Zdroj: https://www.em.muni.cz/udalosti/12262-informatici-vytvorili-videohru-ze-snu-zidovske-uprchlice

Informatici vytvořili videohru ze snů židovské uprchlice

Velký úkol dostal loni na jaře vývojář počítačových her Jiří Chmelík z Fakulty informatiky MU. Přišel až z Oxfordu.

Události

24. listopadu 2019

Martina Fojtů

CC-BY

Režisérka **Daria Martin** ho oslovila s nápadem vytvořit videohru na motivy snů svojí babičky, která byla dcerou majitelů brněnské **vily Stiassni**. Sama o ní chtěla natočit film a hra ho měla doplňovat. Dnes už se výsledek dá i hrát.

Ve filmu jsou předměty, k nimž se vážou vzpomínky Susi Martin, šedivé, jako by v mlze. Jde o metaforu – jsou to díry v rodinné historii. Ve hře jsou naopak tím jediným, co má výraznou barvu v jinak černobílém herním světě.

Susi Stiassni se narodila v Brně roku 1923 do rodiny významného textilního podnikatele. Než ale stihla vystudovat gymnázium, musela židovská rodina uprchnout před nacisty. Přes Londýn se Stiassni dostali do Spojených států amerických, kde Susi strávila zbytek života. V pokročilém věku si zapisovala své sny, původně jako podklad pro psychoanalýzu. Dochovalo se více než 20 tisíc záznamů, z nichž stovky se odehrávají přímo ve vile nebo v Brně a okolí.

„Od dětství jsem babiččiny objemné deníky obdivovala. Susi si do nich každé ráno zapisovala nový sen a po své smrti v roce 2005 zanechala plnou polici s několika tucty svazků, v nichž byly zaznamenány tisíce snů z druhé poloviny jejího života. Naštěstí mi dala svolení, abych si je přečetla, a okamžitě mě to oslovilo," vzpomíná režisérka, co ji inspirovalo k nápadu vytvořit na motivy babiččiných snů film a videohru.

Ano, videohru, protože 46letá Martin chtěla, aby se zrodilo i něco, čím by se s tématem holokaustu dotkla i současné mladé generace. „Přijde mi to navíc takové symbolické, protože historie Brna se

posunuje od éry industriálního centra k městu, které je zasvěcené právě vývoji videoher. Rodina mojí babičky reprezentovala industriální éru, my jsme vstoupili do té videoherní," líčí Američanka, která už od roku 2002 působí ve Velké Británii právě na Univerzitě v Oxfordu.

inzerce

Šla na to tak, že z asi tří stovek babiččiných snů, které se vztahovaly k Brnu, vybrala pět, které chtěla zpracovat do filmové a herní podoby. „Ve snech se odráží všechno, co jako dítě prožila. Často se v nich vyskytovali různí vetřelci nebo odkazy na holokaust. Vzniklo tak mnohavrstevnaté vyprávění, které vyjadřovalo strach z nacismu a toho, co by se mohlo stát, ale i vzpomínky na to, jak se rodině nakonec podařilo utéct," přibližuje Martin.

Režisérka od začátku věděla, že natáčet se bude přímo na místě a práce svěří z velké části místním filmařům. Co ale se hrou? Přes různé doptávání dostala tip na **Jiřího Chmelíka** z Katedry vizuální informatiky Fakulty informatiky Masarykovy univerzity, který se právě vývojem her léta zabývá a od letoška na to má na fakultě i magisterskou specializaci. „Téma nás zaujalo, i když pak jsme si chvilku vyjasňovali, jakou přesně podobu by hra měla mít. Výsledek spadá asi nejvíc do kategorie walking simulátorů, kde hráč volně prochází prostorem, interaguje s ním tak, že sbírá jednotlivé artefakty, a odkrývá tak příběh, který se snažíme sdělit," přibližuje Chmelík.
Artefakty jsou to, co obě části velkého projektu propojuje. Ve filmu jsou předměty, k nimž se vážou vzpomínky Susi Martin, šedivé, jako by v mlze. Jde o metaforu – jsou to díry v rodinné historii. Ve hře jsou naopak tím jediným, co má výraznou barvu v jinak černobílém herním světě.

Počítačová hra byla od začátku vyvíjena s tím, že bude fungovat i jako interaktivní průvodce vilou, takže její zřizovatel ji bude moct využívat pro prezentace. K tomu bylo ale potřeba, aby vzniknul digitální model, na čemž nakonec Jiří Chmelík spolupracoval s Národním památkovým ústavem a dvěma studentkami, které díky projektu Darii Martin dorazily z Oxfordu.

„Přijely sem s tím, že se naučí něco o vývoji digitálních her, takže my jsme jim ukázali, jak fungují pracovní postupy, a ony rovnou pracovaly na vývoji, který pak dokončili naši studenti," popisuje Chmelík, co se dělo minulé léto.

Ačkoliv IT si většina lidí spojuje jenom se sezením u počítače, pro tento konkrétní produkt bylo nutné strávit spoustu hodin přímo ve vile a pořídit tisíce jejích fotografií, které tvořily podklad modelu. Další náročnou částí je programování jednotlivých úkonů ve hře, jako třeba otvírání dveří nebo sbírání jednotlivých předmětů. A k tomu spousta energie na vzájemné sladění se v týmu.

„Daria neměla s videohrami vůbec žádné zkušenosti, takže nevěděla, co je a není možné a jak vypadají naše pracovní postupy. Pro nás zase byl nový její příběh a umělecké pojetí celého projektu a také to, že se studenty běžně hry tvoříme v daleko menším rozsahu," líčí Chmelík.

Film s názvem **Tonight the World (Svět dnešní noci)** měl premiéru v zimě v londýnském kulturním centru Barbican a od té doby se i s hrou prezentoval na dalších místech včetně Brna, kde se obojí objevilo letos v září. Martin i Chmelík by rádi obě části dál rozvíjeli. Režisérka mimo jiné proto, že snů její babičky se dochovalo ohromné množství.
„Zápisky tvořily její podklady pro psychoanalytická sezení u terapeutů, věřila totiž, že sny jsou oknem do našeho vnitřního světa. Zajímavé ale je, že trauma z útěku z Brna nakonec s nikým ze svých terapeutů neprobírala," podotkla Martin, která tak spolu s informatiky dodala další informace i lidem, kteří se starají o odkaz rodiny v Česku.