil vždy jen označení lidu Maďarského jako národ. Dnes používá úplně stejnou rétoriku.⁶¹ Ale na základě rozpadu celé společnosti a neucelenosti jeho ideí bohužel s tou “čistou ideou” nemohu souhlasit.

“ONO TO NENÍ AUTORITÁŘSKÝ REŽIM KVŮLI IDEI, ALE ABSOLUTNĚ KVŮLI MOCI! PROSTĚ JAKO V 90. LETECH V ČECHÁCH...” DENÍK AUTORKY, 20.2.2018

“a country, especially when thought of as a large group of people living in one area with their own government, language, traditions, etc.”⁶²

Osobně v globalizovaném světě vnímám pojem národ velmi problematicky. Což se na Maďarsku projevilo zejména při “migrační krizi” a na tom, jakým způsobem se s tímto pojmem národ manipuluje skrze současnou státní propagandu. Nicméně už i Csaba Gyula Kiss (dlouhá léta vyučoval na Středoevropské univerzitě v Budapešti) byl kritický ke koncepci národu na počátku devadesátých let: *“Národ znamená potlačit a asimilovat ostatní, aniž by to chtěli.”⁶³ a také “Snaha o homogenizaci nezmizela.”⁶⁴*

“PODPORA MAINSTREAM NACIONALISMU VYBURCUJE I TY RADIKÁLNÍ STRANY A DOSTANOU LEGITIMITU.” DENÍK AUTORKY, 31.11.2017

Ve hře se setkáváme s několika znaky maďarského národa . Pomocí úvodní sekvence výběru zemí a následného potlačení výběru avatara, který má na sobě identitu národního znaku – vlajky.

⁶⁰ Viktor Orbán, Patriot, fordert den Abzug der sowjetischen Truppen. 16.06.1989. DEU Untertitel. V: Youtube [citace]. 2013 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Fef2FmTSONE>

⁶¹ AZAROVA, Anna. *“Demography makes history”: Discourses of gender and nation in Viktor Orbans’s political speeches between 2015-2018*. Magisterská práce. Střed Evropská univerzita. Budapešť, 2018. Vedoucí práce Dr. Elissa Helms

⁶² Definice “Nation” v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/nation>

⁶³ CSABA KISS, Gyula. Střední Evropa. 1994. 06. s. 37

⁶⁴ CSABA KISS, Gyula. Střední Evropa. 1994. 06. s. 37



Obrázek: ukázka z filmu Illuze

Zaměřila jsem se na vlajku Maďarska, protože jsem ji potkávala v Maďarsku na každém rohu. Nejen v turistickém centru Budapešti. Uvědomila jsem si, že váha tohoto znaku je velmi silná.

Symboliku jsem musela prohloubit. Začala jsem studovat historii Maďarska. Historie, tedy pouze ta světlá a vyčištěná, je současným systémem velmi podporovaná. Centrum Budapešti se rekonstruuje za obrovské podpory vlády do podoby meziválečného Maďarska. Když jdeme k nezákladnější myšlence maďarského národa, přijdeme k mytickému pohádkovému vzniku maďarského národa – příběhu bratrů Magora a Hunora. Touto legendou začínám maďarský příběh v našem filmu a navazuji s rychlým přehledem maďarským propagandistických dějin a končím obrazem premiéra Viktora Orbána a jeho strany Fidesz.

*“TA POHÁDKA NA ZAČÁTKU MUSÍ BÝT STRAŠNĚ NĚŽNÁ. PŘESNĚ TAK, JAK SI OBYČEJNĚ LIDÉ PŘEDSTAVUJÍ VZNIK SVÝCH NÁRODŮ...” DENÍK AUTORKY,
20.2.2018*

5.9. Kamera

Po dosavadních znalostech jsme museli spolu s kameramanem Ludvíkem Otevřelem určit specifické snímání světa, který točíme. Nesmí se identifikovat naše postavy. Jsou proměněny do avatarů. Musíme se snažit prožítky našeho avataru divákovi co nejvíce přiblížit. Proto jsme se zaměřili na subjektivní záběry. První způsob snímání byl first person view – subjektivní pohled. K tomu jsme využívali GoPro Hero 6, které má HD rozlišení a je schopno vnímat velkou škálu barev a zbytečně “nepřepalovat světlo”. Tuto malou kameru, využívanou nejvíce ve sportech, jsme umísťovali přímo na hlavu.

