

**FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KARLOVY
KATEDRA DIVADELNÍ VĚDY**

ročníková práce

**CHLÉB, DIVADLO
A (VIDEO)HRY**

**Aneb jak se divadlo projevuje
ve hrách a jak je ovlivnilo**

Kristýna Sulková, 2022

Vedoucí práce:
doc. Mgr. Martin Pšenička, Ph.D.

Obsah

ABSTRAKT	1
ÚVOD	2
DIVADLO, HRY A HRY	3
Hráč jako herec	3
HRY A HERECTVÍ	5
Stručně o divadle a hrách ve světě	5
Technologie motion capture	6
Pohyb a hlas	6
Mocap v Česku	7
Divák, hráč, aktér	8
ROLE DIVADLA V ČESKÝCH HRÁCH	9
Divadelní herci jako dabéři	9
Dračí historie (1995)	9
Léto s Oskarem a Asmodeus: Tajemný kraj Ruthaniolu (1997)	10
Gooka (1997)	11
JAK SE DIVADLO PROJEVILO VE HRÁCH	14
World of Warcraft	14
Zaklínač 3: Divoký hon	16
Assassin's Creed: Brotherhood	17
Super Mario Bros. 3	18
Příklady dalších her	19
ZÁVĚR	21
ZDROJE	22
Knižní zdroje:	22
Online knihy a publikace:	22
Webové stránky a články	23
Korespondence	23
Zmiňované hry (v závorce rok vydání – vývojář / vydavatel)	24

ABSTRAKT

Cílem této práce je poukázat na vztah divadla a (video)her a jejich prolínání, neboť se jedná o opomíjené téma, a to ze strany divadelních a herních vědců, případně i novinářů.

Vzhledem ke kratšímu rozsahu se text soustřeďuje¹ výhradně na nejvýraznější propojení těchto dvou médií v českém kontextu, a to kvůli možnosti snazšího dotazování zúčastněných osob, ale rovněž kvůli komplexnosti tématu v celosvětovém měřítku. Dále se práce okrajově dotýká hereckého přístupu a na závěr popisuje vybrané příklady výskytu divadla či divadelních motivů ve hrách, které zvláště upoutaly pozornost hráčů během hraní nebo jsou zajímavě zakomponovány.

¹ Záměrně vynechávám divadelní či performativní projekty jako Virtual Ritual HaDivadla nebo Městečko Palermo usíná v NODu, jelikož by si zasloužily mnohem větší prostor. Totéž platí i o světových divadelních adaptacích, například The Last of Us: One Night Life či japonských muzikálech podle sérií Resident Evil nebo Persona.

ÚVOD

Hry jsou umění, toto postavení si už v očích většiny vydobyly. Mohou však fungovat společně s divadlem? V této souvislosti se rovněž nabízí otázka, proč řada hráčů toto propojení odmítá či jej minimálně ignoruje a proč tolik lidí opomíjí aspekt „hry“ a „teatrality“ během svého vlastního hraní. Videohry nestojí stranou a jsou propojovány s ostatními médii, jde například o herní adaptace knih, knižní obohacení herních sérií, filmy podle her nebo naopak zpracování známých filmových sérií prostřednictvím hry či vyloženě jejich doplnění. Dalo by se říct, že k tomuto propojování dochází poměrně často a většina lidí jej bere jako zcela přirozené. Je to něco jiného, co stojí stranou – divadlo.

Nejsou snad divadelní texty vhodné pro námět videohry? Nebo stále převládá názor, že jsou videohry příliš nízké umění², zatímco divadlo je na výši?³ Hry se ovšem nejednou na jeviště podívaly⁴, není jich ovšem mnoho a tyto pokusy se jeví jako dosti netradiční. Na druhou stranu si málokdo uvědomuje, kolik divadelních principů se skrývá také ve videohrách a vlastně i v samotném hraní. Koneckonců i divadlo si může z her leccos vzít, například možnosti zapojení a interakce, což splňují různé podoby produkce moderního a alternativního divadla.⁵ Ale stále jsou mezi divadelními hrami a videohrami jisté bariéry.

² EBERT, Roger. Video games can never be art [online]. 16. dubna 2010 [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> | Řada lidí se pokoušela s filmovým kritikem Rogerem Ebertem argumentovat, ten svůj postoj však do své smrti v roce 2013 nezměnil.

³ PARKER, James R. Games are Art: Video Games as Theatrical Performance [online]. září 2013 [cit. 2021-6-2].

Dostupné z: doi:10.1109/IGIC.2013.6659148

⁴ SULKOVÁ, Kristýna. (Video)hry na jevišti a herní teatralita: Produkce transformativního obsahu v herní kultuře. Praha, 2021. Závěrečná práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. Vedoucí práce Jan Švelch.

⁵ MCMULLAN, Thomas. The immersed audience: how theatre is taking its cue from video games [online]. 20. května 2014 [cit. 2021-6-23]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/20/howtheatre-is-taking-its-cue-from-video-games>

DIVADLO, HRY A HRY

Zdeněk Hořínek ve své stati Divadlo jako hra⁶ definuje divadelní umění jako „*činnost, při níž herci předvádějí na jevišti fiktivní lidské osudy nebo děje pro diváky v hledišti*“. K této definici nicméně přidává ještě tři vysvětlivky, pro nás jsou v tuto chvíli však důležité především první dvě, tu třetí o „fiktivnosti“ můžeme ponechat stranou – „*živého herce může zastupovat herec neživý (loutka nebo pouhý stín) manipulovaný živým vodičem a ‚lidské‘ osudy nebo děje je třeba chápat v širokém smyslu – může jít o projekci lidských pojmů a vztahů do fantastického světa oživených věcí, polidštěných zvířat nebo jiných tvorů*“⁷. Ačkoli je Hořínkův text z roku 1969, můžeme si z dnešního pohledu nahradit „neživého herce“ herní postavou nebo avatarem, který v podstatě hraje za hráče (a hráč v herním smyslu za něj), podobně můžeme smýšlet i o osudech a dějích, jež zmiňuje.

Divadlo prostřednictvím fenoménu „jakoby“, obsaženého v herní roli, vytváří druhou realitu, která soutěží se skutečností⁸. Před divákem se rozehrává fikce, uměle vytvořená realita, na kterou on nahlíží ze skutečného světa a nechává se jí až unášet. Totéž lze aplikovat i na hráče během jeho putování herními světy a zapojování do hry, není však vyžadováno, aby u videohry docházelo k tzv. komunikačnímu procesu, tedy vztahu herce a diváka, tento aspekt zde pochopitelně chybí a je zastoupen hrou samotnou a faktem, že z hráče se částečně stává aktér.

Hráč jako herec

Hra jako taková (neboli „ludus“) se dle Rogera Calloise⁹ dělí do čtyř kategorií. Těmi jsou *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. *Agón* je o soutěživosti a přeměrování sil a dovedností, *alea* o náhodě a štěstí (hra v kostky), *mimikry* stojí na fikci a nápodobě, respektive předstírání či dokonce dočasné víře, že je člověk někým jiným a navléká na sebe cizí osobnost, a *ilinx* se zaměřuje na psychický stav a zmatení organismu (například adrenalin). Na základě tohoto výkladu můžeme říct, že videohry jistým způsobem spadají do skupiny *agón* a hráči mohou připadnout *mimikry*.

⁶ HOŘÍNEK, Zdeněk. Divadlo jako hra. In: HOŘÍNEK, Zdeněk. Divadlo jako hra [online]. Blok, 1970, s. 1 [cit. 2022-07-27]. ISBN 47-026-70. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/DVHc014/um/8218077/Horinek_HRA.pdf.

