DIPLOMOVÁ PRÁCE

Diplomová práce

Jakub Spurný: Řádky bludiště
Ateliér Tvorby písma a typografie
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze
Vedoucí diplomové práce: ak. mal. Karel Haloun
Konzultant diplomové práce: MgA. Pavla Pauknerová

Praha 2017

Master Thesis

Jakub Spurný: Lines of Maze
Studio of Type Design and Typography
Academy of Arts, Architecture and Design in Prague
Master Thesis Supervisor: ak. mal. Karel Haloun
Master Thesis Consultant: MgA. Pavla Pauknerová

Prague 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem byl v souladu se Směrnicí o nakládání s výsledky činnosti ve výzkumu, vývoji a inovacích na VŠUP seznámen s povinností, uvést při každé další samostatné prezentaci, výstavě i jiné formě zveřejnění mé diplomové práce skutečnost, že se jedná o školní dílo — praktickou část Státní závěrečné zkoušky, které vzniklo ke splnění závěrečné studijní povinnosti na VŠUP v Praze.

Zároveň prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s vyznačením všech použitých pramenů a spoluautorství.

V Praze, dne 31. 5. 2017
Jakub Spurný

Anotace

Jako diplomovou práci jsem vydal autorský sci-fi gamebook inspirovaný simulačními teoriemi, v jehož příběhu figuruje sám čtenář.

Gamebook má podobu strojového výpisu situací a možností. Z druhé strany poskládaného archu ukazuje celou svou strukturu-mapu, která zároveň tvoří lineární bludiště a v průsvitu papíru se kryje s větvením příběhu. Tištěný gamebook doplňuje jeho digitální verze, v níž je pohyb hráče, jako analogie se simulací, zaznamenáván.

Ve vztahu text — bludiště jsem gamebook doplnil experimenty s číselnými bludišti vázanými na neviditelný text a písmy, díky kterým může text svými znaky, na základě poznatků frekvenční analýzy českého jazyka, tvořit stěny bludiště.

Annotation

As a diploma work, I have released an author's science-fiction gamebook, which is inspired by simulation theories, where the reader himself appears in the main story.

The gamebook has the form of a machine listing of situations and possibilities. It shows its entire map structure on the other side of the stacked sheet. The map also forms a linear maze and in the paper lightening it coincides with the narrative of the story. The printed gamebook complements its digital version, where the player's movement is recorded as an analogy with simulation.

In the text — maze relationship, the gamebook is supplemented by the experiments with numerical mazes, which are bound to invisible text and fonts, thanks to which the text can create walls of a maze based on knowledge of the frequency analysis of the Czech language.

Téma gamebooku jsem zvolil, protože jsem byl v dětství jejich fanouškem a díky interaktivnosti, rozsahu a nízké ceně (tehdy stála taková kniha 50 Kč, což v porovnání s počítačovými hrami byl zlomek) to byly jedny z mála knih, které jsem četl. Lákal mě na nich také pocit, že celý příběh držím doslova ve svých rukou a jednotlivá jeho vlákna, ke kterým se přirozeně nepročtu, mohu po dohrání rovněž odhalit a poznat i důsledky rozhodnutí, která jsem neudělal.

Je to také jedno z témat, které již několik let nosím v hlavě — přestože a protože sláva gamebooků již dávno opadla. Chci gamebook, co nebude přejímat ustálenou fantasy estetiku a tím odrazovat mnohé čtenáře. Považuji za nešťastné, že se jejich hlavní proud smrskl zejména na knihy bojů s nestvůrami, když jejich potenciál je mnohem širší.

Ve své práci chci pojem gamebooku redefinovat a příběhem i principy se vymezit vůči jeho střednímu proudu. Přestože volím mně blízkou sci-fi tematiku, nemám v úmyslu se pouštět do inventáře plného laserových zbraní, kosmických lodí a mimozemšťanů. Dopředu jsem v tomto ohledu zavrhl RPG — Role Playing Game (hra na hrdiny) prvky jako hody kostkou a zapisování do průvodního listu. Chci gamebook, jenž bude plně využívat charakteru větveného příběhu, a hráče při čtení konstantně přesvědčovat, že tato forma je zde volena naprosto přirozeně, ne-li nutně, a dává tak příběhu jiný rozměr. V rámci navigace napříč příběhem budu navazovat na rané experimentální pokusy, jež také zmiňuji v následující rešerši.

