Vlastná téma: Neľudskí protagonisti a storytelling v médiách

Videohry sa od filmu a literatúry odlišujú jedným zásadným aspektom: umožňujú publiku nielen pozorovať postavu, ale sa do nej aj vcítiť a priamo ju ovládať. Vďaka tomu dokážu vytvárať zážitky, ktoré sú v pasívnych médiách ťažko dosiahnuteľné. Obzvlášť zaujímavou formou stelesnenia je využitie neľudských protagonistov. Namiesto klasického ľudského hrdinu hráč prežíva herný svet z perspektívy zvieraťa, tvora alebo inej neľudskej bytosti. To mení spôsob, akým hráč vníma pohyb, prostredie, rozprávanie príbehu aj emócie.

Mnohé hry s neľudskými protagonistami ich však stále prezentujú v podstate ako ľudí s odlišným vzhľadom. Hráč môže ovládať draka, monštrum alebo zviera, no pohybové systémy, interakcia aj kamera zostávajú zásadne orientované na človeka. Niektoré projekty sa však snažia dosiahnuť, aby sa hráč skutočne cítil ako iný živočíšny druh prostredníctvom animácie, perspektívy, mierky prostredia a interakcie so svetom. V takýchto prípadoch sa stelesnenie stáva dôležitým nástrojom rozprávania.

Jednou z najefektívnejších metód vytvárania neľudského stelesnenia je umiestnenie kamery. Kamera z pohľadu tretej osoby výrazne ovplyvňuje spôsob, akým hráč vníma priestor a pohyb. Nízko umiestnená kamera môže spôsobiť, že prostredie pôsobí omnoho väčšie a stiesnenejšie. Malé objekty sa menia na prekážky, nábytok pripomína architektúru a obyčajné miestnosti získavajú neobvyklú mierku. Hry ako Little Nightmares využívajú tento princíp veľmi efektívne tým, že hráčovi dávajú pocit fyzickej zraniteľnosti v nadrozmernom prostredí. Hráč nie je prezentovaný ako mocný, ale ako krehký a ohrozený.

Rovnako dôležitý je aj dizajn pohybu. Ľudské postavy vo hrách sa často pohybujú mechanicky presne a predvídateľne. Pohyb zvierat je však nepravidelnejší a reaktívnejší. Náhle zmeny postoja, rýchle zmeny smeru, prikrčenie, lezenie či pohyb hlavy prispievajú k presvedčivejšiemu pocitu živej bytosti. Moderné dinosaurie médiá tento prístup čoraz viac zdôrazňujú. Produkcie ako Prehistoric Planet zobrazujú dinosaury menej ako monštrá a viac ako živé zvieratá s rozpoznateľným správaním. Pohyb a správanie sa tak stávajú kľúčovou súčasťou realistického zobrazenia.

Tento posun odráža širší historický vývoj reprezentácie dinosaurov. Rané paleoartové rekonštrukcie často zobrazovali dinosaury ako obrovské plazie monštrá inšpirované modernými jaštermi alebo cicavcami. Postupne však vedecké objavy a meniace sa umelecké prístupy transformovali dinosaury na aktívnejšie a vtákom podobné zvieratá. Paleoartisti ako Gregory S. Paul a Robert Bakker zohrali významnú úlohu pri redefinovaní dinosaurov ako agilných a dynamických tvorov. Moderné médiá ich dnes čoraz viac prezentujú nielen ako hrozby, ale ako dôveryhodné živočíchy schopné sociálneho správania, emócií a interakcie s prostredím.

Významnú úlohu pri vytváraní neľudského stelesnenia zohráva aj environmentálny storytelling. Keď hráč ovláda tvora namiesto človeka, samotné prostredie získava väčší naratívny význam. Veľké haly, úzke medzery, priestory pod stolmi či skryté kúty komunikujú mierku a zraniteľnosť bez potreby explicitných dialógov. Mimoriadne dôležité sú svetlo a zvuk, pretože zvieratá bývajú spájané viac s inštinktívnym vnímaním než s verbálnym uvažovaním. Hororové a thrillerové hry často využívajú tieto prvky na vytvorenie napätia. Tiene, vzdialené zvuky a

obmedzená viditeľnosť vedú hráča k tomu, aby reagoval skôr ako opatrné zviera pohybujúce sa v neznámom prostredí.

Ďalším dôležitým aspektom je neverbálna komunikácia. Ľudskí protagonisti sa zvyčajne spoliehajú na dialógy a priame vysvetľovanie. Neľudské postavy však komunikujú najmä prostredníctvom pohybu, zvukov, postoja a interakcie s prostredím. To môže vytvárať silnejší emocionálny účinok, pretože hráč si význam správania interpretuje sám namiesto toho, aby mu bol explicitne vysvetlený. Filmy ako Jurassic World: Fallen Kingdom občas využívajú reč tela dinosaurov a filmovú kompozíciu na vyvolanie súcitu alebo strachu bez použitia dialógov. Podobné princípy možno preniesť aj do hier prostredníctvom animácií a environmentálnej kinematografie.

Tieto myšlienky výrazne ovplyvnili aj vývoj môjho vlastného herného projektu. Hráč ovláda malého opereného raptora uväzneného vo viktoriánskom sídle. Namiesto prezentácie dinosaura ako tradičného monštra sa hra snaží vytvoriť pocit zvieracieho stelesnenia prostredníctvom pohybu, správania kamery, mierky prostredia a neverbálneho storytellingu. Kamera zostáva nízko pri zemi a dynamicky sa prispôsobuje pohybu, čím posilňuje pocit ovládania malého tvora namiesto človeka. Stealth gameplay tento pocit ďalej podporuje, pretože hráč sa musí nebezpečenstvu vyhýbať namiesto priameho boja.

Samotné prostredie sídla bolo navrhnuté tak, aby zdôrazňovalo mierku a atmosféru. Veľké chodby, drevené interiéry, masívny nábytok a kontrastné osvetlenie spôsobujú, že prostredie z pohľadu raptora pôsobí obrovsky a nebezpečne. Teplé žlté svetlo lámp kontrastuje so studeným modrým mesačným svetlom prenikajúcim cez stropné okná, čím vzniká vizuálne napätie aj orientácia hráča v priestore. Environmentálny storytelling sa využíva na postupné odhaľovanie príbehu prostredníctvom priestoru a objektov namiesto priamej expozície.

Dizajn raptora bol inšpirovaný modernými paleontologickými rekonštrukciami a anatómiou vtákov. Perie, postoj a agilný pohyb dostali prednosť pred prehnanými monštruóznymi prvkami. Cieľom bolo vytvoriť dôveryhodného a emocionálne expresívneho tvora pri zachovaní napätia a thrillerovej atmosféry.

Na záver možno povedať, že neľudskí protagonisti ponúkajú vo videohrách jedinečné možnosti rozprávania, pretože zásadne menia spôsob, akým hráči vnímajú pohyb, mierku, emócie a prostredie. Prostredníctvom kamery, animácie, environmentálneho storytellingu a behaviorálneho realizmu môžu hry vytvárať zážitky presahujúce tradičný dizajn orientovaný na človeka. Moderná reprezentácia dinosaurov v médiách ukazuje rastúci záujem zobrazovať prehistorické tvory ako dôveryhodné živé zvieratá namiesto jednoduchých monštier. Aplikáciou týchto princípov do interaktívneho dizajnu môžu hry dosiahnuť silnejšiu imerziu a emocionálne výraznejšie zážitky.