⁷ Tamtéž

⁸ LIEBSCHER, Julia. Divadlo. In: HENCKMANN, Wolfhart a Konrad LOTTER. Estetický slovník, s. 31.

⁹ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Přeložila Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 40. ISBN 80-902482-2-5.

Hráč má ovšem jen pomyslnou volnost, která sahá tam, kam mu to dovolí videohra samotná, potažmo její tvůrci. Hraní (si) samo o sobě je neomezené, bez hranic, je však nutno počítat s tím, že v tomto případě jde pouze o teoretickou definici. Hraní si v běžném životě je limitováno běžnými okolnostmi (prostředí, zákony, schopnosti, mravy aj.)¹⁰, hra jako činnost je bytostně fiktivní, doprovázená specifickým vědomím alternativní reality neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu¹¹. Oproti tomu je divadelní inscenace omezena scénářem, nejedná-li se o improvizaci, která ale také má nějaké zábrany, a hraní videoher je omezeno „hřištěm“ a prostředky, jež jsou hráči/aktérovi svěřeny do rukou – volnost a možnosti mohou být různorodé.

¹⁰ HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o původu kultury ve hře. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

¹¹ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrat'. Přeložila Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 31. ISBN 80-902482-2-5. | Cailloisův text je v podstatě polemikou nad textem a pojetím Huizingovým.

HRY A HERECTVÍ

Videohry a jejich vývoj mohou nabídnout řadu různých hereckých přístupů i disciplín. Nejvýrazněji se projevuje voice acting (dabing), který však lze přirovnat spíše k rozhlasovému¹² než divadelnímu herectví. Tomu se plně nepřibližuje ani mimické herectví, například pro zachycení tváří postav nebo synchronu s replikami, ale to už může být součástí herectví skrze technologii motion capture, případně performance capture. Ta se značně přibližuje divadelní scéně a mnozí herci ji tak i označují. Rozdílem však je, že nic není „teď a tady“ a chybí divák, vše vzniká pouze pro záznam a pozdější využití.

Stručně o divadle a hrách ve světě

Běžnou praktikou většiny zahraničních produkcí a castingových režisérů je rovněž do rolí herních postav oslovovat divadelní herce. Ti jsou ve většině případů víceméně neznámí širší veřejnosti, například nějakou výraznou rolí ve filmu nebo seriálu. To je pro většinu videoherních tvůrců a režisérů (ať už celé hry, či třeba jen filmových sekvencí a dialogů) výhodou a záměrem kvůli utajení projektu. Ačkoli se v herním světě ustálila řada významných herců, kteří se proslavili právě herní postavou, mnoho projektů však vyhledává zcela neznámé herce, například i kvůli utajení hry před hráčskou veřejností nebo aby nebyl herec spojován s jinou postavou či jinou rolí.

Dobrým příkladem je herec Roger Clark, jenž dnes platí za jednoho z nejvýraznějších herních herců, ačkoli ztvárnil jen jednu velkou roli, a to Arthura Morgana ve hře Red Dead Redemption 2 od studia Rockstar Games z roku 2018. Clark se postavy ujal nejen hlasem, ale ztvárnil i téměř všechny její pohyby a interakce obsažené ve hře pomocí performance capture, navíc byl jeho výkon oceněn jako nejlepší na The Game Awards 2018.¹³ Do té doby se však věnoval především divadlu.¹⁴ Clark nemá rád, když bývá za herectví ve hrách považován pouze dabing a on sám nahrávání pohybů pro hru přirovnává k divadlu: „Performance capture je spíše fyzická disciplína a má mnohem blíže k divadlu, sleduje rysy obličejů a každý pohyb těla. To s sebou přináší řadu problémů, ale také to umožňuje hercům

¹² Přirovnání k rozhlasové hře padlo i u nás, použil jej Dalimil Klapka v podcastu V českém znění.

¹³ The Game Awards 2018 [online]. 2018 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/rewind/year-2018>

¹⁴ Mandy: Roger Clark [online]. [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://www.mandy.com/uk/a/roger-clark>

podávat přirozenější výkony, reagovat jeden na druhého a hrát na základě důvěry, kterou si mezi sebou vybudovali i mimo natáčení.“¹⁵

Technologie motion capture

Motion capture, zkráceně též mocap, je technologie, jež zaznamenává pohyb a dokáže jej přetvořit v data, která se dají následně použít pro animace a oživení (nejen herních) postav. Samotný dabing sice též dokáže vytvořit situaci divadelní podstaty, jíž je dialog, jelikož však herecká akce probíhá výhradně hlasem, postrádá tento princip konfrontaci. Dalším stupněm je performance capture, což je ovšem nákladnější technologie, která kromě pohybu detailně zachycuje i mimiku a další detaily. Mocap (či performance) se ve většině případů odehrává na vystavěné scéně, jež zdánlivě může se všemi svými kulisami připomínat jeviště. Čistě z technologického hlediska herci velkou část akcí pouze naznačují, například boj, složitější nepřehledné situace, ale i manipulaci s předměty. Většina natáčení stojí na perfektním naplánování, znalosti scény a provedení akce, rovněž na značné imaginaci, ovšem ne ze strany diváka, ale herce. Na rozdíl od skutečného divadla herci postrádají i kostýmy, jež jsou nahrazeny právě speciálními obleky, jinak lze však spatřit mnoho podobností. Nad tím vším ovšem ční odlišnost v podobě publika.

Pohyb a hlas

Herec Brandon O'Neill, jenž má jako mnozí další mocap/dabingoví herci zkušenosti z divadla, například tvrdí¹⁶, že mezi divadelní a mocap scénou není příliš velký rozdíl. Jediný rozdíl je v podstatě jen v přizpůsobení – zatímco na divadle musí být všechno ve velkém, na kameru a mikrofon se snadno zachytí i ty nejmenší detaily, proto stačí subtilnější hraní. Technologii považuje za divadlo, jelikož je třeba během hraní zapojit kromě pohybu a hlasu i potřebnou imaginaci pro vyplnění téměř prázdného prostoru. Dle svých vlastních slov pro něj byly divadelní zkušenosti klíčem ke hraní v motion capture: „Mocap se podobá divadlu v tom, že můžete zkoušet a hrát a musíte využívat svou představivost v téměř úplně prázdném prostoru, ale podobá se také filmu v tom, že musíte mít přehled o úhlech kamery.“¹⁷ Tyto zkušenosti pro něj proto znamenaly i snadné ovládnutí nového prostoru, v tomto případě právě

¹⁵ MCKEAND, Kirk. "It's important to show that there's a vulnerability to the male ego" - an interview with Red Dead Redemption 2's Roger Clark [online]. 6. února 2019 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/red-dead-redemption-2-roger-clark-interview>

¹⁶ ALLAN, Ben. Bringing life to game characters. Otago Daily Times [online]. 12. července 2021 [cit. 2021-10-01]. Dostupné z: <https://www.odt.co.nz/entertainment/gaming/bringing-life-game-characters>

¹⁷ Tamtéž

mocap scény, která se ve většině případů sestává pouze z prázdného prostoru, jenž může být ohraničen značkami na podlaze a stěnách, případně rozmístěním snímacích zařízení¹⁸.

Podobně smýšlí i Noshir Dalal, jeden z nejvýznamnějších mocap herců současnosti, a zmiňuje například věhlasné titulky *The Last of Us* nebo *Red Dead Redemption 2*, současně si stěžuje na to, že podobně jako kaskadéři ve filmech nejsou mocap herci plně docenění, pokud se postavy neujmou i hlasem¹⁹. Podle něj spousta skvělých dabérů, ale i „běžných“ herců jednoduše neumí v mocapu hrát. Na druhou stranu se často nahrávání pohybů ujímali samotní vývojáři, což dříve vedlo především k šetření a možnosti se obejít bez shánění dalších lidí.