Další snímání bylo third person. Jako by stála další postava za našim avatarem, ale prakticky kopíruje avatarův pohyb. Toho jsme docílili použitím Gimbalu, přístroje, který vyvažuje kameru v netrhavém přirozeném pohybu. Spolu s kamerou Black magic pocket, která je velmi lehká a dobře se s ní manipuluje. Na kameru široký objektiv, který simuluje zorné pole stejným způsobem jako GoPro. Identita našeho avatara nikdy není prozrazena, protože má na sobě vždy mikinu s kapucí s maďarskou vlajkou na zátylku.

Kamera se dostává do zcela objektivního vnímání v několika pasážích, které jsou velmi charakteristické pro klasický dokumentární film. Takovými pasážemi jsou například Iluze, což jsou scény, které zabírají klid – relaxaci našich představitelů. Resp. herců, které naše představitele zastupují. Jóga, lázně, běhání. Pohyb, který napomáhá k zapomnění toho, co se děje kolem nich. Vždy jsou snímány ze stativu na výrazně užší objektiv než subjektivní hraní hry. V tuhle chvíli mají naši avataři identitu. Můžeme vidět jejich tváře. Lidé se stávají svobodnějšími, nejsou pod bičem systému.

“HRA = ILUZE = JAK JI PŘEŽÍT? REALITA BOHUŽEL VYTRHÁVÁ ILUZI.”

20.12.2017

Level Dance Dance revolution je inspirována stejnojmennou hrou. Náš avatar opět bez identity je na hraně iluze a deziluze v Maďarsku. Snaží se ve třech prostředích tančit podle projíždějících šipek. Jsme už skoro u konci filmu. Naštvanost z nesvobodného systému už je za hranou.

“DEZILUZE – POŘÁD POSUNUJE HRANICE.” DENÍK AUTORKY, 2.12.2017

Poslední “objektivní” snímání je v Levelu 2018+. Dostáváme se se všemi avatary do potměšlé místnosti a parafrázujeme scénu z filmu Gyuly Nemése Zero. Naše postavy mají za úkol využít reálné zbraně a zastřelit bustu Viktora Orbána z mýdla. Katarze celého filmu, katarze našich postav, katarze pro diváky. Systém je tak daleko, že chceme zabít člověka? V tuto chvíli jsme použili ať už subjektivní GoPro, tak i Sony PXW-FS7, kterou operoval kameraman Otevřel.

*“DO YOU THINK WE WON? – TO MŮŽE BÝT KONEČNÁ OTÁZKA!” DENÍK
AUTORKY, 3.4.2018*

5.10. Zvuk

Zvukový mistr Šimon Herrmann studoval herní zvuk v pracích Tomáše Oramuse Tvorba zvukové složky počítačových her a Zvuková dramaturgie počítačových her. Na základě svých poznatků vytvořil principy, jakým způsobem snímat daný zvuk. Věnoval se nahrávání atmosfér a voiceoverů a dále prakticky všechny zvuku postupně ruchoval. Zdůrazňoval subjektivní vnímání zvuku, tak jako k obrazu přistupoval Ludvík Otevřel. Dechy, tlukot srdce, dozvuky. Napodoboval tím zvukové efekty zejména her s first person zaměřením.

*“PROSTĚ MÍCHÁM DVA SYSTÉMY. TEDY VÍCE ESTETIKU TOHO JEDNOHO
DANÉHO SYSTÉMU NEŽ TEN SAMOTNÝ SYSTÉM.” DENÍK AUTORKY, 3.4.2018*

Od počátku jsme si určili, že chceme zkusit nový formát prostorového zvuku – systém 5.1. 5 reproduktorů a jeden subwoofer (sub-basová jednotka). Tento typ zvuku nemůžeme užívat pokaždé, spíše jen v situacích, kdy nastává velké napětí ve filmu. Například v levelu Nemocnice. Když se avatar pohybuje v nemocnici (kde je oficiálně zakázáno natáčet) a snaží se najít mýdlo, aby si umyl ruce. Dostává se do podzemí, kde nachází poměrně citlivé složky o pacientech. V tuto chvíli uslyšíme zvuky procházení za jeho zády. Obraz se otáčí subjektivně podle avatarova strachu. Slyšíme výrazněji avatarův dech a tlukot srdce. Na těchto principech je vystavěna celá zvuková dramaturgie filmu.

