

Rozhovor

PŘÍBĚHY PRO OČI,
EMOCE A SVALY

Rozhovor s Torbenem Kraghem Grodalem

Petr Szczepanik

Torben K. Grodal (1943) začínal svou akademickou kariéru jako literární teoretik, ale koncem osmdesátých let se začal zabývat kognitivismem a přešel na Ústav filmu a mediálních studií Kodaňské univerzity, kde působí dodnes. Hlavní oblastí jeho badatelského zájmu je práce na vlastní holistické teorii vztahů mezi vnímáním, poznáváním, emocemi a jednáním v recepci audiovizuálních fikčních sdělení, přičemž zvláštní pozornost věnuje zkoumání vztahů mezi vrozenými a historickými faktory recepcce. Zabývá se také teorií žánrů a emocí, počítačovými hrami, neverbální komunikací, dánským filmem ad. V roce 1994 obhájil disertaci „Cognition, Emotion, and Visual Fiction“, která pak vyšla knižně pod názvem *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition* (1997). Tento rozhovor byl zaznamenán u příležitosti Grodalova přednáškového cyklu „Film, tělo, mysl a evoluce“, který se konal na Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU v březnu 2003.

* * *

Kam byste situoval svou teoretickou práci ve vztahu k jiným kognitivistickým teoretikům filmu, sdruženým ve volném seskupení kolem Noëla Carrolla a Davida Bordwella?

Kognitivismus je velmi široká kategorie, která zahrnuje různé trendy. Například Noël Carroll ve skutečnosti není kognitivistickým badatelem, ale analytickým filozofem. Na druhou stranu Bordwell sice vychází z neoformalistické tradice, ale jeho práce významným způsobem čerpá z kognitivní psychologie. Proto se cítím být mnohem blíže Bordwellovi než Carrollovi. Rozdíl mezi mým a Bordwellovým přístupem spočívá v tom, že můj přístup je více holistický, protože Bordwell pracuje hlavně s percepcí a méně s emocemi, říká, že emoce nejsou jeho parketou, já se naproti tomu pohybuji na úrovni obecnější teorie, která se pokouší vysvětlit řadu věcí. Dalším důležitým teoretikem kognitivistického okruhu je Edward Branigan, který vychází z naratologie. Já k naratologickým úvahám přidávám otázky týkající se emočních účinků. Na rozdíl od Josepha Andersona, který vypracoval ekologickou teorii vnímání filmu,¹⁾ nekladu takový důraz na percepci, ale spíše na emoce

1) Srov. Joseph D. Anderson, *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale, Ill. : Southern Illinois University Press 1996.

jako láska nebo touha. Neznamená to ale, že bychom se s kolegy přeli, vzpomínám například, že když Bordwell slyšel mou přednášku o lásce a touze na konferenci v Pécsi, nadšeně ji pochválil.²⁾ Nejvíce se rozcházejím s Carrollem. On přistupuje k problému z perspektivy distancovaného diváka, který si je vždy vědom své pozice a morálních priorit a který tyto priority pod vlivem filmu nemůže změnit. To mu brání vysvětlit, jak je divák takřkajíc projektován do narativu, jak zapomíná, na jakém místě se nachází a jak se přesouvá na místo jiné, jak sympatizuje a empatizuje s postavami, které mají odlišné morální hledisko než on sám.

*Kdybychom se nyní přesunuli na užší pole kognitivních teorií emocí ve filmovém diváctví, jak byste odlišil svůj přístup od autorů jako Ed Tan, Murray Smith, Gregory Currie, Cynthia Freelandová nebo od studií ze sborníku *Passionate views*³⁾?*