Mocap v Česku

Programátor a mocap herec Milan Doležal²⁰ hovoří o motion capture v souvislosti s českými hrami v tom smyslu, že u nás tento obor není příliš ustálený. Většinu času se mocap herectví věnují samotní vývojáři (například sám Doležal), což má za příznivý důsledek možné nižší náklady, než kdyby najímali profesionální herce (ať už kvůli nim samotným, nebo kvůli časové náročnosti a produkci), a přesnou znalost vize, kterou potřebují. V zahraničí se jedná o specializovaný obor, kdy se někteří herci (tanečníci, kaskadéři) zaměřují pouze na nahrávání pohybů, jindy je mocap jen jednou z částí hereckého ztvárnění postavy – od pohybu přes vzhled až po hlas. V Česku nejsou lidé, kteří se mocapu věnují, příliš známí (i kvůli minimálním zmínekám v titulcích), minimálně v Brně se však podle Doležala²¹ jedná o herce z tamních divadel, nikdo se ovšem nevěnuje pouze tomuto oboru, vždy je to jen jedna z jejich činností.

Na přelomu tisíciletí byl mocap technologií, kterou si mohla dovolit jen ta největší studia, dnes jsou různé druhy motion capture poměrně běžné i v menších týmech, ačkoli se mnohdy jedná o levnější a méně spolehlivou variantu. Oproti tomu plnohodnotný systém *performance capture* je v Česku vzácností a údajně si jej musejí i ta největší studia (například *Warhorse*) půjčovat a přímo jej nevlastní. Potřeba úplného *performance capture* je dána technologickým pokrokem ve vývoji her a jejich realističností, která si žádá zachycení všech detailů jako jsou například pohyby prstů, výraz tváře nebo pohyb očí.

¹⁸Existuje více různých technologií, které se však liší především finanční nákladností a přesností a způsobem zpracování dat, pro herce se ve většině případů nic nemění, výjimkou může být například jiný mocap oblek.

¹⁹ MCKEAND, Kirk. Video games should credit mocap actors alongside the voice talent. VG247 [online]. 20. ledna 2020 [cit. 2021-10-01]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/video-games-credit-mocap-actors-alongside-voice-talent>

²⁰ Online korespondence a osobní rozhovor s Milanem Doležalem

²¹ Tamtéž

Divák, hráč, aktér

Divadlo má být pro diváka. Je to fixovaný celek, jenž se rámcově snaží zůstat stejný v podobě inscenace, každé její provedení je však jiné, je originálem i reprodukcí. Mění se i lidé v publiku, nejen výkony herců. Skutečné divadlo nelze nikdy plnohodnotně zachytit, vždy to bude něčí určitý pohled, zatímco desítky či stovky lidí jej viděly jinak. Ve videohře je nám předkládán jeden pohled, o němž tvůrci rozhodnou, že jej hráči mají vidět, okolnosti se ovšem mohou opět lišit a měnit. Mluvíme-li o samotné herecké akci samotné, ta je určitá a neměnná, nicméně je faktem, že řadu věcí kolem si hráč může uzpůsobit (postava, prostředí, vztahy s dalšími postavami ovlivní dialogy, které hráč slyší, spatří a vyslechne tedy jiné spektrum herectví apod.) V tom se liší finální tvar od skutečného divadla, jakkoli může postup tvorby divadlo připomínat, nakonec však nutně po příjemci (hráči) nevyžaduje potřebu imaginace. I přes to všechno však nelze ignorovat silný divadelní aspekt, jenž celým tímto odvětvím prostupuje.

ROLE DIVADLA V ČESKÝCH HRÁCH

V našem případě nemůžeme o propojování divadla a videoher nebo přímo o divadelních adaptacích videoherních titulů hovořit často. Přesto se zde našlo či najde pár počinů, které se o to pokoušely, případně se přibližovaly alespoň samotnému „hraní si“. Ve skutečnosti však divadlo výrazně zasáhlo do české videoherní tvorby, konkrétně do jejích počátků. Respektive by se dalo říct, že počátky českého videoherního průmyslu využily služeb, jež jim tehdy mohla divadla nabídnout – herectví. Jednalo se o poměrně významná propojení, jež ovlivnila českou herní scénu a vývoj her u nás. Tyto spolupráce ovšem nejsou příliš známy, proto je vhodné si je představit a upřesnit.

Divadelní herci jako dabéři

Po roce 1990 se ve světě objevovalo stále více her, jejichž příběh (pokud se v nich samozřejmě nacházel) nebyl vyprávěn pouze pomocí textů a interakcí, nýbrž i mluveným slovem. V polovině devadesátých let se i u nás začaly objevovat první snahy o povýšení herního řemesla a jeho zprofesionálnění, kvůli čemuž se zakládá stále více specializovaných firem, potažmo studií a objevuje se více distributorů. Rovněž začal získávat na oblibě žánr adventur. Bylo jen otázkou času, kdy první česká hra promluví. Zpětně není možné určit ani dohledat, kdo s tím přišel jako první, nicméně v roce 1995 promluvily hned dvě hry. V září to byla strategická hra Paranoia!, kde se ovšem nacházelo jen pár krátkých pokynů, navíc namluvených samotnými tvůrci, které byly záměrně zvukovými filtry znehodnoceny. Ovšem u adventury Dračí historie, jež vyšla někdy před listopadem téhož roku, už můžeme mluvit o plnohodnotném dabingu, i když ne profesionálním. Nalezneme zde však přímou vazbu na divadlo.

Dračí historie (1995)

Za hrou Dračí historie²² stojí vývojářský tým s názvem NoSense, jenž byl tvořen převážně brněnskými studenty²³, které si pod svá křídla vzal podnikatel Petr Vochozka se svou firmou Vochozka Trading.

²² Dračí historie je kreslená pohádková point'n'click adventura pojednávající o dračí rodince, především pak o malém dráčkovi jménem Bert, jenž se vydá hledat svého otce a zároveň řešit zkázu, kterou za sebou zanechala zlá kouzelná hůlka Evelýna.

²³ Nalezneme mezi nimi však i budoucího profesionálního herního tvůrce a vývojáře Jakuba Dvorského, v poděkování je navíc zmíněn i vývojář hry Tajemství Oslího ostrova a pozdější zakladatel studia Pterodon a tvůrce Vietcongu Jarek Kolář.

Jedním z tvůrců hry je i Radovan Kramář, jenž měl původně složit hudbu, ale nakonec se kromě toho ujal i dabingu Berta. Co se týče namluvení celé hry, podle Kramáře dostal autor hry Pavel Pospíšil tip na Divadelní spolek V při brněnské ZUŠ Veverčí, který od roku 1995 vedli Jana Glozarová a Aleš Kučera²⁴. Hlavní postava však zůstala neobsazená, přičemž Pospíšilovou představou byl „*hlas nevyzrálého pubertálního kluka*“²⁵, a tak nakonec tato role připadla Kramářovi poté, co si spolu telefonovali ohledně tvorby hudby. Sám Kramář ovšem na rozdíl od ostatních nebyl členem Divadelního spolku V, nýbrž mládežnického spolku nedaleké Jitřenky (dnes Divadlo Polárka, s nímž i nadále spolupracuje)²⁶. Ačkoli se v té době jednalo o dabing amatérský, leč kompletní a plnohodnotný, z dnešního pohledu nás ve výpisu obsazení zaujmou dvě jména, jimiž jsou Iva Pazderková a Jan Budař. V titulcích hry a manuálu jsou dále zmíněni Gabriela Burianová, Jana Dvořáková, Miloš Bednář, Robert Kocián, Martin Kollár, Pavel Šmíd a Pavel Vraný, z dodatku „a další“ lze ovšem usuzovat, že se nejedná o úplný výčet.

