

# Videohry a (akční) film



# Oblasti průniku videoher a filmů

- filmové adaptace videoher (mezinárodní/japonské, hrané/animované...)
- neoficiální fanouškovské krátké filmy
- filmy vyprávějící o videohrách a/nebo přejímající jejich logiku, styl, prvky...
- dokumenty o videohrách, hráčích, vývojářích...
- machinima
- videoherní adaptace filmů; využívání konvencí filmového jazyka ve hrách obecně

# Teoretický rámec

Matteo Bittanti: *The Technoludic Film: Images of Videogames in Films* (2001)

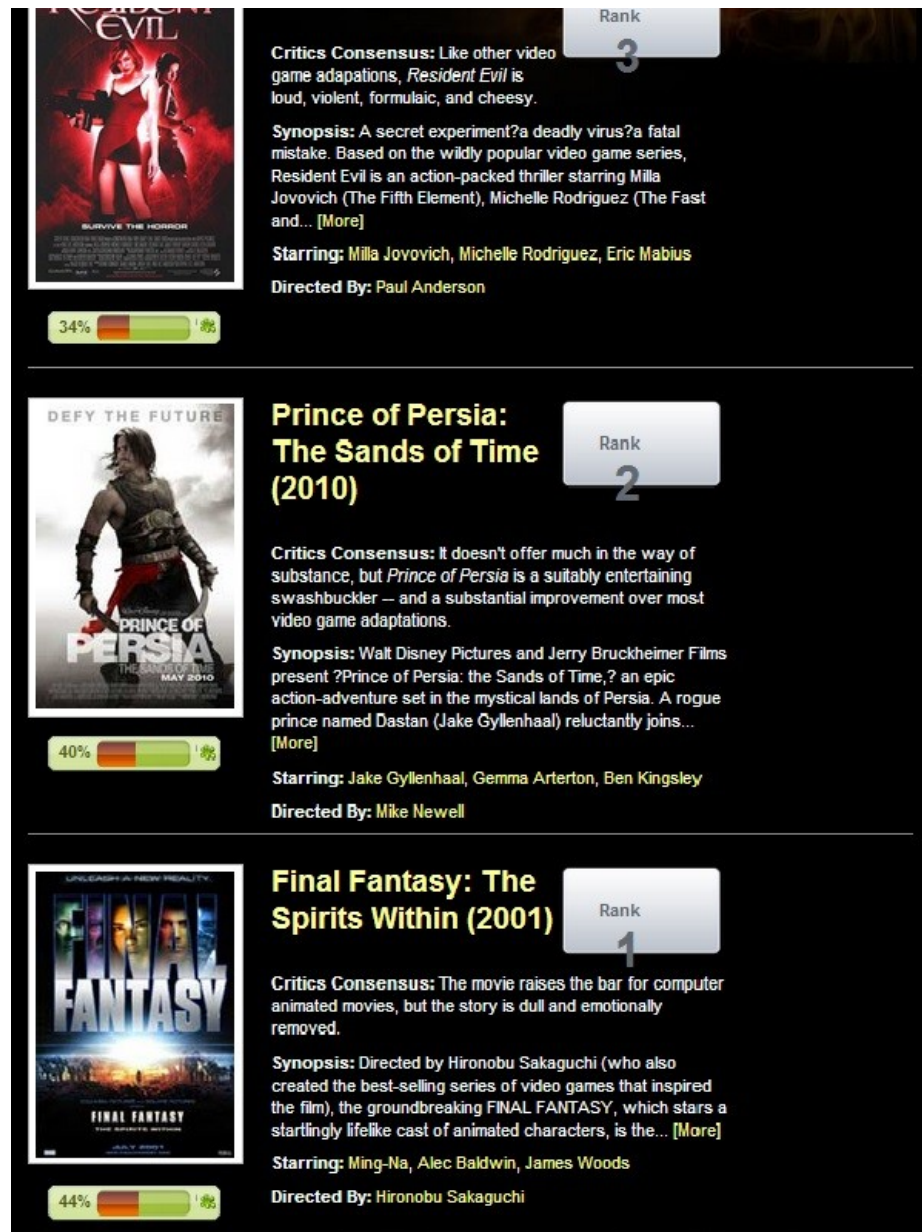
- pokus o ustanovení nového žánru, tzv. technoludického filmu

4 mody:

- komentář (Tron, Poslední hvězdný bojovník, eXistenZ...)
- citace (Soylent Green, Superman 3, Pláž...)
- adaptace (Super Mario Bros, Mortal Kombat, Tomb Raider...)
- remediace (Lola běží o život, V kůži Johna Malkoviche, Matrix...)

