

Výuková videohra 1969: Případ pro začínajícího filmaře

Metodická doporučení pro pedagogy

Edukační hra seznamuje mladou generaci se společenskou situací, kterou rozpoutala sovětská invaze v srpnu 1968. Interaktivní příběh se odehrává o několik měsíců později, na začátku jara 1969. Ve zlomovém období, kdy se původně smířlivý přístup státní moci začíná proměňovat v systematické utužování pořádku na úkor demokratických principů. Protagonistou je začínající filmař, který je odhodlán se v tomto komplikovaném a nepřehledném období prosadit. Jeho výchozí pozice však není jednoduchá. Má na kontě provokativní studentský film a nezbývá mu nic jiného, než na něm postavit svou cestu do filmového studia. Kdyby ovšem kopie jeho filmu neuvízla na druhé straně opět se zdvihající železné opony...

Hra ve stylu vizuální novely s interaktivními volbami je určena pro poslední ročníky základních škol a pro střední školy. Nabízí nevšední obohacení výuky – umožňuje se bezprostředně seznámit s realitami Československa na prahu normalizace, identifikovat se s osobní zkušeností postavy inspirovanou autentickými osudy filmařů 60. let a zaujmout empatický postoj k historickým událostem skrze etická dilemata s nevyhnutelnými důsledky. Přináší také modelovou situaci, na níž je možné sledovat ohrožení demokratických principů a individuální svobody, tudíž hra může svými podněty obohatit také výuku společenských věd.

TEMATICKÉ ODKAZY

Herní příběh přináší řadu situací odrážejících situaci obyvatel Československa na prahu normalizace. Umožňuje tak pracovat s řadou podnětů a odkazů, které mohou hru lépe propojit s výukovými potřebami či kontexty, na něž se v osnovách soustřeďuje pozornost.

Pražské jaro a srpnová okupace 1968

Expozice hry odkazuje k nejzásadnějším událostem roku 1968 a nahlíží toto období pohledem mladého člověka. Přibližuje tak prostřednictvím útržkových dojmů především liberální atmosféru, nespoutanost kultury, naděje, které s sebou období přinášelo. Hru lze zařadit jako zážitkovou spojnicí mezi tématy srpnové invaze a normalizace a poukázat na mezidobí, které neznamenal ostrý přechod ze socialismu s lidskou tváří k autoritativnímu režimu. Vystihuje posrpnové bezčasí a nejistotu, v níž se zprvu nenápadně rodilo podléhání společnosti novým totalitním pořádkům.

Potlačovaný vzdor

Samotné vyprávění je zasazeno do přelomu března a dubna 1969, odehrává se tak v předvečer nástupu Husáka a začátku skutečně řízené normalizace. Nejvýraznější událostí, která sloužila jako katalyzátor pro dubnové plénum definitivně ukončující éru socialismu s lidskou tváří, představovaly hokejové události a s nimi spjatý incident před sovětskou leteckou kanceláří Aeroflot. Tato situace proto představuje dramatické ohnisko herního děje, protagonista může být svědkem či účastníkem výtržnosti, což výrazně ovlivňuje jeho další směřování. Herní zážitek je tak možné propojit právě s aktivním poznáváním této situace, která dokáže u mladé generace rezonovat. Poskytuje konspirační téma (svědectví o řízené provokaci Státní bezpečnosti cílené na sesazení Dubčeka), osobní příběhy k objevování, dostupnost zveřejněných autentických záznamů a možnost soustředit se na nejednotný přístup médií k reflexi události (částečně zohledněný i ve hře).

Role bezpečnostních složek v normalizaci společnosti

Další klíčovou herní situací představuje manipulativní výslech protagonisty příslušníky bezpečnosti, který umožňuje ve výuce navázat poznáváním zásadní role těchto složek při upevňování normalizačního režimu. S ní se pojí nejen provokační aktivity při hokejových protestech ale i manipulace v oblasti dobových médií, které lze zajímavěji provázat se zaměřením hry na oblast filmové tvorby – zejména s dezinformačními kampaněmi zaměřenými proti filmařům. Zapojením zveřejněných interních materiálů StB z příprav a průběhu tvrdého zákroku při demonstracích v srpnu 1969 lze herní situaci konfrontovat s proměnou režimu v již přiznaně represivní aparát.

Ztráta svobody

Významným dějovým aspektem je také komplikovaná cesta za hranice se Západem, která představuje nejvýraznější východisko pro reflexi tématu potlačování svobody. Pro mladou generaci je omezení volnosti pohybu zkušeností, s níž se setkala nanejvýš během pandemie, díky ní však má možnost se s ní pocitově ztotožnit. Pohled se však nemusí omezovat na samotné fyzické cestování, ale na jakoukoliv formu kontaktu se západními zeměmi. V roce 1969 začaly každodenním životem opět prorůstat náznaky izolace a averze vůči Západu, které vstupují do herních replik. S třídou je pak možné se zaměřit na příklady svědčící o praktických dopadech tohoto odklonu. Hra nabízí také narážky na cenzuru, skrytý nátlak, udávání, rozpoutávání nejistoty – tedy na nástroje, s nimiž lze ztotožnit potlačování demokratických principů a postavit na nich konkrétně podloženou reflexi této problematiky.