Fakt, že se z některých členů později stali herečtí profesionálové, samozřejmě nemění status a úroveň dabingu a namluvení, jedná se však o zajímavý úkaz. Zajímavé rovněž je, že svou účast ve hře v roli staré kroniky vzpomněla sama Iva Pazderková (respektive jí byla nejprve připomenuta pořadateli akce) na předávání ocenění Česká hra roku 2019, jež moderovala. Tehdy rovněž přiznala, že to bylo poprvé, co hru viděla, během namlouvání tu možnost neměli. Už v roce 1995 byl tedy předslán jeden z problémů, který herci pravidelně v souvislosti s (českým) herním dabingem zmiňují – nevědomost²⁷.

Léto s Oskarem a Asmodeus: Tajemný kraj Ruthaniolu (1997)

I u dvou dalších her, které měly co do činění s divadlem, zůstáváme v Brně, přesouváme se však do profesionální sféry, i když se to na výsledku dle dobových recenzí příliš neprojevílo. Brno samo o sobě lze považovat za kolébku a významné centrum českého herního průmyslu, což přetrvává do dnešních dní, nebyl proto důvod, aby se s nazvučením či namluvením tvůrci obraceli někam mimo své okolí. Tvůrci z týmu NoSense přišli v roce 1997 s další hrou,

²⁴ MIKANOVÁ, Kateřina. Literárně - dramatický obor na základních uměleckých školách v Brně: vznik, vývoj a současný stav [online]. Brno, 2012 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: https://is.jamu.cz/th/bdpz8/text_prace.pdf. Diplomová práce. Janáčkova akademie múzických umění. Vedoucí práce Jan Roubal.

²⁵ Online korespondence s Radovanem Kramářem

²⁶ Tamtéž

²⁷ Na nemožnost vidět, co herci namlouvají, případně příležitostně vidět jen část z toho (dle projektu, fungování hry a poskytnutých materiálů), si stěžovali v souvislosti s hrami například Marek Vašut, Petr Rychlý, Vlastimil Zavřel, Martin Stránský, Jan Šťastný, Ernesto Čekan nebo Radka Stupková (v tomto případě v souvislosti s hrami Mafia II, Mafia: Definitive Edition nebo Assassin's Creed).

jež nesla název Asmodeus: Tajemný kraj Ruthaniolu. Opět se jednalo o adventuru, tentokrát ovšem s prvky RPG²⁸, a opět ji vydávalo Vochozka Trading. Naneštěstí nebyli v tomto případě tvůrci příliš sdílní a ačkoli jsou závěrečné titulky hry obsáhlé co se týče tvůrců, výpis herců či dabérů zcela chybí. V manuálu²⁹ hry se ovšem nachází informace, že hlasy propůjčili „herci z divadla Husa na provázku“. Jakékoli další informace však nejsou známy.

Podobně tomu bylo i u hry Léto s Oskarem z roku 1998, kterou Vochozka Trading nejen vydalo, ale i přímo samo vyvinulo³⁰. Závěrečná obrazovka s tvůrci je v každém případě ještě stručnější, jelikož zmiňuje pouze grafika a scenáristu, programátora a testery. Účast herců Provázku v tomto projektu nicméně zmínil grafik hry Pavel Širůček³¹ v rozhovoru pro diskmag (elektronický časopis pro PC/DOS) Pařeniště. Jeden z dalších příkladů však jasně ukazuje, že ne vždy se dá těmto prohlášením v dobových materiálech věřit.

Zatímco u Dračí historie bylo namluvení hry většinou vychvalováno, i když je nutno zdůraznit, že mnohdy stačilo už jen to, že hra promlouvá česky, v případě her Asmodeus a Léto s Oskarem už byly dabingy označovány spíše za průměrné, zvláště v porovnání s tehdejšími světovými hity. Stále však z hodnocení vycházely lépe než jiné hry, které v té době v mnohých případech ještě pořád namlouvali sami vývojáři, případně jejich přátelé (například Swigrigova kletba). Současně už ovšem můžeme mluvit o prvních nejen plnohodnotných, ale i profesionálních dabinzích. Ačkoli je i v budoucnu účast některých herců často spjata s divadlem, nejedná se už o tak výrazná provázání, kdy byly hry vyloženě „odkázány“ na divadlo. Jedna hra mezi nimi ovšem vyčnívá.

Gooka (1997)

Gooka je další českou point'n'click adventurou³², kterou v roce 1997 vyvinulo JRC Interactive a Cinemax. Jedná se o herní adaptaci knihy Gooka a dračí lidé z roku 1991, již pod pseudonymem Richard D. Evans napsal Vlado Ríša. Ten se současně podílel na scénáři

²⁸ RPG = role-playing game, do češtiny překládáno a vysvětlováno jako hra na hrdiny. Ve videoherním významu se jedná o hru, v níž může hráč ovlivňovat svou postavu, rozhodnutí, ale klidně celý okolní svět.

²⁹ Asmodeus: Manuál ke hře. NoSense, 1997.

³⁰ Současně šlo o jejich poslední vydaný titul (v roce 1997 Petr Vochozka založil studio Illusion Softworks, jež v roce 1999 vyvinulo první v zahraničí úspěšnou hru Hidden & Dangerous a v roce 2002 ještě známější hru Mafia: The City of Lost Heaven, Vochozka Trading stále existovalo, ale nevykazovalo žádnou činnost).

³¹ strávíme letošní léto s oscarem?: Interview: Pavel Širůček. Pařeniště. 1996, (21), 27. Dostupné také z: <https://www.oldgames.sk/diskmagobr.php?image=35489>

³² Žánr, jehož název je odvozen od klikání myši, které je primárním ovládním hry. Většinou se jedná o příběhově založené tituly, které jsou postaveny na interakci s postavami a předměty, posouvání příběhu prostřednictvím rozhovorů a řešení různých hádanek.

hry společně s programátorem (a významným představitelem někdejší české, potažmo československé ZX Spectrum scény) Miroslavem Fídlarem a producentem Miroslavem Papežem, jenž později stál u vzniku mnoha českých lokalizací, včetně dabingů. Právě Miroslav Fídlar v rozhovoru v časopisu Level z prosince 1996³³ odpovídá na otázku, zda bude Gooka celý namluvený, že „*ho budou namlouvat studenti herecké fakulty v profesionálním studiu*“ a že věří, že bude tím pádem kvalitní. Vzhledem k tomu, jaké kusé informace byly k dispozici u výše zmíněných her, by se dalo předpokládat, že toto tvrzení stačí³⁴, pravdou však je, že výsledný dabing rozhodně nemají na svědomí studenti herectví.

O dabing prvního Gooky se nakonec postarali herci (a ve většině případů i vyloženě zkušené daběři) Divadla v Dlouhé. Hlavního hrdinu, mladého prince Gooku, namluvil Tomáš Turek, další postavy si pak mezi sebou rozdělili Luděk Čtvrtlík, Rostislav Čtvrtlík, Miroslav Táborský, Karolina Frydecká, Tomáš Borůvka, Miroslav Hanuš a Gabriela Filippi. Ve všech případech se ovšem nejedná o členy někdejšího hereckého souboru, proto je vhodné tento výpis upřesnit.