Odlišnost mého přístupu vzhledem k Edu Tanovi je podobná jako v případě Carrolla. Tan podle mě příliš zdůrazňuje hledisko nezúčastněného pozorovatele. Emoce, které popisuje, souvisejí spíše s narací a nepokrývají řadu dalších emocí, které při sledování filmu pociťujeme, jako nenávisť, láska, sexuální vzrušení, a které nejsou vysvětlitelné z perspektivy nezúčastněného pozorovatele.⁴⁾ Kromě toho Tan v současnosti nepokračuje ve svém výzkumu emocí, věnuje se jiným věcem. Murray Smith zaujímá jakousi střední pozici mezi mnou a Carrollem. Na jedné straně chápe, že diváci se ve svém zaujetí fikcí mohou ztotožňovat s postoji postav, které za jiných okolností nejsou přijatelné, na druhé straně říká, že Hannibala Lectera máme rádi kvůli scenáristickým kvalitám této postavy.⁵⁾ Když se studentů ptám, proč mají rádi Hannibala Lectera, když snědl dozorce, oni odpovídají, že dozorce byl zlý. Já namítám, že přece není dobré sníst člověka ani tehdy, když je zlý. Mnoho filmů nastoluje tento typ základního morálního hlediska, když říkají, že násilný hrdina jedná správně, protože jeho protivník je špatný. Tuto argumentaci bychom ale neakceptovali v běžném životě, zakazují nám to zákony. Mnoho filmů se tedy morálně odchyluje od našich hodnot. Vezměte si například motiv pomsty ve westernech. Ve společnosti pomstu neakceptujeme. Lecter je sexuálně agresivní vůči agentce Starlingové, slovně ji napadá. Mnoho diváků by asi řeklo, že v kontextu filmu jsou jeho sexuální narážky v pořádku, protože ona je silná žena a dělá svou práci.⁶⁾

*Vaše kniha *Moving Pictures*⁷⁾ může být vnímána i jako reakce na kritiku kognitivní teorie za to, že zanedbává emoce. Na druhé straně, když ji srovnáme s Bordwellem, který se*

2) Srov. T. K. Grodal, Love and Desire in the Cinema. *Cinema Journal* 43, 2004, č. 2, s. 26–46.

3) Carl Plantinga – Greg M. Smith (eds.), *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore : Johns Hopkins University Press 1999.

4) Srov. Ed S. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah, N.J. : Erlbaum 1996.

5) Srov. Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford : Clarendon Press / New York : Oxford University Press 1995.

6) O morálních postojích recipienta ve vztahu k MLČENÍ JEHNÁTEK píše Grodal podrobněji ve studii „Screaming Lambs and Lusty Wolves. Moral Attitudes, Emotions, and Viewer Gratifications“ (nepublik.).

7) T. Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford : Clarendon Press / New York : Oxford University Press 1997.

zaměřuje spíše na otázky rozumnění a narativních informací, můžeme se ptát, jestli byste také nekladl důraz na distanci diváka, kdybyste si více všimal rozumnění. Bordwell a Thompsonová například rozlišují různé stupně komunikativnosti narace, ptají se, zda nám narace poskytuje větší, nebo menší míru informací o příběhu než postavám. Když víte mnohem více než postava, nebo naopak méně, neovlivní to váš emoční vztah k ní, vaši sympatii nebo empatii?

Já se také zajímám o naraci. Mnoho z toho, co bylo napsáno o větší nebo menší míře informací, které má divák vzhledem k postavám, lze vysvětlit chybným používáním příkladů z filmů Alfreda Hitchcocka. Všichni tvrdí, že napětí vzniká tehdy, když divák ví více než postavy. To platí například pro VERTIGO. Když se ale podíváte na opravdu napínavé filmy jako TRICET DEVĚT STUPŇŮ, nenajdete tam téměř momenty, kdy divák ví víc než postava. Narace jednoduše sleduje postavu. Na druhé straně je samozřejmě zajímavé zkoumat, jak film odpírá nebo odkládá poskytnutí informací. To ovšem není v rozporu s mým přístupem. V mém projektu jde o vztah mezi narativními a asociativními formami. Proč se mě v určitém momentu zmocňuje určitá emoce, proč právě u takové situace, proč se emoce mění, je-li stejná situace jinak uspořádána, jak jsou různé druhy emočního prožitku spojeny s časem?

Nejde jen o to popsat techniku práce s informacemi, ale i o to, zda běžný divák rozpozná například odklad informace jako intervenci autora. Jedna možnost je mimetický přístup, kdy jako divák sledujete postavy a tok vyprávění jakoby po proudu. Druhá možnost je, že jdete proti proudu a ptáte se, kdo to postavám dělá. V prvním případě prožíváte film jako svět s určitými pravidly, v druhém případě se stavíte do pozice jeho tvůrce. Většina diváků spadá do první kategorie a tvůrce používá jen jako vysvětlení pro situaci, kdy se nenabízí žádné jiné vysvětlení. Záleží tedy na tom, zda chcete vytvořit popis divácké zkušenosti, nebo popis narativní techniky. Stejný aspekt filmu lze totiž popsat z hlediska produkce i z hlediska diváckého prožitku. Bordwell se naučil mnoho svých analytických postupů četbou oborových časopisů filmového průmyslu, ale diváci většínou filmy nesledují z tohoto řemeslného hlediska. Popsat film jako umělecké dílo a popsat filmový prožitek není vždy totéž.

