

Digitálna fikcia a perspektíva

Playground

- Fikciu *Playground* vytvára súhra textových, zvukových a vizuálnych (kombinácia videa a počítačovej grafiky) prostriedkov, pričom čítanie diela si vyžaduje čitateľovu interakciu (hoci nie vo veľmi širokom zmysle – iba ako spôsob „posúvania“ diela vpred).
- Pri navigácii dielom má čitateľ k dispozícii dvojitú možnosť – buď sa drží určeného sledu, ktorý sa postupne odvíja pri klikaní na blikajúci štvorček za textovým úsekom, alebo sa rozhodne pre možnosť samostatného výberu jednej z ikoniek – z dvanástich priesvitných štvorčekov v pravom hornom rohu scény.
- Andy Campbell sa ohľadom sekvenčnosti Scén vyjadril, že „úmyslom bolo, aby bolo fikciu možné čítať v akomkoľvek poradí scén, pričom časový sled udalostí je zámerne nejasný alebo možno „zamrznutý.“

playground

- V tejto fikcii sa teda možný pocit z „apórie“ (ako ho predstavil Aarseth) vytratí vtedy, keď si čitateľ po prečítaní celej fikcie (obsahuje iba dvanásť scén) uvedomí, že pre rozlúštenie sekvenčnosti, či významu diela, neexistuje jedna alebo viac kľúčových scén.
- Vzťahy medzi jednotlivými scénami sú skôr voľné a nie sú podriadené prísnej kauzalite naratívneho poradia. V tom zmysle čitateľovi nezáleží na výbere istej scény v istej situácii, pretože význam v tejto fikcii nie je priamo určený ani závislý od sekvencie scén. Čitateľ by *Playground* pri prvom kontakte mohol považovať za fikciu, v ktorej majú audiálna a vizuálna zložka iba funkciu doplnku textu, pretože na rozdiel od neho sú prevažne monotematické.
- Avšak situácia je trochu zložitejšia a funkcie modalít sú omnoho komplexnejšie. Fiktívne udalosti sú prerozprávané autodiegetickým rozprávačom a projektované fokalizátorom/hlavnou postavou – mladým chlapcom, ktorého meno sa čitateľ nedozvie

fokalizácia

- Fokalizácia nadobúda *intermediálny rozmer*: existuje popri texte, aj vo zvukovej a vizuálnej prezentácii.
- Objekty „fokalizované“ pomocou obrazu a zvuku sú
- napriek svojej dynamike padajúcich kvapiek dažďa statické, pohľad je zameraný na objekt, až by sa možno dalo hovoriť o jeho upriamení.
- Fokalizácia pomocou využitia audiovizuality je príznačná najmä pre fi filmový záber, čiže by bolo
- namieste zamyslieť sa nad využitím semiotických prostriedkov aj z hľadiska fi filmovej teórie.

perspektíva

- V kolektívnom diele francúzskych teoretikov (Aumont-Bergala-Marie-Vernet) s názvom *Esthétique du film* je „fenomén fokalizácie“ predstavený najprv podľa Gérarda Genetta ako „regulácia množstva informácií“ a neskôr sa rozlišuje medzi fokalizáciou ako aktom vnímania vychádzajúcim z nejakej postavy (F1) a fokalizáciou ako zameraním na postavu (F2).³⁸⁶ Ako uvádza Jiří Hrabal, toto rozdelenie zodpovedá Balovej deleniu na fokalizátora (ako F1) a fokalizovaný objekt/postavu (ako F2).

perspektíva

- Perspektíva je prítomná nielen v texte, ale aj v audiovizuálnej časti, ako, z hľadiska fi lmovej teórie, „subjektívna kamera“,
- ktorá sníma z pozície postavy. „Subjektívny záber“ alebo „subjektívna kamera“ sa vo fi lmoch používa na zobrazenie perspektívy v prípadoch, keď chce autor zdôrazniť percepciu postavy, ktorá je buď dezorientovaná, psychicky traumatizovaná, intoxikovaná, oddelená od tela, alebo ak ide o kriminálnikov, rôzne monštrá, predátorov, mimozemšťanov, ale aj o kybernetickú víziu, napr. pri robotoch. Avšak technika, ktorá sa vo fi lme veľmi nerozšírila a ostala marginalizovaná, sa udomácnila v perspektíve videohier a počítačových hier.

Subjektívny záber

- V hrách sa „subjektívny záber“ stáva rozšíreným prostriedkom zobrazenia konania alebo prechádzania priestorom – hráč vníma cez percepciu avatara.
- V hrách pri subjektívnom zábere nejde o vyobrazenie s cieľom dosiahnutia rovnakého efektu ako pri filmoch, ale ide o bežný spôsob prezentácie sveta hry. Ako uvádza Alexander R. Galloway, namiesto využívania subjektívneho
- záberu na zobrazenie problému s identifikáciou, ako je to vo filme, „hry používajú subjektívny záber na vytvorenie identifikácie...na vytvorenie pozície aktívneho subjektu, ktorý ovláda a riadi hrací aparát.“
- Zámerom „subjektívneho záberu“ v počítačových hrách je teda umožnenie identifikácie hráča s avатарom.

Subjektívny záber

- Campbellova aplikácia „subjektívneho záberu“ sa dá vnímať ako jeho pokus o navodenie čitateľovho pocitu identifikácie s hlavnou postavou. Chlapec ako fokalizátor vníma svet, v ktorom existuje (fokalizované objekty) prostredníctvom spolupráce viacerých médií (text, obraz, zvuk). Dôkazom toho sú scény, v ktorých sa situácia, predstavená pomocou textu zhoduje s audiovizuálnym zobrazením danej situácie. Príkladom je scéna s textom:
- „Neil a ja sme spolu sedeli na jednom z najväčších ihrísk, lovili sme vo svojich vrecúškach za 50 pencí a hltali ich obsah.“

- Fokalizácia funguje na dvoch úrovniach, ktoré, temer paradoxne, sú na jednej strane od seba závislé, na druhej strane vzájomne komplementárne.
- Tento paradoxný vzťah je spôsobený tým, že úroveň fokalizácie – fokalizácia v textovom rozprávaní a fokalizácia projektovaná pomocou vizuálneho zobrazenia a zvuku – sa v istých momentoch prelínajú a v istých momentoch jedna úroveň obohacuje druhú alebo dokonca determinuje jej kontext. Úloha determinanta prináleží obom úrovniam v rozličných aspektoch – text najčastejšie determinuje význam v rámci jednej scény, pričom audiovizuálny systém často determinuje význam istej scény v rámci celej fikcie.
- Fokalizácia na audiovizuálnej rovine má možnosť byť kontemplatívnejšia, objektmi fokalizácie sú myšlienky a spomienky, pričom fokalizácia na rovine textovej je zameraná na chlapcovo vnímanie okolitého sveta. Fokalizované objekty sa stávajú nástrojmi zobrazenia chlapcovej spoznávacjej aktivity, najmä v scénach, kde audiovizuálna zložka a text nenesú identický význam.