V sezóně 1996/1997 (Gooka vyšel v únoru 1997) byli členy všichni výše zmínění, až na Rostislava Čtvrtlíka, Karolinu Frydeckou a Gabrielu Filippi. Rostislav Čtvrtlík v té době ovšem v divadle hostoval, a to v inscenaci *Létavý lékař*³⁵, která měla obnovenou premiéru 1. února 1997. Původně se inscenace hrála o rok dříve v Divadle Na zábradlí a postavu Leandra v ní shodou okolností ztvárnil Luděk Čtvrtlík, jenž byl v Dlouhé nahrazen svým bratrem Rostislavem Čtvrtlíkem. Vysvětlit se dá i účast Karoliny Frydecké, která dle dostupných záznamů³⁶ v Divadle v Dlouhé nikdy nepůsobila, je ovšem manželkou Ludka Čtvrtlíka. Poslední zbývá Gabriela Filippi, jež zároveň zůstává i nadále velkou neznámou, respektive její zapojení do tohoto dabingu či jakékoli napojení na kohokoli z tvůrců či divadla nebylo vysvětleno. Její účast nebyli schopni zpětně objasnit ani dotázaní Miroslav Fídlar a Miroslav Papež, oba však přiznávají, že jejich tvrzení nemusí být po 25 letech od vydání příliš směřodatné.

³³ HERODES, Jan. Gooka: Interview: Mirek Fídlar. Level. 1996, (23), 11. Dostupné také z: <https://www.oldgames.sk/mag/level-23/page/11/>

³⁴ Toto tvrzení může mást dodnes, objevilo se například citované v několik let staré diplomové práci.

³⁵ BUREŠOVÁ, Hana. *Létavý lékař (aneb Proměny Harlekýnovy)* [divadelní inscenace]. Divadlo Na zábradlí / Divadlo v Dlouhé, prem. 20. 4. 1996 / obnovená prem. 1. 2. 1997, režie Hana Burešová

³⁶ Minimálně dle záznamů ve Virtuální studovně Divadelního ústavu

Otazník se v každém případě vznáší i nad možným režijním vedením. Účast herců Divadla v Dlouhé naznačuje možnost, že by za dabingem mohl stát zvukař a režisér Ladislav Hrádek, jenž měl v té době nejen vazbu na Divadlo v Dlouhé³⁷, ale především později v témže roce vytvořil další z prvních profesionálních českých herních dabingů – Spellcross: Poslední bitva a Stíny nad Rivou. Sám Hrádek ovšem opakovaně tvrdí, že si na dabing Gooky nevzpomíná, zatímco od dalších dvou zmíněných projektů má i podklady³⁸.

S herci z Dlouhé pracoval opakovaně a pracuje s nimi dodnes, i v tomto případě ovšem hraje roli Gabriela Filippi, s níž si žádnou spolupráci nevybavuje. Oproti tomu Papež, který shodou okolností působil jako producent české verze Stínů nad Rivou a sešel se s Hrádkem i u dalších dabingů, tvrdí, že podle něj Hrádek s největší pravděpodobností dělal i dabing Gooky. Avšak opět připustil, že jej může po letech zrazovat paměť.³⁹ Miroslav Fídlér zřejmě nakonec s finálním dabingem a jeho tvorbou obeznámen nebyl a vzpomněl jakéhosi pana Tesaře, který jej měl nejspíše zařizovat.⁴⁰ Nikdo toho jména ovšem není mezi tvůrci zmíněn, tudíž nelze zjistit více.⁴¹

³⁷ Jeho manželka Alena Večeřová působila v Divadle v Dlouhé jako asistentka režie a na dalších pozicích, poté i v dalších divadlech, například v Městských divadlech pražských, odkud dle obsazení dalších herních dabingů patrně Ladislav Hrádek volil další herce do svých projektů. Ladislav Hrádek navíc dodnes spolupracuje s řadou divadel při pořizování záznamu inscenací, v poslední době například s Činoherním klubem.

³⁸ Online korespondence a osobní setkání s Ladislavem Hrádkem

³⁹ Online korespondence s Miroslavem Papežem

⁴⁰ Online korespondence s Miroslavem Fídlérem

⁴¹ Výrazné zapojení Divadla v Dlouhé do českých her a později do českého herního dabingu coby celku je ovšem nezpochybnitelné a řada herců se příležitostně (respektive kvůli nedostatku příležitostí) zapojuje dodnes. Samozřejmě se ovšem nejedná o jediné divadlo, z něhož vzešli herci, jež bychom v českém kontextu (tedy při minimální produkci herních dabingů oproti zbytku světa / větším jazykům) mohli označit za herní dabéry.

JAK SE DIVADLO PROJEVILO VE HRÁCH

World of Warcraft

Stále populární fantasy MMORPG⁴² World of Warcraft, které funguje od roku 2004, skýtá vzhledem ke svému rozsahu řadu nejrůznějších narážek a odkazů. Mezi nimi figuruje i divadlo, jež se stalo námětem „raidu“⁴³ s názvem The Opera Event. Ten se odehrává v operním sále v lokaci Karazhan a cílem je sám nebo ve spolupráci s dalšími hráči porazit nepřátele a hlavního bosse, jenž je zastoupen postavou z jedné ze tří oper⁴⁴, jichž se hráč může zúčastnit. Jedna z nich nese název Romulo & Julianne, ti jsou zároveň bossy a pochopitelně odkazují na Shakespearova Romea a Julii. Hráč nemá možnost si scénář zvolit, hra jej spouští náhodně, událost je ovšem možné každý týden opakovat. Každá z postav má své útoky, schopnosti a bojovou strategii, jako tomu ve hře běžně bývá, celý koncept je ovšem ozvláštněn o nejrůznější specifika, která se pojí s předlohou.

Ačkoli jsou namluveny pouze promluvy herolda a ohlášení uváděné hry, pomocí textu se během boje objevují repliky⁴⁵ nepřátelských postav, jež jsou unikátní pro každou z nich, vycházejí z jejich předlohy⁴⁶ a reagují na vývoj boje, zde se však zaměřím pouze na scénář Romula a Julianny. Hra World of Warcraft nemá český překlad, proto jsem se dle svého uvážení rozhodla pro příklad využít překladu Josefa Václava Sládka⁴⁷.

Julianniny (Juliiny) repliky:

[útok / jednání třetí, scéna druhá]

What devil art thou, that dost torment me thus?

Jaký's to ďábel, že mne mučíš tak?

⁴² MMORPG, z anglického massively multiplayer online role-playing game, je žánr online RPG (role-playing game = hra na hrdiny) her pro velký počet hráčů.

⁴³ Slovo „raidy“ (do češtiny bychom mohli přeložit zhruba jako „nájezdy“) označuje útoky vícero spolupracujících hráčů.

⁴⁴ Dalším scénářem je Red Riding Hood (Červená karkulka), v němž je bossem velký zlý vlk, pak Wizard of Oz (Čaroděj ze země Oz), kde jsou nepřáteli Dorothee (Dorotka), pes Tito, lev Roar, Tinhead, Strawman a Crone.

⁴⁵ Romulo and Julianne. WoWWiki [online]. [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Romulo_and_Julianne

⁴⁶ Některé repliky jsou trochu upraveny i nad rámec jmen postav, někde dochází i ke spojení vícero veršů, v závorce proto přidávám jejich celé původní znění.

⁴⁷ SHAKESPEARE, William. Romeo a Julie [online]. Přel. Josef Václav Sládek. v MKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011. Dostupné z WWW: http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/54/27/71/romeo_a_julie.pdf

[první smrt / jednání čtvrté, scéna třetí]

Romulo, I come! Oh... this do I drink to thee!
(*Romeo, Romeo, Romeo! Here's drink. I drink to thee.*)
Již jdu, Romeo! a zde ti připíjím.