Uvědomuji si, že v literárním projevu nedosahuji některak oslnivých kvalit. Kuráž mi leda může dodávat na parapetu stojící jedenáct let stará cena z Literární soutěže Filipa Venclíka. Jelikož se ale jedná o autorský projekt, který vydávám na vlastní náklady, necítím tak provinění vůči dalším spoluúčastníkům.

Vydaný gamebook by měl respektovat současného čtenáře, nabízí se tak propojení se současnými technologiemi a zohlednit chci i pořizovací náklady. Ve výsledku by tak ani nemusela-neměla vzniknout kniha v pravém slova smyslu.

Čtení větveného příběhu je procházení bludištěm. Proto se v dalších pracích, jimiž na „textový gamebook" budu navazovat, budu věnovat i jeho problematice a chápu ho jako spojující prvek skrz celou moji diplomovou práci.

Gamebook je kniha, jejíž fiktivní příběh ovlivňuje čtenář svými rozhodnutími. Ty vykonává na tzv. větvících místech. Navigace bývá nejčastěji tvořena číslovanými odkazy. Většina knih na tomto principu je formou jednoduchého fantasy/sci-fi příběhu. Na začátku takové knihy bývají stanovena její pravidla a průvodní list, kam si čtenář zapisuje nezbytné údaje. Součástí příběhu bývají také souboje, při nichž rozhodují hody kostkou.[1]

První náznak principu větveného příběhu se objevil již v roce 1941 v povídce *Examen de la obra de Herbert Quain* (Rozbor díla Herberta Quaina) od argentinského autora Jorga Luise Borgese. Ten obsahoval tři části se dvěma větvícími místy, což dávalo možnost devíti různých konců. Jiný princip najdeme v jeho povídce *El jardín de senderos que se bifurcan* (Zahrada, v níž se cestičky rozvětvují), kde musel čtenář správně pospojovat jednotlivé, na přeskáčku řazené části, aby získal funkční příběh. V obou těchto případech nebylo dílo koncipováno jako hra, ale obsahuje zárodky žánru.[2]

Možnost větveného textu nemusí být vždy spojována pouze s prózou. V 50. letech slavný behaviorista B. F. Skinner využíval gamebooku jako edukační pomůcky, která byla populární ještě v 70. letech.[3]

Mezi první experimenty s větveným příběhem patří příběh *Alien Territory* sci-fi autora Johna Sladeka z 60. let. Ten se skládá z 36 číslovaných odstavců pospojovaných šipkami, při jejichž následování získá čtenář ucelený příběh. Rozhodnutí, kterou cestou se vydat, však čtenář volí náhodně, protože šipky nejsou nijak označeny.[4]

Další experimentální náznaky větveného příběhu vykresluje například literární skupina OuLiPo. Složitě konstruovaný román La Vie mode d'emploi (Život: návod k použití) Georgese Pereca z roku 1978 je pestrou skládačkou příběhů odehrávající se v pařížském činžáku. Román Se una notte d'inverno un viaggiatore (Když jedné zimní noci cestující) od dalšího člena této skupiny Itala Calvina z roku 1979 je intelektuální a literární hrou dvou propletených linií a zdánlivě nekontextuálních úryvků.[5]

Dostáváme se k tradičním gamebookům 70.—80. let, kde je nutné zmínit dvě série. Jako zpestření pohádek na dobrou noc byla míněna série Choose Your Own Adventure od R. A. Montgomeryho a Edwarda Packarda z roku 1979. První skutečně výpravný gamebook zahrnující RPG prvky jako souboje, inventář nebo atributy postavy byl *The Warlock of Firetop Mountain (Čaroděj z Ohňové hory)* ze série Fighting Fantasy autorů Steva Jacksona a Iana Livingstona, který vyšel v roce 1982.[6]