Posrpnová situace očima filmových tvůrců

Události hráč nahlíží optikou filmaře, pro něhož není jednoduché se v komplikované době prosazovat. Výukové aktivity díky tomu mohou zaměřovat pozornost i na postoje, které vůči proměnám ve společnosti zaujímal kulturní obec. Tvůrci i přes vzrůstající vliv cenzurních praktik nebyli lhostejní a snažili se na společnost apelovat, vysílat varovné signály. Hru se tak nabízí doplnit příklady děl různorodě reagujících na vypjatou atmosféru doby a v komentáři / diskuzi se zaměřit na jejich význam.

K myšlenkově podětnému provázání zážitku s filmovou projekcí se nabízejí tato díla:

Nezvaný host (1969, Vlastimil Vencík, 22 min.) – trefná a ironická paralela situace bytu okupovaného nezvaným návštěvníkem s reakcemi společnosti na posrpnovou situaci – majitelé bytu se nejprve bouří, pak si zvykají a pak se naučí mít vetřelce dokonce rádi. Kruté dopady tohoto díla na začínajícího mladého režiséra korespondují s dilematy protagonisty ve hře, tudíž tento krátký studentský film má pro výukové zapojení největší relevanci.

Den sedmý, osmá noc (1969, Evald Schorm, 100 min.) – alegorické zobrazení chování společnosti v kritické situaci, kde jsou strach a nejistota hlavní příčinou její vlastní likvidace. Film reaguje na pookupační atmosféru se zaměřuje na důležitý aspekt normalizace – že společnost se do velké míry přizpůsobila a zbavila svobody sama. Film je vhodný pro hlubší reflexi i vzhledem k náročnému metaforickému vyjádření. Společně s naturalistickým pojetím je vhodný pro studenty posledních ročníků střední školy.

Česká rapsodie (1969, Vojtěch Jasný, 17 min.) – protest proti okupaci vlasti, kterým se režisér loučil se svou zemí před odchodem do emigrace. Do své filmové básně beze slov vtisknul obrazově vyjádřené pocity, jedná se tak o dílo, které vybízí k napojení na dobová dilemata skrze čistě emocionální prožitek. Vhodné je rovněž pro vyšší ročníky středních škol.

Podezření (1970, Jan Matějovský, 59 min.) – nadčasová studie lidské povahy poukazuje na to, jak dokáže člověka deformovat strach a izolovanost. Skupina mužů zavřených během německé okupace do školní třídy netuší, co je čeká, proto se začínají preventivně připravovat na výslech. Přitom z nejslabšího z nich učiní obět, a s perzekucí si tak vystačí i bez gestapa. Paralela s nacistickou diktaturou přináší modelovou situaci, která výstižně odráží hrozby normalizačního režimu pro charakter obyvatel. Televizní film umožní zamýšlet se nad obecnými znaky totalitních režimů a je podnětný pro konfrontaci klíčových období moderní československé historie.

HERNÍ SITUACE A AUTENTICITA

Herní situace byly vytvářeny v konzultacích s historiky a vycházejí z pečlivého studia dobových materiálů a odborných studií. Příběh hlavní postavy je fiktivní, ale inspirované zkušenostmi a reálnými podmínkami skutečných filmařů. Vedlejší postavy a jejich postoje jsou inspirované konkrétními předobrazy, upřednostnili jsme však u nich využívání vymyšlených jmen. Prostředí děje jsou reálná a jejich vizuální ztvárnění vychází z přesných fotografických referencí. K evokaci hokejových protestů, které tvoří pro příběh důležité pozadí, jsme využili týdeníkových záběrů a inspirovali jsme se zveřejněnými zvukovými nahrávkami Státní bezpečnosti. Tvůrčí licenci je ožívání herních scén vizuálními odkazy na dobové československé snímky včetně zapojení filmových postav.

SPUŠTĚNÍ A OVLÁDÁNÍ HRY

Hra funguje po stažení v offline režimu, spustíte ji souborem 1969.exe

Po spuštění hry následuje úvodní video s představením postavy a historických okolností děje. První interaktivní volby poskytuje mapa Prahy po skončení intra, kde si hráč volí místa, kam se vypraví.

Základem hry jsou dialogy s postavami, které využívají voiceoveru a psané titulky. Hru tak mohou absolvovat i žáci se sluchovými poruchami či se ztíženými možnostmi čtení. Zvuk je možné v případě potřeby vypnout, k jeho regulaci je však potřeba využít zvukové ovladače operačního systému.

Žádné části hry žáci nemohou přeskokovat ani opakovat. Varianty děje se rozsahem příliš neliší, časový rozdíl mezi jednotlivými herními liniemi je tak minimální.

Hra obsahuje několik scén, kde probíhá interakce s objekty (vyznačenými bílým obrysem), stačí je použít pouhým kliknutím levým tlačítkem myši.

Hru vypnete klávesou ESC a kliknutím na tlačítko EXIT.

Před zapojením hry do výuky doporučujeme projít hrou několikrát a seznámit se s dějovými variacemi a konkrétními dopady zásadních rozhodnutí. Zvláště, pokud se chce pedagog věnovat reflexi herního zážitku, při níž žáci konfrontují individuální průchody herním příběhem.

Vznik hry byl podpořen Evropskou unií a programem Erasmus+



**Financováno
Evropskou unií**

Partneři projektu