[oživení Romula / jednání páté, scéna druhá]

Come, gentle night; and give me back my Romulo!
(*Come, gentle night; come, loving black-browed night, give me my Romeo*)
Pojď, vlídná noci, pojď láskyplná, černobrvá noci, dej mi Romea!

[zabití hráče / jednání druhé, scéna druhá]

Parting is such sweet sorrow.
– *to loučení tak sladkobolné jest,*

[smrt / jednání páté, scéna třetí]

Where is my Lord? Where is my Romulo?
(*O comfortable friar, where is my lord? I do remember well where I should be, and there I am. Where is my Romeo?*)
Ó mnichu, těšiteli! – Kde můj choť? Mám dobře v paměti, kde as mám být, a tady jsem. – Kde jest můj choť Romeo?

Ohh, happy dagger! This is thy sheath! There rust, and let me die!
Ó blahá dýko! Zde je pochva tvá; tam rezavěj si; a mne umřít nech.

Romulovy (Romeovy repliky):

[útok / jednání páté, scéna třetí]

Wilt thou provoke me? Then have at thee, boy!
Ty vyzýváš mne? – tedy pozor, chlapče.

[první smrt / jednání třetí, scéna třetí]

Thou smilest... upon the stroke that... murders me.
(*Thou cutt'st my head off with a golden ax and smilest upon the stroke that murders me.*)
mně hlavu stínáš zlatou sekerou, a usmíváš se k ráně, jež mne vraždí.

[oživení Romula / jednání páté, scéna třetí]

Thou detestable maw, thou womb of death; I enforce thy rotten jaws to open!
(Thou detestable maw, thou womb of death, gorged with the dearest
morsel of the earth, thus I enforce thy rotten jaws to open,)
Ty tlamo ohavná, ty jícne smrti, jenž zhltil drobtu země nejdražší,
tak otvírám tvé shnilé čelisti, bych na vzdory tě přecpal ještě víc!

[zabití hráče / jednání třetí, scéna třetí]

How well my comfort is revived by this!
Jak moje útěcha tím oživila!

[smrt / jednání třetí, scéna první]

This day's black fate on more days doth depend. This but begins
the woe. Others must end.
Dne toho sudba z minula se pryští; a hořem dnešním začíná žal příští.

Zaklínač 3: Divoký hon

Ve třetím herním dobrodružství slavného zaklínače Geralta z Rivie podle knižní předlohy polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, které vyšlo v roce 2015, se musejí hráči v rámci jednoho z úkolů vypořádat s divadelní hrou. V samotném herním světě se vyskytují divadla nebo postavy herců, například Irina Renarde, jež je v Divokém honu autorkou fiktivní hry Lazebník kovirský⁴⁸. Odkazů se ve hře nachází mnohem více, zde se však zaměříme pouze na jeden konkrétní úkol. Ten se v angličtině jmenuje *The Play's The Thing*, přičemž název odkazuje na verš ze druhé scény druhého jednání Shakespearova Hamleta.

... I'll have grounds
*More relative than this. **The play's the thing***
Wherein I'll catch the conscience of the king.

... Budu mít důkaz
a pořádný – dám sehrát hru a tím,
svědomí krále pěkně polapím.
[překlad Martina Hilského]⁴⁹

⁴⁸ Což je jasná narážka na drama Lazebník sevillský (Pierre-Augustin Caron de Beaumarchais).

⁴⁹ SHAKESPEARE, William. Hamlet, dánský princ. Brno: Atlantis, 2016. ISBN 978-80-7108-360-3.

*... Já chci jistější
mít důkazy než to. – Ta hra je síť,
kde toho krále svědomí se chytí.
[překlad Josefa Václava Sládka]⁵⁰*

V oficiální české lokalizaci hry se nicméně mise jmenuje Divadlo žije⁵¹ a naráží tak na někdejší stejnojmenný pořad České televize Divadlo žije!, který běžel mezi lety 2002 a 2017. Filip Ženíšek, který stojí za překladem hry a tuto narážku potvrdil⁵², označil tento odkaz za trochu obskurní kvůli množství českých překladů Hamleta, zatímco originál je jen jeden. Kromě toho žádný z existujících překladů nenabízel ideální znění verše, aby bylo požadovanou repliku možné použít pro název úkolu, proto se od překladu přistoupilo k „lokalizaci“.

V této misi má Geralt za úkol zachránit Marigolda před popravou, k tomu ovšem potřebuje pomoc od dopplera jménem Dudu, k němuž se ale může dostat pouze přes Priscillu a divadelní hru, která ho má vylákat. Geralt se s Priscillou pustí do psaní, které hráč přímo ovlivňuje výběrem názvu i žánru – komedie bude ve výsledku úspěšná, v opačném případě na konci mise vypukne vzpoura.

S hotovou hrou Geralt zamíří do novigradského divadla za Irinou s tím, že chce hru nechat nastudovat, ta ho proto pošle sehnat další lidi jako uvaděče a pouliční umělce, aby hru propagovali. Hráč může poté z dostupných osob vybrat herce jednotlivých postav, což se též projeví na výsledku mise, navíc se inscenace účastní i sám Geralt, a tak je hráč součástí představení a volbou replik a dialogových možností hru posouvá lépe či hůře kupředu. Nicméně ať už hra dopadne jakkoli, Dudu se na konci zjeví a mise je úspěšně splněna, pokud se však hra neubírá komediálním směrem, čeká na konci ještě souboj s nespokojenými diváky.

Assassin's Creed: Brotherhood

V sérii Assassin's Creed, která hráče zavede do různých historických epoch a nejrůznějších částí světa a měst, se pravidelně objevují divadelní budovy a motivy divadla. Některé jsou však přece jen výraznější.

⁵⁰ SHAKESPEARE, William. Hamlet, kralevic dánský: tragédie v pěti jednáních. Praha: Dobrovský, 2016. Kniha Omega. ISBN 978-80-7390-284-1.

⁵¹ Kompletní průchod misí zde: <https://youtu.be/6yha3tKNivs>

⁵² @AletheiasCZ [Názvy je často lepší...] In: Twitter [online]. 9. června 2022 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://twitter.com/AletheiasCZ/status/1534850358912196609>

Ve hře *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), jež se odehrává v Římě v 15. století, nalezneme misi s názvem *Exit Stage Right*⁵³ (v oficiálním českém překladu *Východ z pódia napravo*), což je v originále zároveň variace na idiom, který znamená odchod bez velkého povyku. O to má v podstatě jít i v této misi, kdy má asasín Ezio tiše sprovodit ze světa templáře Micheletta a zachránit Pietra.

Mise se odehrává v Koloseu, kde zrovna probíhá inscenace ukřižování Krista. Micheletto je její součástí a je na scéně jedním z herců, kteří představují římské vojáky, a Pietro, jak se postupem misí ukáže, pro změnu ztvárňuje Ježíše.

Během samotného hraní a plnění jednotlivých úkolů se na scéně hra skutečně odehrává. Ačkoli to není nikde zmíněno⁵⁴, repliky, které postavy pronášejí, jsou skutečné, a ne napsané herními scenáristy. Jedná se o úryvek ze hry *The Crucifixion*⁵⁵, která je součástí Chesterského cyklu, jenž obsahuje celkem 24 her a každá z nich připadala jednomu z cechů. Hru o ukřižování Krista měl na svědomí železářský cech⁵⁶. V rámci mise se odehrává část od Ježíšova zvolání k Bohu až po rozpravu Josefa z Arimatie s Nikodémem a Pilátem o Ježíšově těle, v závislosti na postupu hráče lze zhlédnout celý úryvek.