5.11. Střih

Lucie Navrátilová zpočátku přistupovala k našemu filmu velmi klasickým způsobem. Snažila se scény tempovat velmi dynamickým střihem. Změnou jednotlivých záběrů. Bohužel to vůbec nefungovalo s celou myšlenkou filmu, jako hrou. Vymyslely jsme postup, jak co nejméně zasahovat do natočeného materiálu. Využívali jsme pohyby hlavy a v ty momenty jsme do jednotlivých záběrů mohli stříhat. Navrátilová vytvořila jemné střihy, které navazovaly na jednotlivé voiceovery. Nastala přirozená plynulost, která evokovala časovost jako v počítačových hrách. Co nejméně zasahování do avatarova přirozeného pohybu. Nerozbíjení jednotlivých levelů. Ponechání je jako malých mikrosvětů.

Myslím, že to byla absolutně odlišná práce, než jak jsme obě pracovaly doposud. Snažily jsme se vytvářet reálný dojem interaktivity imaginárního hráče, resp. nás jako celého týmu. Jestliže se nabourával obraz filmovým střihem, tak zejména kvůli zdůraznění nějakých daných emocí. Například v levelu Rubikova kostka se prolíná level se záběry z dokumentu o Viktorovi Orbánovi z 1989, které můžeme vidět v levelu o tom dokumentu samém.

Ke každému levelu jsme přistupovaly odlišně podle jeho potřeb. Primární vždy byla funkčnost herního světa, sekundární byl filmový prožitek.

5.12. Počítačová grafika

Aby náš film opravdu mohl fungovat jako počítačová hra, tak musel mít i adekvátní grafiku. Takovou vytvořil velmi nadaný grafik Juraj Kusy. Ten se zaměřil na 8bitovou grafiku, kterou můžeme znát z her z 80. - 90. let. *“Ten celý systém je takovej devadesátkovej. Tak bych dal tak i tu grafiku.”* To mi řekl na obhajobu výběru právě takové grafické úpravy. Já jsem s tím souhlasila i přes to, že to zní velmi přímo a prvoplánově. Podle mého mínění je totiž i ten systém takto přímý a prvoplánový.

“SIMULAČNÍ HRA TOTALITY.” DENÍK AUTORKY, 31.11.2017

Každý level podle jiných pravidel má trochu jinou grafiku. Samotná grafika zasahuje do 95 % filmu. Podobně jako hudba. Někdy můžeme vidět pouze grafiku.

Například při prohlížení starých levelů nebo snahy se dostat ze hry pryč (a hra vás nepustí).

*“MOŽNOST PAUZNOUT – ALE ONO TO PAUZNOUT NEJDE.” DENÍK AUTORKY,
23.2.2018*

Jednotlivá grafika je rozpohybovaná mnou v postprodukci. Je to podle mě základní prvek, který odlišuje náš film od klasického konvenčního pojetí dokumentárního filmu.

Závěrem

Film *Iluze* je nejrozsáhlejší projekt, na kterém jsem doposud pracovala. Vypořádávání se s jednotlivými problémy mi otevíralo úplně nové možnosti dokumentárního filmu. V této práci jsem nakonec objasnila jen malou část z nich. Věnovala jsem se své motivaci a popsala jednotlivé případy, které mě dovedly k myšlence natočit takto specifický film. Poté jsem se snažila zejména zaměřit na body prolnutí těchto dvou forem – dokumentárního filmu a počítačové hry.

Jak dokument pohltil hru. Kvůli specifické prezentaci toho filmu bez špetky interaktivity, která je podmínkou vzniku hry.

Rozebrala jsem jednotlivé složky filmu, jak se dá podpořit herní pocit u jeho sledování. Zaměřila jsem se také na percepci diváků a hráčů. Na zájem o pouhé záznamy počítačových her a snažila jsem se na základě těchto poznatků popsat podobnost mého filmu s těmito záznamy.

Dotkla jsem se fundamentu dokumentárního filmu. Přiznala jsem se k vědomé manipulaci, abych divákům přiblížila to, jak jednoduché je propadnout důvěře k někomu. Sama jsem tu důvěru diváků pro jejich vyšší poznání tímto činem ztratila.

Zmínila jsem postupy jednotlivých profesí tvůrců na tomto filmu a také jakým způsobem jsem jako režisérka jejich práci korigovala.

Samotnou mne překvapilo, jak je velmi těžké třídit své myšlenky v dlouhém psaném textu. Ale i tak těžká práce mne přivedla k mnohým poznatkům, jak se vhodněji zaměřit na celý vývoj filmu, a tyto znalosti mne velmi obohatily.