Ve své knize jste vypracoval specifickou typologii žánrových schémat. Není z ní ale zřejmé, zda nějak zohledňujete historický vývoj těchto žánrů v dějinách filmu a měnící se modely jejich divácké recepce.

Mezi základními žánry je číslem jedna žánr, jenž nazývám „akce a dobrodružství“. Byl vyráběn od počátku dějin filmu, ale jeho prototypem je již *Odyssea*. Někteří filmoví historici přistupují k žánrům, jako by jejich narativy byly vytvořeny až pro film. To ale není pravda, protože existuje společný žánrový systém pro všechny oblasti fikce. Různá média sice mohou mít odlišné žánrové inklinace, jak vysvětluji ve svém článku „Příběhy pro oči, uši a svaly“.⁸⁾ Nicméně žánry přítomné v počátcích filmové výroby existovaly již

8) T. Grodal, Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*. New York : Routledge 2003, s. 129–155.

dříve v jiných médiích. Šlo tedy jen o to, jak je přizpůsobit filmové formě. Žánr akce a dobrodružství již dříve existoval v literatuře, byť jej film mohl učinit spektakulárnějším. Žánr číslo dva, „pasivní melodrama“, také existoval odpradáвна, nacházíme jej už v řeckém dramatu. Číslo tři, komedie, které zavádí distanci, je rovněž staré. Dříve než film existoval i žánr metafikce, například *Don Quijote* je příběhem o zneužití fikce. Starý je i lyrický žánr nebo horor, který je variantou pasivního melodramatu a má kořeny v 18. století. Jediným z mých žánrů, který se nevyskytoval v jiných médiích v době předcházející filmu, je „schizoidní“ forma.

Neřekl bych tedy, že v průběhu dějin filmu došlo k nějakému velkému vývoji žánrů. Historické změny probíhají na nižší rovině než žánry. Komedie se vyráběly po celou dobu, ale měnila se jejich témata, například ve dvacátých letech bylo možné dělat si srandu z černochoů, ale dnes by to již nešlo. Struktura komedie nicméně zůstávala neměnná po několik tisíc let. Někteří lidé říkají: teď máme nové médium počítačových her, takže budeme mít i nové žánry. Ve skutečnosti je to ale pořád tatáž *Odyseia*, putování po různých ostrovech a boje s monstry. Cesta, prostor a události se v počítačových hrách příliš nezměnily. Když ale sestoupíte pod tuto rovinu, můžete sledovat, že se například ve třicátých a čtyřicátých letech vyrábělo více romantických komedií, v sedmdesátých a osmdesátých letech se prosadila emancipace a tyto komedie se začaly jevit jako politicky nekorektní, pak se zase vrátily v devadesátých letech. Základní struktura komedie ale má kořeny v základních mechanismech lidského mozku, a proto se nemění. Dobrodružný příběh ve smyslu putování z místa na místo a plnění úkolů zůstává stejný, ať jej píšete v Číně, nebo v Evropě.

Jak se vaše koncepte základních schémat žánrů vyvíjela a měnila poté, co jste vydal svou knihu?

Před narativním žánrem je nulový, lyrický žánr, kde ještě nevznikají akce, základním způsobem strukturace je zde asociace různých témat. První, základní narativní formou je příběh směřující k určitému cíli, akce a dobrodružství, kde máte osvobodit princeznu a zabít nepřítele, celá akce směřuje k tomuto cíli. Druhý typ nesměřuje k cíli, postavy se zde snaží vyhnout určitému osudu, který je ohrožuje. To platí pro melodramata a horory. Mezi těmito dvěma modely jsem dodatečně identifikoval další, „drama“, kde nejsou ani silné cíle, ani vnější nutnosti, lidé zde například odhalují nějaké problémy ve svém životě, mění se jejich morální priority. Drama je tedy zaměřeno na proměnu myšlení, priorit, mého já, zatímco akční příběhy, ale i melodramata jsou o proměně světa. Zvláštní variantou akčně-dobrodružného žánru je obsedantní příběh. Vypadá jako akčně-dobrodružný žánr, ale je obtížné zde stanovit cíle, hrdinové zde o něco usilují, ale s postupem akce zjišťujete, že jejich cíle jsou problematické, jako například v *MALTÉZSKÉM SOKOLOVI*, kde postavy hledají sošku sokola, ale postupně se ukazuje, že není jasné, co vlastně hledají. Je to jakýsi subžánr, kde směřování k cíli mizí, ačkoli úsilí o jeho dosažení je stále zde.