# Adaptace – kritická recepce

- převážně negativní přijetí
- zatím neexistuje všeobecně uznávaná, vysoce hodnocená videoherní adaptace
- „*Sitting through the lavish and dumb action spectacular Lara Croft: Tomb Raider is about as much fun as watching someone else play a videogame.*“ –Elvis Mitchell, The New York Times
- „*This tedious hodgepodge of martial-arts mayhem, bogus mysticism and computer-generated special effects doesn't even pretend to have a plot.*“ – Maitland McDonagh, TV Guide
- množství článků typu „Why video game movies suck“



The screenshot displays three entries for video game adaptations, each with a poster, a rank, a synopsis, and a critical consensus. Each entry also features a progress bar and a small icon of a film clapperboard.

**Resident Evil** (Rank 3)  
Critic's Consensus: Like other video game adaptations, *Resident Evil* is loud, violent, formulaic, and cheesy.  
Synopsis: A secret experiment? a deadly virus? a fatal mistake. Based on the wildly popular video game series, *Resident Evil* is an action-packed thriller starring Milla Jovovich (*The Fifth Element*), Michelle Rodriguez (*The Fast and... [More]*)  
Starring: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius  
Directed By: Paul Anderson  
34%

**Prince of Persia: The Sands of Time (2010)** (Rank 2)  
Critic's Consensus: It doesn't offer much in the way of substance, but *Prince of Persia* is a suitably entertaining swashbuckler — and a substantial improvement over most video game adaptations.  
Synopsis: Walt Disney Pictures and Jerry Bruckheimer Films present *Prince of Persia: the Sands of Time*, an epic action-adventure set in the mystical lands of Persia. A rogue prince named Dastan (Jake Gyllenhaal) reluctantly joins... [More]  
Starring: Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley  
Directed By: Mike Newell  
40%

**Final Fantasy: The Spirits Within (2001)** (Rank 1)  
Critic's Consensus: The movie raises the bar for computer animated movies, but the story is dull and emotionally removed.  
Synopsis: Directed by Hironobu Sakaguchi (who also created the best-selling series of video games that inspired the film), the groundbreaking *FINAL FANTASY*, which stars a startlingly lifelike cast of animated characters, is the... [More]  
Starring: Ming-Na, Alec Baldwin, James Woods  
Directed By: Hironobu Sakaguchi  
44%

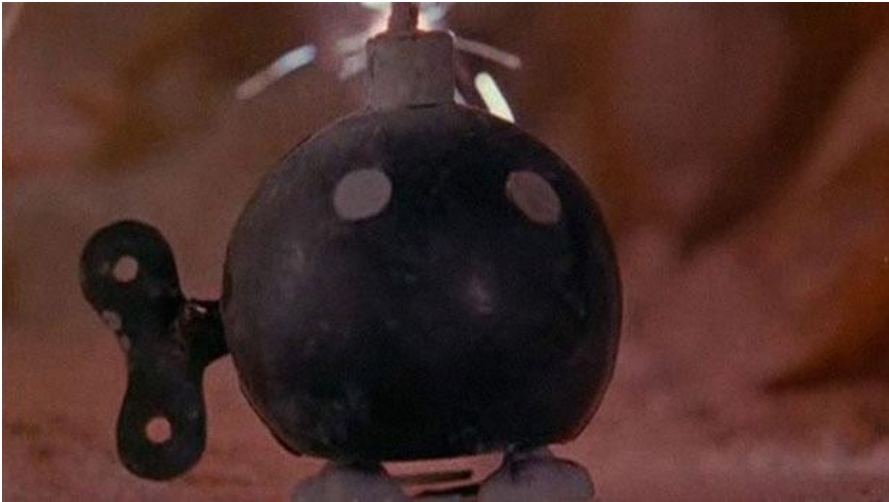
# Adaptace – výdělky (celosvětově)