Seznam použité literatury a zdrojů

1. JANEČEK, Vít. Dramatika mluvicí hlavy [online]. V: DOK Revue. 2014 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <http://www.dokrevue.cz/clanky/dramatika-mluvici-hlavy>
2. Bajnok / Champion TRAILER. V: Youtube [citace]. 2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://youtu.be/go3RdSIEDxA>
3. NICOLAS, Bill. Úvod do dokumentárního filmu. 1. vyd. Akademie múzických umění, 2010. ISBN: 978-80-7331-181-0
4. Education in Second Life [online], poslední aktualizace 5.8.2018 10:59 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/Education_in_Second_Life
5. JANDA, Luděk. Film a počítačové hry. Cinepur. Říjen 2005. 42
6. BENDOÁ, Helena. Umění počítačových her. 1. vyd Akademie múzických umění v Praze, 2016 ISBN 978-80-7331-421-7.
7. Definice "Video game" v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>
8. MORAVEC, Ondřej. Mezi filmem a počítačovou hrou: odlišnosti a podobnosti způsobů vyprávění. Bakalářská práce. Akademie múzických umění. Praha, 2016. Vedoucí práce Helena Bendová.
9. GILBERT, Ben. Amazon's streaming service Twitch is pulling in as many viewers as CNN and MSNBC [online]. V: Business Insider. 13.2.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/twitch-is-bigger-than-cnn-msnbc-2018-2>
10. SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users [online]. 2017. Dostupné z: [https://tutcris.tut.fi/portal/fi/publications/why-do-people-watch-others-play-video-games-an-empirical-study-on-the-motivations-of-twitch-users\(4a907ccd-2174-436d-92b0-a7fade37ff7a\).html](https://tutcris.tut.fi/portal/fi/publications/why-do-people-watch-others-play-video-games-an-empirical-study-on-the-motivations-of-twitch-users(4a907ccd-2174-436d-92b0-a7fade37ff7a).html)
11. HERN, Alex. YouTube follows Disney in severing ties with PewDiePie over antisemitic videos [online]. V: The Guardian 14.2.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/14/youtube-ends-relationship-pewdiepie-antisemitic-videos>
12. HERN, Alex. YouTube follows Disney in severing ties with PewDiePie over antisemitic videos [online]. V: The Guardian 14.2.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z:

- <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/14/youtube-ends-relationship-pewdiepie-antisemitic-videos>
13. MACEK, Jakub; MACKOVÁ, Alena; ŠKAŘUPOVÁ, Kateřina; WASCHKOVÁ CÍSAŘOVÁ, Lenka. Stará a nová média v každodennosti českých publik. Výzkumná zpráva. Masarykova Univerzita. Brno, 2015.
 14. Odpověď ČT na dopisy diváků ohledně rušení pořadu Game Page [online]. Game Page stránka. V: Facebook [citace]. 11.6.2012 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.facebook.com/gamepage/posts/10150994354715091>
 15. Archiv pořadu GamePage - září 2001 (4. díl). V: Youtube [citace]. 2013 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rQMFImkqt68&t=388s&frags=pl%2Cwn>
 16. Denní sledovanost - 19. 5. 2018 [online]. V: Media mania [citace]. 20.5.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: https://mediamania.tyden.cz/rubriky/statistiky/denni-sledovanost-19-5-2018_480854.html
 17. MÖWALD, Jaromír. KUNCE, Lukáš. Quest: Televizní pořady o počítačových hrách v Česku [online]. V: Český rozhlas, Radio Wave 27.5.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/quest-televizni-porady-o-pocitacovych-hrach-v-cesku-5964149>
 18. Definice "Avatar" v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/avatar>
 19. Level (úroveň) [online], poslední aktualizace 7.12.2017 14:43 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW [https://cs.wikipedia.org/wiki/Level_\(úroveň\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Level_(úroveň))
 20. Hungary national football team [online], poslední aktualizace 26.8.2018 15:15 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/Hungary_national_football_team
 21. Felcsút [online], poslední aktualizace 21.5.2017 22:13 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW <https://en.wikipedia.org/wiki/Felcsút>
 22. HOLUB, Radovan. Kultura kryplů. Magazín Reflex. 33/1999, 26. srpna 1999.
 23. 8 hlav šílenství [film], Režie Marta NOVÁKOVÁ. Česko, 2017. 52 minuta
 24. Vladivojna La Chia - Záře (Kittchen). V: Youtube [citace]. 2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6Qzc1920kpw>
 25. Definice "Interactivity" v angličtině. [online], [citace 27.8.2018], Dictionary Cambridge. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/interactivity>
 26. JANDA, Luděk. Interaktivita. Cinepur. Říjen 2005.