V roce 1988 se ve Velké Británii objevil zajímavý experiment zvaný *F.I.S.T.* od již zmíněného Steva Jacksona, který formu vyprávění příběhu přenesl do podoby telefonického hovoru. Zde mohl uživatel stisknutím tlačítek na telefonu činit rozhodnutí, a ovlivňovat tak další vyprávění a v případě výhry dokonce získat i skutečné zlato.[7][8]

Je zřejmé, že zlatá doba gamebooků již opadla vzhledem k nástupu počítačových her a informačního věku. Z gamebooků se nejdříve staly jednoduché textové hry, které později vystřídaly vizuálně bohatě pojaté adventury a RPG hry. V nich se však častěji setkáme s více přímočarými rozhodnutími bez dalšího přesahu.

I dnes se však skalní fanoušci gamebooků směstnávají do komunit, kde navzájem sdílejí svoje příběhy z celého

spektra literárních kvalit. Vznikly programy pro digitální textová dobrodružství, které lze snadno hrát a sdílet s celým světem. I ty však často obohacují vizuální vjemy nebo možnost atmosférické hudby. Zřejmé je, že lákadlo možnosti participace na příběhu svými rozhodnutími stále přetrvává, podobně jako se dodnes stále těší popularitě například legendární Kinoautomat — „první interaktivní film na světě".[9]

V mnou studovaném ateliéru Tvorby písma a typografie na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze formu gamebooku využila například Renata Hovorková pro svou edukativně zaměřenou knihu faktů a vizí *Jak bude vypadat písmo v roce 2113?* nebo Jan Novák s ilustrovaným bludištěm *Gamebook*. V mé práci je však základem vztah text — bludiště a ve vydaném gamebooku se budu mnohem více držet jeho tradičního příběhového podání a naopak mnohem méně tradičního knižního podání.[10]

Inspirací pro příběh mého gamebooku mi byly množící se teorie o našem světě jakožto počítačové simulaci. Na toto téma se vyjádřil např. Nick Bostrom, profesor filozofie na Oxfordské univerzitě, nebo Elon Musk, americký podnikatel a vizionář.[11][12]

Švédský nukleární fyzik Silas R. Beane prohlásil: „Pokud bychom skutečně žili v simulovaném vesmíru, vše, co nazýváme přírodními zákony, které jsme schopni měřit, zde však musí být z nějakého důvodu. Tím pádem je možné, že my i všechno kolem jsme součástí nějakého pokusu, se kterým přišli autoři simulace."[13]

Celého tohoto tématu, ač zní jako ze sci-fi filmů, se tedy dotýkají i světoznámé špičky. V době, kdy se opět dostává ke slovu virtuální realita a technologický pokrok naznačuje, že brzy budeme skutečně schopni vytvořit simulace těžko rozpoznatelné od skutečnosti, je tato otázka čím dál aktuálnější a pochybnosti opodstatněné.

Celý příběh se začne odehrávat s osobou, jež ho začne číst. Vypravěč-systém čtenáře ihned konfrontuje se situací, v níž se nachází. Nijak ho na úvod neseznamuje s ničím, co se dělo, co se bude dít, kým je, ani s pravidly. Oslovuje ho napřímo, v neutrálním rodě a v přítomném čase. Je to sám čtenář, teď a tady v prázdné místnosti, ve které se ne-dobrovolně ocitne. On sám v této simulaci.

V ní hráč, protože tomu, co se děje kolem něj, nevěří, chápe, že je ve světě-simulaci smyšlené nějakým tvůrcem, na sebe bere úlohu „VIRU". Stejně jako počítačový virus poškozuje postava samotné fungování systému a příběh-simulace se jí rozpadá před očima. Čas přestává správně fungovat, a postava tak naráží na důsledky rozhodnutí svých paralelních cest.

Prostředí psychiatrické léčebny jsem zvolil jako „virový trezor", kam VIRUS umístí systém. Postavy hlídačů, které mimo hráče nikdo jiný nevidí, fungují jako strážci simulace — antivirový program. Samotné prostředí léčebny jsem konzultoval s člověkem s osobními zkušenostmi z takových zařízení, ale zároveň jsem se záměrně dopouštěl chyb. Fiktivní léčebna je tak na půli cesty vězením. Protnutí dvou způsobů uvěznění jako by si sama simulace nevěděla rady.