1. Princ z Persie: Písky času (2010) – \$335 milionů
2. Resident Evil: Afterlife (2010) – \$296 milionů
3. Lara Croft - Tomb Raider (2001) – \$274 milionů
4. Resident Evil: Odveta (2012) – \$241 milionů
5. Pokemon: The First Movie (1999) – \$163 milionů
6. Lara Croft - Tomb Raider: Kolébka života (2003) - \$156 milionů
7. Pokemon the Movie 2000 (2000) - \$133 milionů
8. Resident Evil: Apokalypsa (2004) - \$129 milionů
9. Mortal Kombat (1995) – \$122 milionů
10. Resident Evil (2002) – \$102 milionů

# Super Mario Bros. (1993)



- vůbec první videoherní adaptace
- velký finanční propadák (budget \$48 m., výtěžek \$20 m.)
- na předlohu pouze odkazuje, nerespektuje její tón



# Double Dragon (1994)



- adaptace arkádové „mlátičky“
- propadák (\$2 mil. výtěžek)
- opakovaně stylisticky upomíná na vizualitu/interface videoher
- trailer: <http://www.youtube.com/watch?v=426Rb2oy400>





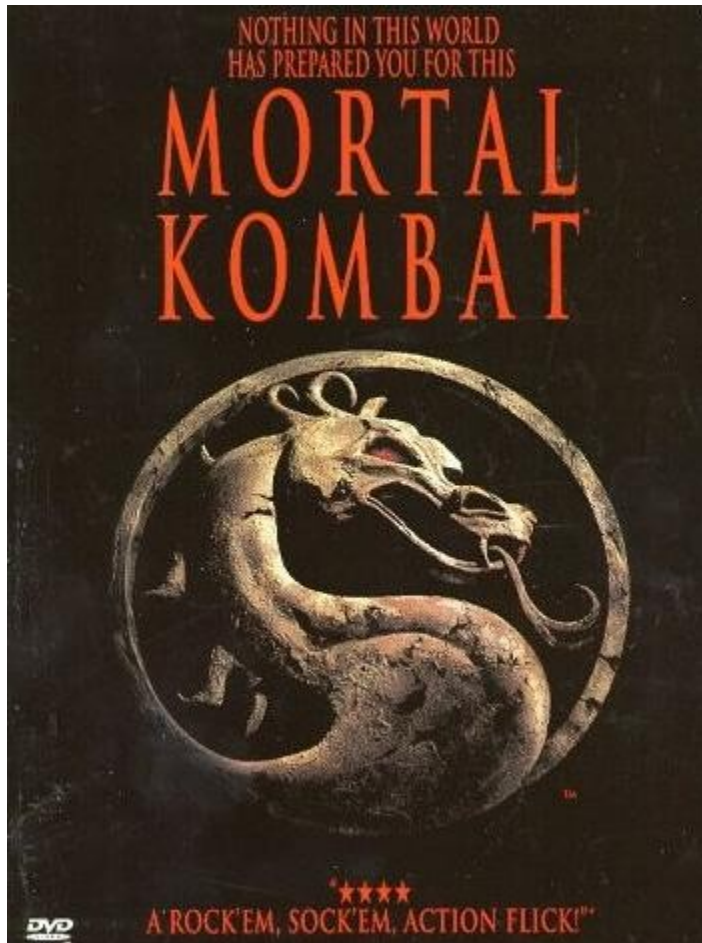
# Street Fighter (1994)



- důsledně pracuje s nadsázkou
- reflektuje herní mechaniku původní arkády
- komentuje účinky mediálního „vymývání mozků“
- ukázka (77. minuta)