Super Mario Bros. 3

Super Mario Bros. 3 je ve skutečnosti divadelní hra. To bylo dlouho považováno za teorii či vyloženě mýtus, před několika lety ovšem sám tvůrce Šigeru Miyamoto potvrdil, že si hráči náznaky vykládali správně⁵⁷. Hra samotná je uvedena zvednutím opony, překážky a plošiny jsou rekvizitami na scéně a vše je řízeno mechanismy v pozadí. Celkový design byl skutečně zamýšlen jako divadelní představení.

⁵³ Video z průchodu misí: <https://youtu.be/u6IFqwO4jG0>

⁵⁴ Informace o zdroji, z něhož sekvence čerpá, není uvedena v závěrečných titulcích hry ani v dodatečných materiálech, stejně tak na něj nepoukázal nikdo z hráčů a komunity, kteří pravidelně u všech titulů série zkoumají a vypisují podobné informace. Já sama jsem zdroj dlouho nemohla najít, proto jsem tyto repliky donedávna považovala za autorské přímo pro hru. Ke hře mě nakonec dokázal navést dostupný úryvek knihy *Functions of Medieval English Stage Directions* od Philipa Butterwortha, která má vyjít 29. července 2022 na Google Books, více zde: shorturl.at/csvKR.

⁵⁵ WRIGHT, Thomas. *The Chester plays: a collection of mysteries founded upon scriptural subjects, and formerly represented by the trades of Chester at Whitsuntide* [online]. Londýn: Shakespeare Society, 1843 [cit. 2022-05-13]. Dostupné z: <https://archive.org/details/chesterplayscol00wrig/page/64/mode/2up>

⁵⁶ CLOPPER, Lawrence M. *The History and Development of the Chester Cycle*. *Modern Philology*. 1978, 75(3), 244. Dostupné také z: <http://www.jstor.org/stable/436982>

⁵⁷ SCHREIER, Jason. *Miyamoto Confirms That Super Mario Bros. 3 Was a Play*. *Kotaku* [online]. 11. září 2015 [cit. 2021-02-03]. Dostupné z: <https://www.kotaku.com.au/2015/09/miyamoto-confirms-that-super-mario-bros-3-was-a-play/>

Příklady dalších her

L.A. Noire / League of Legends / Wolfenstein: The Old Blood – v L.A. Noire⁵⁸ policisté najdou umělou hlavu podobnou lebce, když ji detektiv Phelps vezme do ruky, prohlásí „*Alas, poor Yorick, I knew him, Horatio*“, načež se podívá kolem sebe a zjišťuje, že ho nikdo kolem nepochopil. V League of Legends se nachází hrdina jménem Yorick, když se za něj hrálo a přistoupilo se k oltáři v dnes již neexistující části mapy, ozvalo se „*Alas, poor Yorick*“. Ve třetí kapitole hry Wolfenstein: The Old Blood můžeme v Rudiho místnosti najít výtisk Hamleta a lebku, když ji B. J. vezme do ruky, prohlásí „*Alas, poor Yorick*“ a pak ji omylem upustí.

Life is Strange: Before the Storm – děj hry se odehrává na střední škole a je založen na rozhodování a volně dialogů. V jedné části hry studenti sehrávají pro spolužáky představení Shakespearovy Bouře, přičemž hlavní hrdinka Chloe se jako náhradnice ocitne na jevišti jako Ariel. Hráč má možnost se před výstupem podívat na scénář a celá sekvence je založena na volbě správných replik. Pokud odpovídá dobře, představení se posouvá kupředu podle plánu, pokud ne, publikum i vyučující jsou zmateni. Výsledek je ovšem vždy stejný, liší se v podstatě jen jednotlivé reakce a scény mezi volbami.

Assassin's Creed – ve **třetím díle** se objevuje Theatre Royal v londýnském Covent Garden, kde se odehrává úvod hry. Ve viktoriánském Londýně v **Syndicate** lze narazit na kočovné divadelní společnosti. V **Odyssey**, jež se odehrává v antickém Řecku, se nachází spousta amfiteátrů, v mnohých se odehrávají některé z misí.

Red Dead Redemption 2 – divoký západ nabízel mnoho druhů zábavy, mezi ně patřily i kabarety a divadelní představení, která lze v průběhu hry libovolně navštěvovat a celá propracovaná vystoupení zhlédnout.

Vampyr – divadlo ve Finsbury Gate ve West Endu je jednou z lokací hry, kam nás zavede jeden z úkolů, divadlo je detailně vymodelováno a odehrává se v něm část příběhu.

⁵⁸ Hra L.A. Noire ve své době (2011) mimo jiné přišla s tehdy revolučními obličejovými (facial) animacemi, které vzhledem k tomu, že je hlavním hrdinou detektiv, napomáhaly k odhalení toho, zda vyslychaní lžou. Tehdy si tato herní mechanika vyžádala nepočítaně skenů a desítky schopných herců.

Theatre VR – jednalo se o unikátní projekt Jindřicha Skeldala (dříve Rohlíka), který ovšem nikdy nebyl vydán, hlavní myšlenkou bylo „skutečně“ ztvárňovat roli ve vybrané hře ve virtuální realitě, zatímco ostatní postavy ovládala umělá inteligence.

Final Fantasy VI – v šestém Final Fantasy z roku 1994 se nachází pro mnohé legendární operní pasáž⁵⁹ s nemalou stopáží a na svou dobu s vynikajícím zpracováním. Opera nese název Maria and Draco⁶⁰.

Elsinore a další – hry přímo vycházející z dějů Shakespearových dramát⁶¹.

⁵⁹ ストーリー/【オペラ】. ファイナルファンタジー用語辞典 Wiki [online]. [cit. 2022-02-02]. Dostupné z: <https://wikiwiki.jp/ffdic/%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%AA%E3%83%BC/%E3%80%90%E3%82%AA%E3%83%9A%E3%83%A9%E3%80%91>

⁶⁰V japonském originálu Opera~Maria to Dorakū / オペラ~マリアとドラクウ.

⁶¹ TIMPLALEXI, Eleni. Shakespeare in Digital Games and Virtual Worlds. Multicultural Shakespeare: Translation, Appropriation and Performance [online]. 2018, 18(33), 129-144 [cit. 2021-08-23]. ISSN 2300-7605. Dostupné z: doi:10.18778/2083-8530.18.09 | Nechybí samozřejmě ani prostupování „shakespearovských motivů“ napříč všemi možnými AAA hrami.

ZÁVĚR

Divadelních projevů ve hrách je samozřejmě mnohem více, stejně tak by se dalo napsat spoustu dalšího o divadelních principech, které se ve hrách objevují a k nimž se uchylují samotní tvůrci, od vývojářů po herce. Stejně tak je třeba nezapomínat na projekty, jež vycházejí z her coby adaptace, případně multimediální počiny, které se pro změnu snaží všemožná média, včetně videoher, propojovat.

Toto byl tedy jen stručný vhled na nejméně zdokumentovanou, či spíše vyloženě nezdokumentovanou, oblast těchto témat, jimiž je silná vazba počátků českého herního průmyslu a divadla u nás. Obě média společně však nabízejí mnohem více k bádání.

ZDROJE

Knižní zdroje:

Asmodeus: Manuál ke hře. NoSense, 1997.

CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Přeložila Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 31. ISBN 80-902482-2-5.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o původu kultury ve hře. Praha: Dauphin, 2000. Studie. ISBN 80-7272-020-1.

LIEBSCHER, Julia. Divadlo. HENCKMANN, Wolfhart a Konrad LOTTER. Estetický slovník, s. 31.