Střípky pozadí příběhu se ke čtenáři dostávají v podobě krátkých úryvků rozhovorů, s nimiž se obvykle setká při střetnutí s vlastním odrazem.

Ve způsobu psaní jsem postavil do kontrastu mechanickou stručnost s barvitě psanými pasážemi v předělových momentech simulace a volněji psanými rozhovory.

Celou iluzi simulace zastřešuje to, že její digitální verze je, ač o tom hráč samozřejmě neví, monitorována a já jakožto její autor-stvořitel pozoruji pohyb postav po bludišti jako laboratorní myši.

Jedna z věcí, která mě vždy u větveného příběhu zajímala, bylo řazení rozhodnutí a do jaké míry ovlivňují hráče. Oproti jiným gamebookům jsem tomu chtěl dát jasný řád, abych hráče co nejméně ovlivňoval. Nemohlo to být abecední řazení, protože v některých odkazech se kombinují přímé řeči s úkony a v mnoha případech by se to stalo více matoucím než prospěšným. Nakonec jsem vytvořil svůj nepsaný systém a prioritu měly věci: fyzicky bližší, iniciativnější, mravnější atd., přičemž vždy mají přednost odkazy s mluvou a až poté činy. Oproti standardním gamebookům totiž příběh obsahuje řadu dialogů, a tudíž používám přímou řeč i v rozhodnutích, ač mnohdy zní dost roboticky.

Jako netradiční rozptýlení je do příběhu vložena karetní hra prší, kterou je možné si zahrát s pacientem ve společenské místnosti. V ní přesto, že si hráč na začátku může vybrat, kolik chce karet (takto jsem tuto hru hrál při návštěvě jednoho ústavu), a během celé doby může jednat svobodně v rámci pravidel, vždy prohraje. Sama o sobě nemá tato karetní vložka žádný dopad na příběh, ale samozřejmě cíleně je protihráčovou poslední kartou listová sedmička. Listy kvůli svému větvení vláken a sedmička kvůli číslu „posledních" dveří. V příběhu jsou i další symboliky týkající se čísel dveří nebo odkazů.

Dalším z prvků je takzvaná nekonečná chodba. Nakonec ve své jednodušší formě, než jsem původně zamýšlel, a princip je tak banální. Jedná se o tři uzly příběhu, hráč se vždy nachází v dlouhé chodbě a může jít buďto dále, anebo prozkoumat z ní vedoucí dveře. Situace je popsána velice stručně a klíčové je, že ve všech případech stejně. Když se hráč rozhodne jít vždy chodbou dále, první odkaz navazuje na druhý, druhý na třetí a třetí — zpět zase na první. Hráč se tak může motat donekonečna v trojúhelníkové chodbě, jež vypadá jako rovná. Je zde však záludnost, že ty nejdůležitější dveře se nachází jen v jedné ze stran tohoto neexistujícího trojúhelníku, který se navíc v příběhu vyskytuje dvakrát, a to v jeho oddělených vláknech. Hráče při nalezení „klíčového předmětu" přesměruje sama textová výhybka, a aniž si to může uvědomit (odkazy zní stále stejně), změní se následující čísla dveří i jejich obsah. V druhém z trojúhelníků se jeho dveře také náhodně prohazují podle toho, v jaké ze stran se hráč nachází. Analogie s bludištěm je zde patrná a navíc díky „textovému matení" vzniká takové bludiště, které by žádnou jinou formou nebylo realizovatelné.

I „ne zcela špatné" rozhodnutí zde často vede do slepé uličky. Příběh si tak žádá opakované procházení, kdy se začnou jeho jednotlivá vlákna spojovat. Naopak v mnoha situacích jsou v rozhodnutích uvedeny i sebevražedné možnosti jako poslední způsob úniku, které ale leckdy nemají ten požadovaný efekt.

Jako konec příběhu jsou v gamebooku zamýšleny dva odkazy. Jeden, kdy hráč však zůstane smířlivě uvězněn v simulaci, je umístěn tradičně na konci výpisu — hráč se snaží dostat od začátku na konec — opět jako paralela k bludišti. Jako naopak prolomení tohoto úzu je jediný konec, kdy hráč přeruší simulaci, umístěn v prostředním odkazu — prochází skrz.