27. EGENFELDT-NIELSON, Simon; SMITH, Jonas Heide; PAJARES TOSCA, Susana. Understanding Video Games: The Essential Introduction. 1. vyd 2007 ISBN-13: 978-0415977203
28. KASLOVÁ, Anna. Současný interaktivní dokument. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Brno, 2017. Vedoucí práce Mgr. Pavlína Míčová
29. HOLDSWORTH, Nick. Hungary Film Fund Told Director Not to Show Drawing of Prime Minister in Controversial Scene [online]. V: The Hollywood Reporter. 7.9.2015 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/news/hungary-film-fund-told-director-807519>
30. PILÁT, Tomáš. Maďarský režisér Gyula Nemes chce emigrovat do Česka. Jeho film Zero v Maďarsku zakázali [online]. V: Český rozhlas, Vltava. 16.4.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/madarsky-reziser-gyula-nemes-chce-emigrovat-do-ceska-jeho-film-zero-v-madarsku-7176614>
31. Hungarian Internet tax protests [online], poslední aktualizace 21.6.2018 05:24 [citace 27.8.2018], Wikipedie . Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/2014_Hungarian_Internet_tax_protests
32. ZADRAŽILOVÁ, Iva. Informace a dezinformace z hlediska jejich dopadu na společnost. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Brno, 2007. Vedoucí práce PhDr. Michal Lorenz
33. BAYER, Lili; PLUCINSKA, Joanna. Orbán's media puppetmaster.[online]. V: Politico. 4.8.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.politico.eu/article/viktor-orban-media-empire-hungary-election-antal-rogan-fidesz-propaganda/>
34. DUNAI, Marton. Major Hungarian opposition newspaper to close after Orban victory [online]. V: Reuters. 10.4.2018 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/us-hungary-election-media/major-hungarian-opposition-newspaper-to-close-after-orban-victory-idUSKBN1HH10S>
35. PIVARNYIK, Balázs. Anti-Soros billboard campaign will not be investigated [online]. V: The Budapest Beacon. 3.8.2017 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://budapestbeacon.com/anti-soros-billboard-campaign-will-not-be-investigated/>
36. MLEZIVA, Emil: Diktatura informací. 1. vydání. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, s.r.o., 2004. ISBN 80-86898-12-1
37. Viktor Orbán, Patriot, fordert den Abzug der sowjetischen Truppen. 16.06.1989. DEU Untertitel. V: Youtube [citace]. 2013 [cit. 27.8.2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Fef2FmTSONE>

38. AZAROVA, Anna. "Demography makes history": Discourses of gender and nation in Viktor Orbans's political speeches between 2015-2018. Magisterská práce. Střed Evropská univerzita. Budapešť, 2018. Vedoucí práce Dr. Elissa Helms
39. CSABA KISS, Gyula. Střední Evropa. 1994. 06.

Příloha

Iluze

Kateřina Turečková
verze scénáře_30.7.

Černá obrazovka - LOADING...

1.

Obraz (O): Linie nahrávání se, jako v počítačové hře. Postupně projíždí celou grafickou linku až se ukáže 100%. Během nahrávání linka zaglitchuje. Hráč ci může vybrat zemi, kterou bude hrát.

Zvuk (Z): Zvuk nahrávání a glitchů /STORYBOARD - Evropa, výběr/

2.

(O): Pohádková/snová animace o prastaré pověsti o vzniku maďarského národa. Bratři Hunor a Magor se vydají do bažin meotiských. Uvidí nádherného jelena, který zaglitchuje do krásné laně a opět se navrátí do jelena. Toho začnou pronásledovat. Snově jim běží do bažin a utíká jím. Vypadá to spíš jako tanec než útěk. Taková hra s dvěma muži. Bratři se za ním trmácejí bažinou, která je velmi temná a vypadá nebezpečně. Z temnoty se dostanou do nějakého nového světa, kde se jim jelen před očima promění v krásné světlo, které se před nimi rozplyne. Za tím rozplynutým světem se ukáže nádherné údolí s obrovskou řekou, která se rozvětjuje do celého okolí. Kolem nich jsou zvířata a vypadá to jako jedna z nejkrásnějších věcí, co člověk může vidět. Ráj. Bratři se na sebe usmějí. v tu chvíli kolem nich tančí mnoho žen v krásných bílých krojovaných šatech. Všichni tančí a oba dva bratři začnou tančit s nimi. Připletou se k nim dvě nádherné ženy, které se od dalších žen liší. Jsou ušlechtější, krásnější, víc jako by září. Bratři s nimi začnou tančit a po té je spolu už vidíme jak spolu jedou na koni a zakládají rodiny a dostáváme se do leteckého kresleného detailu k meandrům Dunaje, oddalujeme se a a vidíme, jak se staví domy/spíše takové maďarské jurty. Těch domů přibývá a a mapa dostává obrysy a vzniká velké (!) Maďarsko. Zaslíbená země. které se vybarví do maďarské vlajky. Celý obraz začne glitchovat /DOHLEDAT/