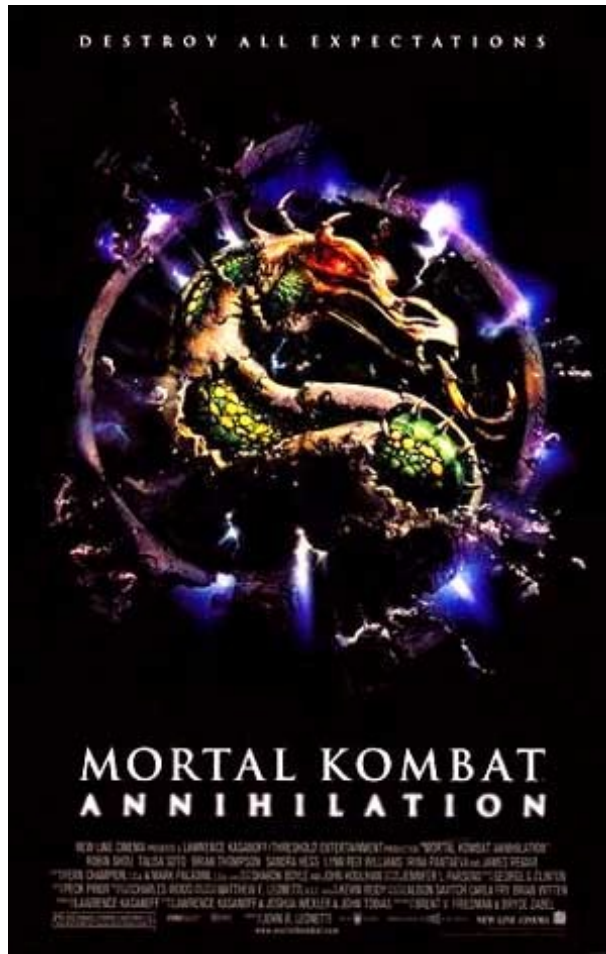
# Mortal Kombat (1995)



- komerčně úspěšná adaptace (budget \$18m., box-office \$122m.)
- navazuje na kung-fu filmy ze 70. let
- snadno převoditelné schéma bojového turnaje
- nejistota okolo hlavního hrdiny – tři protagonisté
- analýza remediace v diplomové práci Matthewa Hepburna



# Mortal Kombat 2: Vyhlazení

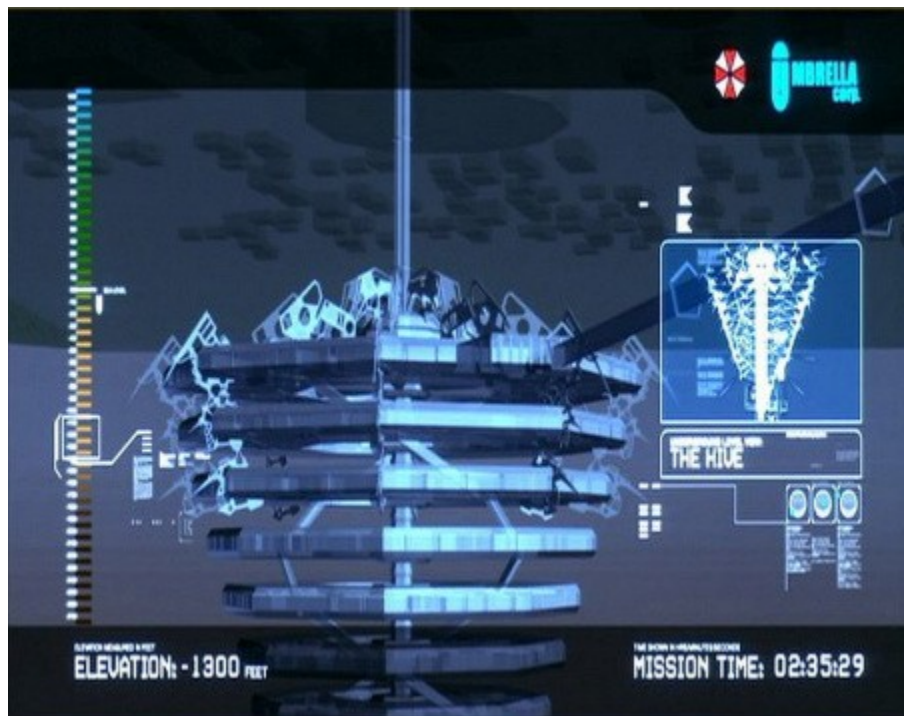


- oproti prvnímu dílu zesiluje videoherní vyprávění
- sled volně provázaných soubojů
- množství nových postav s minimální nebo nulovou charakterizací
- považován za jeden z nejhorších videoherních filmů