Po vizuální stránce je gamebook tvořen jako poskládaný arch papíru se soupisem všech situací a možností — tedy kompletním výpisem celé simulace. Mechanicky, strojově, jsou očíslované odkazy umístěny v ploše a při delších okrajích označeny navigací. Situace, možnosti, rozhodnutí, cesta, situace…

Hráč se však tím, jak přechází mezi jednotlivými odkazy, nevědomky pohybuje v lineárním bludišti, jehož všechny cesty jsou zaznamenány ze zadní strany jakožto mapa, a to přesně tak, že v průsvitu papíru se kryjí situace a jeho možnosti s křižovatkami bludiště. Tato mapa je pak zase zpátky umístěna uvnitř příběhu a také text finální pasáže je rovněž v souladu s vizuální podobou tohoto bludiště, kdy postava vejde do prázdného prostoru protkaného liniemi, který záměrně připomíná vzhled této mapy. Všechny tyto prvky a jejich neustálé proplétání uvnitř textu, ve vizuální stránce i nad celým rámcem gamebooku mají pomoci utkat nedůvěryhodnou atmosféru simulace.

Po formální stránce je zde mapa brána doslovně. Maximální možná velikost archu tradičně poskládaná jako mapa a v přísné mřížce (s kompenzací šíře postranních textových sloupců kvůli okrajům archu) je rozdělena na textové sloupce. Použité písmo BC Sklonar od Marka Pistory a Martina Váchy v řezu Medium je neproporcionální písmo podtrhující strojovost, ale s přísným moderním charakterem a rafinovanými detaily. Jeho úzká proporce je ideální pro uspokojující vyplnění sloupců. Diakritika a interpunkce má výrazný charakter, což kromě výtvarné stránky asociuje kódy a „počítačový text".

Sklonar je písmo původně určené pro corporate identity galerie Zdeňka Sklenáře na Smetanově nábřeží. Tu navrhlo studio Najbrt v roce 2011, ale galerie byla dva roky poté zničena v důsledku úniku plynu. Písmo bylo navrženo, aby doplňovalo čistý prostor galerie od architekta Josefa Pleskota. (Nabízí se zde další spojitost s prázdnou místností, v níž se čtenář octne.) Písmo vydala česká písmolijna Tomáše Brousila, Radka Siduna a Petry Dočekalové — Briefcase Type Foundry.[14]

Z praktických i estetických důvodů jsem jako obal gamebooku, po zavrhnutí všech papírových pásek a obalů, zvolil potištěný ESD sáček, jehož stříbrný povrch nechává text gamebooku uvnitř částečně mizet. Sáček je zavařen, v čemž kromě symbolu odděleného prostoru vidím přidanou hodnotu v nutnosti jeho narušení při otevření.

Gamebook je tedy sám bludištěm, v němž čtenář na pozadí příběhu nevědomky prochází. To v samotné představě platí pro každý větvený příběh. Samozřejmě jsou zde drobné rozdíly (například jakékoliv bludiště dává při slepé uličce možnost návratu, což se v případě větveného příběhu děje spíše ojediněle), ale ty jsou pro smysl mé práce druhotné. Hráče tedy v bludišti vede sám příběh a je otázkou, zda ho svým textem záměrně láká do slepé uličky, či mu usnadňuje projití. Gamebook s absencí příběhu se stane číselným bludištěm.

Číselné bludiště je jeho varianta, kdy jsou jednotlivé křižovatky očíslovány, a jím procházející tak nevidí dál než na cesty z něj vedoucí. Na rozdíl od lineárního bludiště nemá člověk přehled o bludišti jako o celku. Obvykle se tvoří zcela souměrně, čímž je nepodstatné, z jakého konce procházející jde, a z každé křižovatky tak až na první a poslední vede stejný počet cest.[15]

Ke gamebooku tak přibyla jeho číselná varianta, kde zmizel veškerý text, který hráče ovlivňuje. Druhá verze číselného bludiště je naopak zcela automaticky vygenerována, a to v podobné struktuře, jako se píše gamebook, tedy s podobným způsobem provázanosti vláken, ale v maximálním rozsahu, jenž pojme arch, který bude shodný pro všechny výstupy mé práce. Vzniknou tak gamebooky s neviditelným příběhem.