(Z): Voiceover - Maďarské vyprávění hlubokého mužského hlasu celé této pověsti. Klasická folklórní stará hudba, bubínek, kytara, píšťala, hlasy krásných žen. Ruchy jednotlivých pasáží.

Dolby

3

O: Sekvence glitchů a historických událostí Maďarska v televizi/počítači. Velké Maďarsko. Monarchie. Nacionalismus a osvobození po první světové. První republika. Komunistická republika. Druhá republika. Socialistické Maďarsko. 56 rok. Zabití Imreho Nagye. Pohřeb v 89, kde vystoupil Viktor Orbán. Socialistická vláda a demonstrace 2006. Výherce Viktor Orban voleb 2010.

Z: videa /DOHLEDAT, přeložit/

LEVEL 0 - How to play

O: First person obraz. Postava vypíná obrazovku televize/počítače. Vytáhne mobil a začne scrollovat na instagramu. Mnoho fotografií přátel jak byli na výletech anebo party. V druhých plánech na fotografiích a videích bude neupravené ulice Maďarska. Rozbité lavičky v parcích. Obecě šedí a nekultivovanost. Mobil vypíná, vezmi klíčky, tašku a jde ven. Vychází na ulici v Budapešti. Hra ho upozorní, že ho sledují kamery a nabídne mu možnost získávat body za uvidění kamer. Má je označit. V tu chvíli označí tři kamery.

Prochází kolem stánku langoše a míří do metra. Potkává bezdomoce. Hra ho upozorní, že má počítat bezdomovce. Ve foyér metra zaškrtně 5 různě polehávajících bezdomovců na matracích. Speciální bod za psa ležící vedle jednoho z nich.

Z televize v kanceláři mluví Viktor Orban o tom, jak je důležité zastavit migraci uprchlíků. Glitch

Z: ruchy a všudy přítomná hudba hry, voiceover toho, jak mu zavolal neznámý člověk a ptal se ho na podporu Fidesz. Odmítal to, přišlo mu to absurdní. Zavolal mu žena z ministerstva. Při dalším výběrovém řízení na svoji pozici neprošel kvůli absurdním věcem

LEVEL 1 - Stadion

O: Stadion. Postava hraje kopanou. Tak si pohopsává s balónem. Pravá noha, levá noha. Vidíme, že je to ženské tělo. Je to někde na poli. Dává body za to, jaký skvělý věci s balónem umí. Pohled třetí postavy. Vidíme, že postava má dlouhé vlasy a na sobě maďarský fotbalový dres. Stále pokračuje ve first person v trýčkách. V pozadí je velký stadion. Hra upozorňuje, že by měla kopnout balón směrem do něj. Jakoby se ukázalo, že když ho pomyslně trefí, že dostane spoustu bodů. Vykopne a trefila spoustu bodů. Ukáže se informace, že je to Pancho Arena pro 3816 lidí postavena v roce 2014, stála 11,7 milionů EUR a je to ve vesnici, kde Orbán vyrůstal a kde žije 1688 lidí. Doposud vláda postavila 16 stadionů.

Z: přirozená atmosféra místa + počítačové zvuky

LEVEL 2 - Toaleták

O: First person obraz. Kolečko v pravo dole, které ukazuje výběr postav se má pořád stejně neurčitý avatar. Nákup v marketu, postava stojí u toaletních papírů. Vybírá který z nich koupí. Levný, levnější, drahý vonící po levanduli. V tu chvíli se objeví task, že musela dát velký procentu (ještě zjistím kolik přesně) na daních, nebo že ji zrušili bonusy v její práci - je třeba policistka. Nakupuj zboží. Glitch

Z: ruchy, všudypřítomná hudba, voiceover, jak musí matka nakoupit toaletní papír, protože její dítě nemá toaletní papír ve škole / DODĚLAT

Iluze 1

O: Velký celek muže který se přidržuje okraje nádherného lázeňského bazénu.