Tato čtyři žánrová schémata jsou založena na silné identifikaci mezi divákem a postavou. Existují ale i žánry, které tuto identifikaci blokují. Hlavním z nich je komedie, kde se divák směje utrpení hrdiny, a tím si vytváří vůči narativu distanci. Metafikce také

vytváří distanci, není to sice velký žánr, ale je teoreticky zajímavý, protože usiluje o zrušení iluze. Třetím z nich je schizoidní horor, kam lze řadit například násilné *slasher* horory. Divák se zde v podstatě nemůže s děním nijak identifikovat, pouze saturuje své emoce, aniž by přijímal určitou pozici v narativu. Dalším typem žánrového schématu je muzikál nebo lépe obecněji spektakl, kde je jen minimum narace a akce a kde aktéři přímo oslovují publikum. Tento žánr tedy už částečně přesahuje do oblasti nonfikce.

Můj žánrový systém má za cíl popis emočních účinků vyvolaných filmy. Žánrová schémata se ale samozřejmě mohou nejrozličnějším způsobem mísit. Například prvky komedie či melodramatu pronikají i do jiných typů filmů. Jedná se tedy jen o jakési prototypy, od nichž se konkrétní filmy mohou více či méně lišit. Žánrová schémata se na této nižší rovině historicky proměňují v určitých vlnách. Je to stejné jako s módou, jako když se střídají ostré a oblé formy v designu automobilů. Ruští formalisté jako Jurij Tyňanov vysvětlovali proměny literárních postupů pomocí funkčního modelu, například určitý rým se s postupem času automatizuje, a proto je nutné hledat nový rým, kterým by opět bylo možné psát báseň, až nakonec jsou původní postupy zapomenuty a mohou se vrátit. Stejně cykly módy lze ale vysvětlit také inhabituačním a dishabituačním modelem. Nejdříve je období, kdy je daný postup nový, pak se mění v něco opravdu ošklivého, až nakonec se stává opět žádoucím. Móda posledního roku je ve filmových dějinách vždy ta nejhorší, protože jsme jí nejvíce přesyceni a snažíme se od ní distancovat.

Jaké místo zaujímá ve vaší typologii žánrů umělecký film? Je to také žánr, nebo spíše širší, nadžánrová kategorie? Mohl byste také říci něco více o negativních emocích, které blokují akční tendence? Jaké jsou mechanismy a typy těchto emocí?

Umění nemusí být chápáno jako zvláštní žánr, je to spíše modální kategorie. Nicméně se můžeme ptát, k jakým žánrům inklinuje. Nejpravděpodobněji to bude lyrický žánr, hlavně u kratších metráží. Pak také tragédie, i když dnes tento termín pro filmy nepoužíváme. Naproti tomu by bylo těžší najít umělecké filmy v žánru akčně-dobrodružném, leda že by měly silné metafikční rysy. Metafikce je tedy dalším žánrem, kde lze často najít projevy uměleckého filmu. Metafikce se pak obvykle mísí s komedií, která často vykazuje vědomí sebe sama.

Pro umělecké filmy jsou typické negativní emoční efekty. Mnoho umělců si myslelo a myslí, že jejich rolí je kritizovat společnost a poukazovat na negativní stránky života. Druhým důvodem, proč jsou negativní emoce typické pro umělecký film, je blokování narativního toku, akce. Již v romantické tradici básníci považovali za poetické evokovat melancholii bez jakékoli tendence k akci. Typický umělecký film usiluje o to, aby si divák zapamatoval jeho stylistické kvality, a proto musí zamezit tomu, aby byl styl použit jen jako prostředek narativního vývoje. Proto je méně uměleckých komedií než tragédií. Obyčejní lidé se vyhýbají uměleckým filmům, protože ony nevyvažují negativní emoce pozitivními a něco od nich vyžadují, podobně jako v případech filmů s politickým apelem. Na druhé straně je pravda, že mnoho diváků, kteří sledují umělecké filmy, se zajímají i o populární kulturu, mainstream naplňuje jejich potřebu komedie, umění potřebu existenciálního, často bolestného prožitku.