Mohl by text gamebooku tvořit lineární bludiště i na základě jiných jeho aspektů, než je příběh?

Na internetu již samozřejmě existuje propracovaný generátor lineárního bludiště, ale toto by bylo něco zcela jiného. Žádné složité propočty, jen záměna písma a jazyk udělá zbytek.

Vytvořil jsem tedy sérii písem v proporci písma BC Sklonar, která se vážou na frekvenční analýzu českého jazyka, jíž jsem se zabýval při své bakalářské práci. Čeština rytmicky kombinuje samohlásky a souhlásky a četnost jednotlivých písmen je značně odlišná — prostým nahrazením znaků abecedy za různě natočené linie tak začnou vznikat optimálně členité stěny bludiště. Nemá však začátek ani cíl, funguje podobně jako bludiště v parku — hráč do něj může ze zájmu vstoupit (dojít do středu?) a bloudit.

Když se mluví o bludišti, vždycky je podstatný jeho vztah k procházejícímu. Vidí celé bludiště, takže o jeho velikosti a členitosti má odpovídající představu? Je uvnitř bludiště a vidí jen okolní stěny? Je tma a může se orientovat jen po hmatu? Kombinace těchto tří principů mě vedla k myšlence vytvořit bludiště opět z písmových znaků, které by však simulovalo jeho procházení ve tmě. V bludišti se hráč pohybuje hapticky a charakter bludiště jsem tedy přizpůsobil realizované technice vylaserování do papíru.

Jako diplomovou práci jsem na vlastní náklady vydal v 500 kusech autorský sci-fi gamebook inspirovaný simulačními teoriemi, v jehož příběhu figuruje sám čtenář. Samotný jeho text má rozsah 40 NS a nabízí 208 provázaných odkazů. Tištěný gamebook distribuovaný v zavařených ESD sáčcích doplňuje jeho digitální verze, v níž je pohyb hráče, jako analogie se simulací, zaznamenáván.

Cena gamebooku konkuruje současné nabídce a svojí podobou se je snaží překonat. Do distribuce by se neměl dostat jen v tradičních fantasy knihkupectvích, ale i jako výtvarně pojatá publikace.

Práci doplnily další experimenty ve vztahu text — bludiště a naznačily další směřování hypotetické série publikací — Řádky bludiště.

V teoretické práci čtenáře seznamuji se zrodem gamebooků a jeho experimentálních poloh. Krátce se věnuji i tématu simulační teorie, která je motivem mého příběhu. U vydaného gamebooku rozebírám jeho obsahovou stránku, hrací principy a vizuální formu, jimiž se vymezuji vůči střednímu proudu.

Děkuji písmolijně Briefcase Type za písmo BC Sklonar, Edvardu Rejtharovi za pomoc s webovým gamebookem a jeho statistikami a Janě Sobotkové za korekturu textů.

1 Ondřej „Walome" Hartman, Putování s gamebookem I. — Co je to gamebook a jak ho hrát?, *Dagon*, www.dagon.cz/putovani-s-gamebookem-i-co-je-to-gamebook-a-jak-ho-hrat, vyhledáno dne 8. 5. 2017

2 Ondřej „Walome" Hartman, Putování s gamebookem II. — Výlet do historie, *Dagon*, www.dagon.cz/putovani-s-gamebookem-ii-vylet-do-historie, vyhledáno dne 8. 5. 2017

3 Eric Diebel, A Brief History Of The Interactive Gamebook, *Overmental*, www.overmental.com/content/a-brief-history-of-the-interactive-gamebook-39512, vyhledáno dne 8. 5. 2017

4 Demian Katz, Maps: The Uncollected John Sladek, *Demian's Gamebook Web Page,* https://gamebooks.org/Series/259, vyhledáno dne 8. 5. 2017