Kamera se s ním potápí do vody. Zpomalené. Velký celek jak se potápí.

Z: Podivné ticho. Ztlumené zvuky, ozvěny

LEVEL 3 - Mladý Orban

O: Postava přichází do ateliéru, zapíná počítač, tam jede dokument z 89, kde mluví Viktor Orbán. Opustí počítač a jde připravovat své umění. Busty Viktora Orbána z mýdla, velké skládanky Viktora Orbána. Tu postavu a místnost známe. Je to ten umělec, kterého nevzali do žádné galerie kvůli politickému umění.

Z: zvuk dokumentu, co jede v počítači

LEVEL 4 - CEU

O: Postava se pohybuje po moderní velké knihovně CEU. Snaží se psát danou práci pro svou školu. Hrozně dlouho to trvá. Náš hráč musí mačkat náhodné klávesy. Hra ho upozorňuje v tom, že je musí mačkat v tu danou chvíli. Na základě mačkání se píše jeho poslední práce. // podstata studia na CEU je zejména rozvíjet své vlastní dovednosti a většinu času pak stráví psaním právě té závěrečné práce.

Z: Voiceover Povídání o tom jak Orbánova vláda velmi prudce zakročila proti CEU a jak to celý chtějí zavřít

LEVEL 5 - Amnesty

O: Grafika pohyblivá o struktuře celého státu. Oligarech. Viktorovi _ stále domýšlím. Zatmívačka

Z: Voiceover příběhu týpka z Amnesty international o tom, jak funguje Stop Soros - a jak se bojí, že ho odposlouchávají

LEVEL 6 - VOLBY

O: Volební scéna. Postava musí projít celou řadu / resp. v ní stát. Vyskakují na avatara informace: Tvoje dcera je nemocná, volali ze školky, vyzvedneš si ji? Ano x Ne. Když dá Ne pokračuje v řadě, když dá Ano, opět začíná od znovu. Odpočítává se čas, jak dlouho stojí v náš avatar v řadě. A další otázky.

Z: tíživé ticho, prázdno

Návrat do hry, procházení levelů

O: Roztmívačka. Grafika projektých levelů. Projíždí. Vidí problematiku homosexuálů a nemají žádný práva. Zavřeli kulturní centrum, protože tam našli gram trávy. Atd.

Atd. Projíždí a klidně na neotevřený level Křížovky

Z: počítačové zvuky

LEVEL 7 - Křížovky

O: Postava má v ruce křížovky maďarské. Má je vyplnit. V pozadí státní i soukromé televize s uprchlíky+viktorem orbánem+kecama o Sorosovi apod. Pořád dokola. V rohu odbíjejí různé měsíce a roky.

Z: zvuky televize a psaní křížovek

LEVEL 8 - Umělec

O: Avatar drží v ruce rubikovu kostku na které je Viktor Orbán. Snaží se tu kostku složit.

Z: Voiceover o tom, jak jako umělce ho nikdo nechtěl vzít do žádné galerie, protože dělá politické umění

Bonus LEVEL - Turisti

O: Postava first person mluví francouzsky se svým kamarádem. Přijíždí vlakem.

Objeví se v centru, všechno je moc upravené. Ruin bary jsou plné lidí. Kupuje si v market Budapešť Langoš. Je u vody a kouká se na památník židovským obětem. Je u parlamentu, dívá se na vojáky jak ukazují svou nacionální sílu. Pártoškuje do rána se svým kamarádem. Ráno se vzbudí a dává insta stories na instagram. Na instagramu se to proměňuje do reáliích Maďarska. Do reality, která se děje, ale nejde vidět skrze nablýskanou turistickou Budapešť

Vypadá jako vlog turistů....

Z: laciná hudba z freesounds plus přirozená atmosféra a jejich dialogy

Pravda

O: Speciální level co je pravda a co není? Jaký z levelů je jen urban legend protože jsme nenašli nikoho komu se to stalo? Výběr jednotlivých levelů - vyhrává toaletní papír. Nenašli jsme nikoho, ale mohlo se to stát.

Z: počítačové zvuky

LEVEL 8 - Mýdlo

O: Postava prochází zařízení nemocnice. Její cíl je si umýt ruce. V rohu je mapa nemocnice. možnost nalezení toalety.