V přednášce jste řekl, že umělecký film funguje jako jakási laboratoř kanonických žánrů. Jak vypadají průniky mezi kanonickým a uměleckým narativem? Lze popsat zkušenost běžného diváka s prvky uměleckého filmu, jež pronikají do kanonického narativu, jako získávání nových schopností v evolučním smyslu?

Není to jen otázka schopností, ale i toho, zda film je určen ke sledování v kině, nebo na DVD. Kanonický příběh se vyvíjí v závislosti na médiích. V době před tiskem byly všechny příběhy kanonické, protože lidský mozek nebyl schopen udržet příliš komplexní časová schémata. Až s nástupem psané literatury a později filmu se mohly rozvinout nejrozdílnější druhy narace. Zájem lidí o komplikované narativy se tedy opravdu vyvíjí, ale nejedná se o velký posun ve schopnostech. Komplikované narativy lze pochopit, vidíme-li film dvakrát nebo třikrát, například LONI V MARIENBADU, máte-li je na DVD. Média tedy mohou kognitivní napětí rozložit tím, že narativ přenesou na papír, celuloid nebo DVD. Záleží ale také na tom, jestli diváci chtějí komplikované narativy, nebo spíše silné emoce. Je totiž zřejmé, že příliš komplikovaný narativ ruší silné emoční účinky. Představte si například téma pomsty, které by se pořád vracelo tam a zpět. V diskusích o počítačových hrách se objevují argumenty, že vstupujeme do éry velmi komplikovaných narativů. Podívám-li se ale na filmovou produkci posledních deseti až patnácti let, nejsem si jistý, jestli je opravdu možné mluvit o kontinuálním vývoji směrem ke komplikovanějším narativům, filmy nejsou komplikovanější než řekněme v šedesátých letech.⁹⁾

V současnosti se zabýváte fantastickým žánrem. Ve svých brněnských přednáškách jste nám říkal, že existuje evolučně utvořená schopnost člověka vnímat svou mysl jako ducha, duchovní entitu. Můžete říct něco více o tom, jak tato schopnost evolučně vznikala a s jakými filmy a emočním naladěním ji spojujete?

Důvod, proč mysl vnímáme jako ducha, spočívá v tom, že nemáme přístup k mechanismu fungování našeho mozku. Vědomí je jen tenkým povrchem. Mluvím k vám, ale nevím, kde je zdroj těchto slov. Mozek není jako knihovna, kam přijdete a řeknete si: teď chci najít tuto a tuto knihu. Pak můžete jít mezi police a knihu vytáhnout. V případě mozku nevíte, kde a jak v něm k něčemu dochází. Svou mysl si pak představujete jako vznášející se někde uvnitř vašeho mozku. Necítíte, že je založena na určité mechanice. V hororech se někdy objevují postavy s mentálním deficitem, mluví divným způsobem, jako roboti, stávají se mechanickými. Důležitý je také pocit volní kontroly, rozhodujeme, co uděláme. Když se rozhodujeme k nějakému rozhodnutí, rozhodnutí už bylo přijato někde jinde, nevíme kde, nicméně si myslíme, že nad sebou máme plnou kontrolu a disponujeme svobodnou vůlí. Kromě toho si pamatujeme věci z minulosti, a proto si představujeme, že tyto věci někde žijí, můžeme se k tomu vrátit. Vědomí se nám navíc jeví jako nerozdělené, nikoli jako malé pixely, ale spíše jako jednotný duch, který v nás existuje a mluví. Lidé tedy neakceptují, že jsou determinováni materiálními podmínkami, podobně jako komplikovaný počítač.

9) K uměleckému filmu srov. též T. Grodal, Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul. *Aura* 6, 2000, č. 3, s. 33–53.

A jaké emoce aktivuje fantastično? Myslím, že je to široká škála emocí. U dětí je to hlavně pocit síly, schopnosti dělat mnoho zvláštních věcí. Jindy jsou aktivovány paranoidní emoce, například v hororech, kde nás chtějí sežrat monstra. Todorov popisuje pocit, kdy se domníváme, že něco má nadpřirozenou povahu, ale nejsme si jistí, čímž vzniká silný emoční konflikt, na jedné straně je síla nadpřirozena, na druhé straně nejistota, jaká pravidla v tomto světě mohou platit, jako tomu je ve filmu *TEĎ SE NEDÍVEJ*. Pak existuje ještě druh prefantastična, kde dochází jednoduše k nejružnějším metamorfózám, například v animovaném filmu.