# Resident Evil (2002)

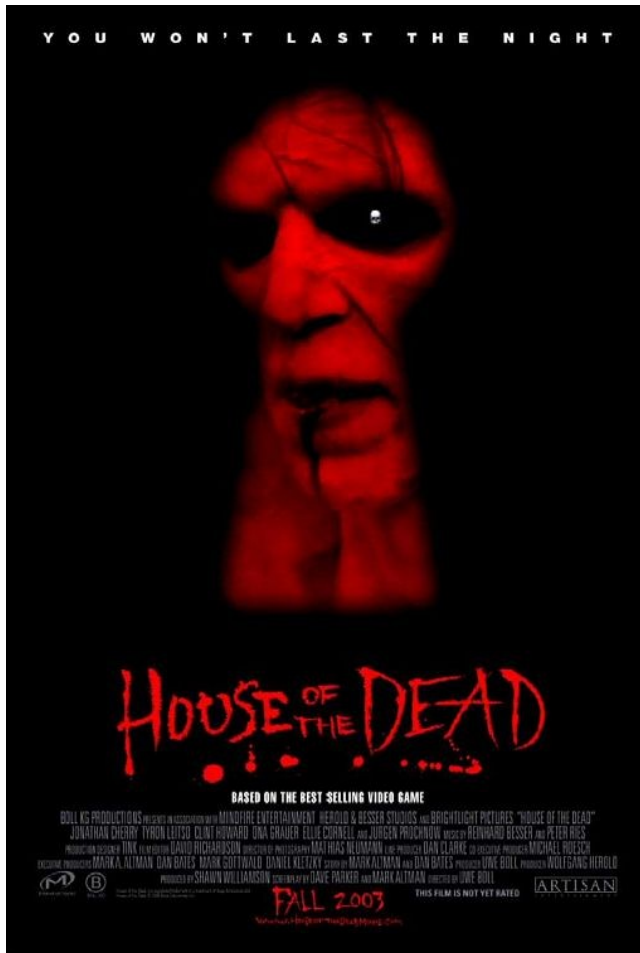


- zakládá nejúspěšnější sérii videoherních adaptací
- Milla Jovovich jako remediace hráčského avataru
- vizuální remediace mapy komplexu
- hlediskové záběry z pohledu centrálního počítače





# House of the Dead (2003)



- první videoherní film  
Uweho Bolla
- kopíruje klasická hororová schémata/klišé
- přímé aluze na původní předlohu v podobě nesmyslných „záblesků“
- ukázka:  
<http://www.youtube.com/watch?v=1kh5X5CJAOU>

# Doom (2005)



- příklad adaptace, která se snaží uspokojit fanoušky předlohy (tzv. fanservice)
- důraz na věrnost prostředí, zachování brutality
- přímá citace kontinuálního POV záběru využívaného v FPS (90. minuta)

# Princ z Persie – Písky času (2010)



- příklad vysokorozpočtové adaptace
- model bruckheimerovského blockbustera
- přejímá prvky z videohry, ale jen volně a nedůsledně

# Ostatní videoherní filmy

- nesvázanost s videoherní frančízou umožňuje kreativnější nakládání s konvencemi videoher
- zároveň lze pracovat s větším množstvím videoherních žánrů/titulů, případně vyjadřovat se k videohrám obecně
- nutnost vytvářet vlastní fikční svět -> vede k větší originalitě (Tron...)
- častý společenský komentář – videohry líčeny jako nebezpečný společenský jev