Z: Voiceover člověka, který dostal infekci v nemocnici a málem zemřel

Iluze 2

O: Postava se vlní mezi mnoha lidmi na třech různých párty na základě hry Dance dance revolution - šipky.

Z: Podivné ticho. Ztlumené zvuky. Ozvěny

LEVEL - Metro

O: Postava prochází různými stanicemi metra, které jsou velmi vyspělé. Nové. Kouká se v metru, jak nikdo ten vlak neřídí. Prochází až scifi architekturou.

Z: Voiceover o tom, jak kluk už to nevydržel a hodil barvy na prezidentův palác, po několik hodinách ho přišli zavřít

Opustit hru

O: Chcete opustit hru/zaglitchuje Maďarsko? ANO x NE - když člověk chce kliknout na ano, utíká před kurzorem...

LEVEL - Romance

O: 3D postavy Viktora Orbána a George Sorose se pohybují v ringu, jako by se chtěli udeřit, ale spíš se chtějí obejmout. Vždy v detailu na jejich tvář se ptá postava jedna druhé. Aka Mortal Kombat objímaní

Jaká je Vaše nejoblíbenější barva?

Jaký je Váš nejoblíbenější pokrm?

Jaká je Vaše nejoblíbenější kniha?

Kdy jste se naposledy z plna hrdla smál?

Kdy jste se naposledy opil a u jaké příležitosti?

Co milujete nejvíc na světě?

Jaká je Vaše první vzpomínka z dětství?

Jaká je Vaše nejlepší vlastnost?

Koho jste nejvíc v životě miloval?

Jste šťastný?

Na konci se obejmou.

Glitch

Z: pouze dialog

Iluze ? (otazník je záměrně)

O: Postava vede před sebou kolo, nasedne na něj a jede. Glitch.

First person běží po ulici. Zahne za roh a je tam obrovská demonstrace. Ta glitchuje.

Nikdo tam není. Běží dál a hoří tam člověk. To taky glitchuje. Nikdo tam nehoří.

Zaglitchuje celý obraz.

Postava se dívá na nebe. Tam proletí letadlo. Letadlo míří k maďarskému parlamentu. Střih do celku, kde se lidé dívají na Red Bull race. Prolítává před nimi letadlo. My to vidíme zády.

Z: Z dálky slyšíme demonstraci. Demontrace. Hořící člověk. Glitche , voiceover o demonstraci

LEVEL 2018+

O: Skrze glitch nad first person se dostáváme s avaterem do temné místnosti kam se trochu škvírami dostává světlo. Stojí tam další postavy, kterým není vidět do tváře. V záběr stojí stůl na kterém jsou připraveny zbraně: Nůž, devítka, baseballka, poloautomatická zbraň. Avatar má na výběr si jednu z nich vybrat. Šahá po devítce. Nejvzdálenější kout podivné místnosti se osvítlí a tam stojí 3D vytvořená postava Viktora Orbána v životní velikosti. Postava váhá. Vystřelí. Glitchem se dostaneme ke všem dalším avatarům, které používají různé zbraně, dokud Viktora Orbána úplně nezničí.

Dvojí možnost reakci (dokumentární situace): 1. některé postavy odmítnou střílet, nastává diskuze proč - možnost diskuze na téma humanismu, proč zašli tak daleko, úplné dno jejich život - chtějí zastřelit člověka. 2. postavy na to přistoupí, stejně z pozice režisérky tuto otázku otevřu a zeptám se, jestli byla někdy možnost předejít tomuto bodu, aby lidí "chtěli" zabít člověka.

Z: v záběrech first person hudba a ruchy, v odcizených záběrech natáčených mimo svět hry ticho pouze ruchy.

O: Postava prochází neznámým houštím, mezi stromy se postupně objevuje Socha Svobody. Podkres je maďarská státní hymna. Na konci se před postavou odkrývá celý Budapešť.

/NATOČENO, VÍME/

Bože, žehnej Maďarovi

láskou a bohatstvím.

Navždy, Bože můj, ho chraň!

V boji s nepřítelem žehnej jeho zbraň!

Zlý dlouho naň osud byl,

dej mu, Pane, léta plná milosti!

Vždyť ten národ si již odpykal

hříchy minulé i budoucí.

Zvuk: při zasvícení začíná maďarská hymna

Přes celý obraz glitchem vystane stejná graficky zpracovaná lišta nahrávání (loading) jejich teď u vlastní hry jménem Iluze.

Z: pouze zvuky glitche a nahrávací lišty

O: černá

O: Závěrečné titulky