5 Olivie Vojáčková, Calvino, Italo; Když jedné zimní noci cestující, *iliteratura.cz*, www.iliteratura.cz/Clanek/16747, vyhledáno dne 27. 5. 2017

6 Ondřej „Walome" Hartman, Putování s gamebookem II. — Výlet do historie, *Dagon*, www.dagon.cz/putovani-s-gamebookem-ii-vylet-do-historie, vyhledáno dne 8. 5. 2017

7 Matthew Charles, Geeky History: Choosing Your Own Adventure, *Geek & Sundry*, www.geekandsundry.com/geeky-history-choosing-your-own-adventure, vyhledáno dne 8. 5. 2017

8 Stuart Dredge, Steve Jackson talks F.I.S.T. — the first interactive telephone role playing game, *The Guardian*, www.theguardian.com/technology/2014/jan/23/steve-jackson-fist-telephone-game, vyhledáno dne 8. 5. 2017

9 Kinoautomat, O Kinoautomatu, *Kinoautomat,* www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm, vyhledáno dne 27. 5. 2017

10 Renata Hovorková, What will writing look like in 2113?, *Graphiste*, www.renatahovorkova.cz/?page_id=953, vyhledáno dne 27. 5. 2017

11 Nick Bostrom, Are you living in a computer simulation?, *Simulation-argument*, www.simulation-argument.com/simulation.html, vyhledáno dne 8. 5. 2017

12 Olivia Solon, Is our world a simulation? Why some scientists say it's more likely than not, *The Guardian*, www.theguardian.com/technology/2016/oct/11/simulated-world-elon-musk-the-matrix, vyhledáno dne 8. 5. 2017

13 Recber, FAKTY X: Žijeme alebo nežijeme v matrixe?, *magazín.sk*, http://magazin.atlas.sk/spektrum/fakty-x-zijeme-alebo-nezijeme-v-matrixe/863279.html, vyhledáno dne 27. 5. 2017

14 Briefcase Type Foundry, BC Sklonar, *Briefcase Type Foundry*, www.briefcasetype.com/fonts/bc-sklonar/about, vyhledáno dne 27. 5. 2017

15 Stanislav Vejmola, *Konec záhady hlavolamů, Praha 1986, s. 30*

[1] Obdélníková místnost, čtyři zdi a prázdno. Nikde žádné dveře, žádná okna. Neutrální světlo bez zjevného zdroje. Ležíš na podlaze, záda přitisknutá ke zdi.

Prozkoumat své tělo.....130
Prozkoumat místnost.....6
Zabouchat do zdi.....116
Prorazit zeď.....55
Zakřičet.....90

[2] Ozve se několik výstřelů, při nichž neznámý útočník vypadne po zádech ze dveří. Poté hlídač upustí zbraň – jeho zranění jsou smrtelná. Zvedneš se opět na nohy. Vyhlížíš ze dveří, ale žádné tělo na chodbě nevidíš.

Prohledat hlídače.....184
Prozkoumat pracovnu.....83
Vyjít ze dveří.....189

[3] Převrátíš nažloutlý molitan a na místě hlavy spatříš rozpité rudé skvrny, které se ti před očima zformují do slova „VIRUS“. „Víte, kdo to napsal?“ ptá se doktor. Napřed ale všechno zmizelo. Matrace se rozplynula stejně jako mříže a tvoje kopie tě zanechaly v černém prázdnu. Náhle vše protnula bílá plocha a odnikud začaly vyrůstat černé linie, které se kroutily po prostoru, tvarovaly a seskupovaly, až vytvořily celou drátěnou místnost. Na tu se potom jako látky navlékly materiály. Kvádr před tebou se oděl do dřeva a na něm leží roztažené prostředlo se stejným nápisem jako před chvílí. Sedíš v pracovně naproti doktorovi v bílém plášti. Přísně na tebe hledí přes hranaté brýle, od jejichž obroučeк se odráží slunce, které do místnosti proniká skrz zamřížované okno.