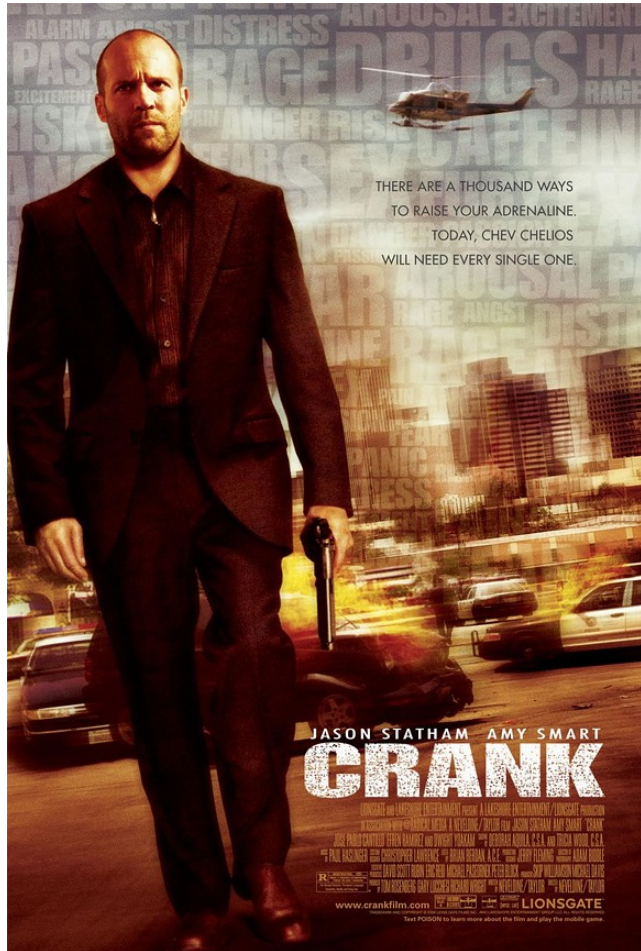
# Sucker Punch (2011)



- levelová struktura vyprávění
- plnění dílčích úkolů – questů
- komentuje falešnou emancipaci ženských akčních hrdinek
- akční spektakl spojuje s „prostitucí“, tematizuje „mužský pohled“ (gaze) na ženu jako objekt
- podvratný film, který konfrontuje geeky s jejich stereotypy



# Zastav a nepřezíješ 1, 2 (2006,2009)



# Gamer (2009)



- kritická reflexe videoher (FPS, simulace) a reality show
- tematizace vztahu mezi hráčem a avatarem
- herní prostor s pevně stanovenými pravidly a hranicemi -> transgrese
- formálně radikální film – diskontinuita záběrů motivovaná mnohostí kamer (neustálé „ruchy“ – zpřítomňování mediace)
- zprostředkování simultaneity vjemů (hraní FPS, surfování na internetu); stírání hranic mezi „virtuálním a reálnem“



# Steven Shaviro o Gameraovi

blog: The Pinocchio Theory; poté samostatná kapitola v knize *Post-Cinematic Affect* (Zero Books, 2010)

- „ The world of the film is one in which the media — and especially the computer gaming environment — that we know today are taken to the next level. In the movie’s near-future extrapolation, spectacle, virtualization, and “entertainment” in general have been pushed to their logical extremes. “
- „ Society is all about sex as spectacle; but in reality, sex is subordinated to economics. The financial structure of Society is simple, and brilliantly capitalist: you can either be a consumer by paying to play, or be a worker by being paid to be played. [...] The sim-actor is not just selling the use of his or her “labor-power” for a certain number of hours (as is the case in classical capitalism as described by Marx); more than this, he or she is actually selling his or her “life” itself as a commodity.”

- „The movie spectator has no first-person control of the action, so it wouldn't work to emulate the first-person-POV computer graphics of a shooter game literally on the movie screen. Games feel visceral because the player is directly involved in the action; that is why games have to offer something like an organized Cartesian space for the player to move around in, and this space needs to be presented as continuous, rather than being cut up by montage. But it is precisely by means of hyperbolic, hyperactive A.D.D.-style montage that a film like *Gamer* avoids being contemplative, and instead communicate a sense of visceral involvement that is analogous to what games provide simply by virtue of the player's involvement.”
- „Society and Slayer are surrounded and reinforced by other forms of media; in the world of *Gamer*, nothing is direct or “unmediated,” and nothing exists outside of the mediasphere. For one thing, advertisements for the two games are everywhere in the “real environment” of the movie. The movie begins — after the opening company credits, some video signal-zapping and the title text “some years from this exact moment...” — with computer-simulated images of urban scenes. There are postmodern downtowns with skyscrapers, but also favelas and even ancient ruins. Vehicular and foot traffic whizzes by in accelerated motion. Quite wittily, these scenes are apparently cribbed from the movie *Baraka* (Ron Fricke, 1992), which drew contrasts between the peaceful rhythms of indigenous peoples at ostensibly home with the natural world, with the violent accelerations of life in the overdeveloped world.”