RICHTER, Luděk. Praktický divadelní slovník. Praktický divadelní slovník. Praha: Dobré divadlo dětem, 2008, s. 29. ISBN 978-80-902975-8-6.

SHAKESPEARE, William. Hamlet, dánský princ. Brno: Atlantis, 2016. ISBN 978-80-7108-360-3.

SHAKESPEARE, William. Hamlet, králevic dánský: tragédie v pěti jednáních. Praha: Dobrovský, 2016. Knihy Omega. ISBN 978-80-7390-284-1.

SULKOVÁ, Kristýna. (Video)hry na jevišti a herní teatralita: Produkce transformativního obsahu v herní kultuře. Praha, 2021. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. Vedoucí práce Jan Švelch.

Online knihy a publikace:

CLOPPER, Lawrence M. The History and Development of the Chester Cycle. Modern Philology. 1978, 75(3), 244. Dostupné také z: <http://www.jstor.org/stable/436982>

HOŘÍNEK, Zdeněk. Divadlo jako hra. In: HOŘÍNEK, Zdeněk. Divadlo jako hra [online]. Blok, 1970, s. 1 [cit. 2022-07-27]. ISBN 47-026-70. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/DVHc014/um/8218077/Horinek_HRA.pdf

MIKANOVÁ, Kateřina. Literárně - dramatický obor na základních uměleckých školách v Brně: vznik, vývoj a současný stav [online]. Brno, 2012 [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: https://is.jamu.cz/th/bdpz8/text_prace.pdf. Diplomová práce. Janáčkova akademie múzických umění. Vedoucí práce Jan Roubal.

PARKER, James R. Games are Art: Video Games as Theatrical Performance [online]. září 2013 [cit. 2021-6-2]. Dostupné z: doi:10.1109/IGIC.2013.6659148

SHAKESPEARE, William. Romeo a Julie [online]. Přel. Josef Václav Sládek. v MKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011. Dostupné z WWW: http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/54/27/71/romeo_a_julie.pdf

TIMPLALEXI, Eleni. Shakespeare in Digital Games and Virtual Worlds. Multicultural Shakespeare: Translation, Appropriation and Performance [online]. 2018, 18(33), 129-144 [cit. 2021-08-23]. ISSN 2300-7605. Dostupné z: doi:10.18778/2083-8530.18.09

WRIGHT, Thomas. The Chester plays: a collection of mysteries founded upon scriptural subjects, and formerly represented by the trades of Chester at Whitsuntide [online]. Londýn: Shakespeare Society, 1843 [cit. 2022-05-13]. Dostupné z: <https://archive.org/details/chesterplayscol00wrig/page/64/mode/2up>

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. Game Studies [online]. 2001, 1(1) [cit. 2021-05-12]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Webové stránky a články

@AletheiasCZ [Názvy je často lepší...] In: Twitter [online]. 9. června 2022 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://twitter.com/AletheiasCZ/status/1534850358912196609>

ALLAN, Ben. Bringing life to game characters. Otago Daily Times [online]. 12. července 2021 [cit. 2021-10-01]. Dostupné z: <https://www.odt.co.nz/entertainment/gaming/bringing-life-game-characters>

EBERT, Roger. Video games can never be art [online]. 16. dubna 2010 [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

HERODES, Jan. Gooka: Interview: Mirek Fídl. Level. 1996, (23), 11. Dostupné také z: <https://www.oldgames.sk/mag/level-23/page/11/>

MCKEAND, Kirk. Video games should credit mocap actors alongside the voice talent. VG247 [online]. 20. ledna 2020 [cit. 2021-10-01]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/video-games-credit-mocap-actors-alongside-voice-talent>

MCKEAND, Kirk. "It's important to show that there's a vulnerability to the male ego" - an interview with Red Dead Redemption 2's Roger Clark [online]. 6. února 2019 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/red-dead-redemption-2-roger-clark-interview>

MCMULLAN, Thomas. The immersed audience: how theatre is taking its cue from video games [online]. 20. května 2014 [cit. 2021-6-23]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/20/howtheatre-is-taking-its-cue-from-video-games>

Romulo and Julianne. WoWWiki [online]. [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Romulo_and_Julianne

SCHREIER, Jason. Miyamoto Confirms That Super Mario Bros. 3 Was a Play. Kotaku [online]. 11. září 2015 [cit. 2021-02-03]. Dostupné z: <https://www.kotaku.com.au/2015/09/miyamoto-confirms-that-super-mario-bros-3-was-a-play/>

strávíme letošní léto s oscarem?: Interview: Pavel Širůček. Pařeniště. 1996, (21), 27. Dostupné také z: <https://www.oldgames.sk/diskmagobr.php?image=35489>

ストーリー/【オペラ】. ファイナルファンタジー用語辞典 Wiki [online]. [cit. 2022-02-02]. Dostupné z: <https://wikiwiki.jp/ffdic/%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%AA%E3%83%BC/%E3%80%90%E3%82%AA%E3%83%9A%E3%83%A9%E3%80%91>

The Game Awards 2018 [online]. 2018 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/rewind/year-2018>

Mandy: Roger Clark [online]. [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://www.mandy.com/uk/a/roger-clark>

Korespondence

Online korespondence a osobní rozhovor s Ladislavem Hrádkem

Online korespondence s Miroslavem Papežem

Online korespondence s Miroslavem Fídlkem

Online korespondence a osobní rozhovor s Milanem Doležalem

Online korespondence s Radovanem Kramářem

Zmiňované hry (v závorce rok vydání – vývojář / vydavatel)

Asmodeus: Tajemný kraj Ruthaniolu (1997) – NoSense / Vochozka Trading

Assassin's Creed 3 (2012) – Ubisoft Montreal / Ubisoft

Assassin's Creed: Odyssey (2018) – Ubisoft Montreal, Quebec, Singapore / Ubisoft

Assassin's Creed: Syndicate (2015) – Ubisoft Quebec, Chengdu / Ubisoft

Assassin's Creed: Brotherhood (2010) – Ubisoft Montreal / Ubisoft

Dračí historie (1995) – NoSense / Vochozka Trading

Elsinore (2019) – Golden Glitch Studios / Golden Glitch Studios

Final Fantasy VI (1994) – Square / Square

Gooka (1997) – JRC Interactive, Cinemax / JRC Interactive

L.A. Noire (2011) – Team Bondi / Rockstar Games

League of Legends (od 2009) – Riot Games / Riot Games, Tencent

Léto s Oskarem (1997) – Vochozka Trading / Vochozka Trading

Life is Strange: Before the Storm (2017) – Deck Nine / Square Enix

Mafia: The City of Lost Heaven (2002) – Illusion Softworks / Cenega Czech

Paranoia! (1995) – Phoenix Arts / Vision, MEC

Red Dead Redemption 2 (2018) – Rockstar San Diego / Rockstar Games

Spellcross: Poslední bitva (1997) – Cauldron / JRC Interactive

Stíny nad Rivou (1997) – Attic Entertainment Software / JRC Interactive

Super Mario Bros. 3 (1988) – Nintendo R&D4 / Nintendo

Swigridova kletba (1996) – Agawa / JRC Interactive

The Last of Us (2013) – Naughty Dog / Sony Computer Entertainment

Theatre VR (xxx) – Napoleon Games, Jindřich Skeldal (Rohlík)

Vampyr (2018) – Dontnod Entertainment / Focus Home Interactive

Wolfenstein: The Old Blood (2015) – MachineGames / Bethesda Softworks

World of Warcraft (od 2004) – Blizzard Entertainment / Blizzard Entertainment

Zaklínač 3: Divoký hon (2015) – CD Projekt RED / CD Projekt RED