Jiná věc je, proč je fantastično zajímavé. Je to stejné, jako proč je zajímavá věda. Ve světě, jehož pravidlům do určité míry rozumíme, se objevují určité deviace, odchylky. Deviace jsou vždy vrcholně zajímavé. Platí například pravidlo, že jablko, které se odlomí od větve stromu, padá k zemi. To není příliš zajímavý příběh. Vezměme si ale jiný příběh. Žila jednou žena, která neměla pohlavní styk s žádným mužem, ale přesto se jí narodilo dítě. To už je zajímavější, protože se zde porušuje mnoho pravidel. Nicméně jiná schémata zůstávají tímto příběhem neporušena: Vyrostlo toto dítě? Ano. Jedlo? Ano. Myslí? Ano. Má i zlé myšlenky? Ano. Jinak by příběh nefungoval. Například kdybyste řekli: v mém pokoji je něco velmi divného, ale já o tom neumím nic říct. To by nebylo zábavné. Lepší je, když například člověk má nějakou nadpřirozenou schopnost nebo kouzelný předmět, ale vše ostatní je normální, domy, stromy atd. Fantastično je tedy zajímavé ze stejných důvodů, z jakých se vědecké myšlení zajímá o pravidla a jejich deviace. Fantastično je také prostorem sociální imaginace, kde se kladou velké otázky o člověku a jeho osudu. Vědeckofantastické filmy často pojednávají například o velkých problémech demokracie na příkladu setkání lidstva s mimozemšťany. Jindy to jsou méně vznešené otázky, jako třeba co by se dělo, kdyby byl v Brně sériový vrah. Sci-fi provádí mentální experimenty a ptá se „co kdyby“. Ve své nové knize bych se rád věnoval vedle uměleckého filmu právě fantastičnu, které mě zajímá více než realismus, na rozdíl od mnoha mých kolegů, kteří jsou dnes fascinováni reality TV a podobnými žánry.

Napsal jste článek o narativitě počítačových her, kde říkáte, že není příliš velký rozdíl mezi narativem počítačové hry a filmu.¹⁰⁾ Mění se něco na diváckém prožitku filmu, když je divák současně hráčem počítačových her, přenáší svou zkušenost do kina?

Když si dlouho připravuji ukázky na videu a zvyknu si na funkci zrychleného převíjení, tak se pak jakoby divím, že totéž nejde u živě vysílaných televizních zpráv [smích]. Rozdíl mezi počítačovými filmy a hrami je v tom, že hry jsou mnohem více procedurální. Při hraní počítačových her se musíte v čase a prostoru posouvat sám, aktivujete kognitivní mapy, musíte se učit různým činnostem. Proto je vývoj narativu v počítačových hrách v jistém smyslu pomalejší. Na druhé straně zase můžete zastřelit mnohem více nepřátel. Vliv počítačových her na film by bylo možné hledat tam, kde se filmy stávají hravějšími, střelení a hraní se netváří jako skutečné, přehánění. Podobně jako v animovaných filmech se objevují jednodušší postavy se silnou expresivitou, například jako Ace Ventura. Kromě toho se ve filmech objevují experimenty s interaktivitou jako ve filmu

10) T. G r o d a l, *Stories for Eye, Ear, and Muscles*.

LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT, simulující zkušenost hraní téže hry několikrát po sobě. Na rozdíl od počítačové hry, kde jste to vy sám, kdo zkouší alternativní cesty, se ve filmu hra s alternativními liniemi děje nezdá být tak zábavná. Ve filmu je větší zábava, když je děj dopředu rozhodnutý. Propojování mezi médii nás ovlivňuje spíše tak, že se nám tentýž produkt prodává v mnoha různých kanálech.

Citované filmy:

Lola běží o život (Lola rennt; Tom Tykwer, 1998), *Loni v Marienbadu* (L'Année dernière à Marienbad; Alain Resnais, 1961), *Maltézský sokol* (The Maltese Falcon; John Huston, 1941), *mlčení jehňátek* (The Silence of the Lambs; Jonathan Demme, 1991), *Ted' se nedívej* (Don't Look Now; Nicolas Roeg, 1973), *Třicet devět stupňů* (The 39 Steps; Alfred Hitchcock, 1935), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958).