„Já.“.....157
„Nevím.“.....49
Mlčet.....4

[4] „V tom případě vám nejsem schopen pomoci.“ Zatímco doktor skládá prostředlo zpět, zvolá: „Služba!“ a hodí plastový sáček zpět do šuplíku. V naprostém tichu a strnulé póze vyčkává. Po chvíli mu dojde trpělivost, rázně přejde ke dveřím, odemkne je a prostrčí hlavu na chodbu. Chvíli se rozhlíží a pak zmizí z rámu dveří. Z chodby znovu zaslechneš jeho volání a vzdalující se kroky.

Prozkoumat pracovnu.....83
Vyjít ze dveří.....189

[5] Ve ztichlé místnosti dozní tvůj křik a po pár sekundách se rozrazí

[13] Co nejtišeji se přimáčkneš na stěnu pokoje. Zacinkání klíčů, zámek a skřípnutí dveří. Místností projede ostrý proud světla následovaný pohybem tmavé siluety směrem k nohám postele.

Proplížit se z místnosti.....189
Napadnout osobu.....206

[14] Střep schováváš zarytý v dlani, trpělivě vyčkáváš a rozhlížíš se po okolních celách. Příležitost – jedna ze sousedních kopií zůstane otočená zády poblíž mříží. Nenápadně se připlížíš a pak v rychlosti prostrčíš ruku skrz mříže a ze strany zabodneš střep do jejího krku. Ozve se rána, jak tělo dopadne na dřevěnou podlahu. Napřed ale všechno zmizelo. Tvoje všudypřítomné podobizny, mříže, cela, všechno. Tmu protnulo světlo, a jako když na prázdném plátně začne vznikat obraz, objevily se první linie. Ty rozvrhly celý prostor a pak začaly odhalovat tvary okolních věcí. Obrysy se vyplnily barevnými plochami a do hrubé skici se začaly vepisovat čím dál větší detaily. Kvádry před tebou se vyplnily knihami a obdélník po straně orámoval venkovní scenérii. Jako autorův podpis z ní ranní slunce prozářilo celou místnost a krev se rozlila po dřevěné podlaze. Před tebou leží tělo hlídače v tmavě šedé uniformě a z krku mu trčí střep. Jsi zřejmě v pracovně nějakého ústavu. Na stěně visí hodiny ukazující pár minut po sedmé a za zády máš otevřené dveře.

Prohledat hlídače.....184
Prozkoumat pracovnu.....83
Vyjít ze dveří.....189

[15] S úsměvem ti podá jednu kartu, žaludová devítka. Sám si vezme čtyři karty. „Začínáš.“ Hraješ na listovou desítku.

Líznout kartu.....171
Vzdát hru.....121

[16] „Ta stříbrná plechovka, co máš pod postelí. Ty si zas nevzpomínáš? Seš v pořádku?“ zvedne oči od balení cigarety.

„Ano.“.....133
„Ne.“.....178

[17] Přejdeš k oknu a skutečně pod roletou najdeš pero. Začneš zapisovat čísla na lem oblečení. Psaní po textilii drhne a na chodbě slyšíš blížící se kroky. Opakovaně proškrabáváš tahy a za dveřmi se ozve zacinkání klíčů. Propiska ti

[21] Vezmeš za kliku a mírně pootevřeš dveře. V temné zatuchlé místnosti se staženou roletou leží na posteli bezmocně přivázané tělo. Nemůže ani pohnout hlavou, a tak jí jen mírně škube a očima koulí tvým směrem. Nemluví, slyšíš jen mručivé zvuky, které vydává zavřenými ústy. Obvázaná tvář je ti však zvláštně povědomá.

Prozkoumat tělo.....74
Odejít z místnosti.....134

[22] Temná místnost, sklep, na první pohled působí zcela prázdně. Úzké okno u stropu však v jeho středu osvětluje malý trezor.

Prozkoumat trezor.....38
Odejít z místnosti.....134

[23] „Známe to tu přece! Musíš si vzpomenout!“ naléhají na tebe.

„Ve vězení?“.....202
„V blázinci?“.....61
Mlčet.....89

[24] „Jsem tady,“ ozve se hlas odněkud za stěnou. „Tady,“ slyšíš z různých stran. „Zde.“ „Za tebou.“ Otáčíš se po místnosti a kolem tebe se polohlasem rozeznívají další a další hlasy.

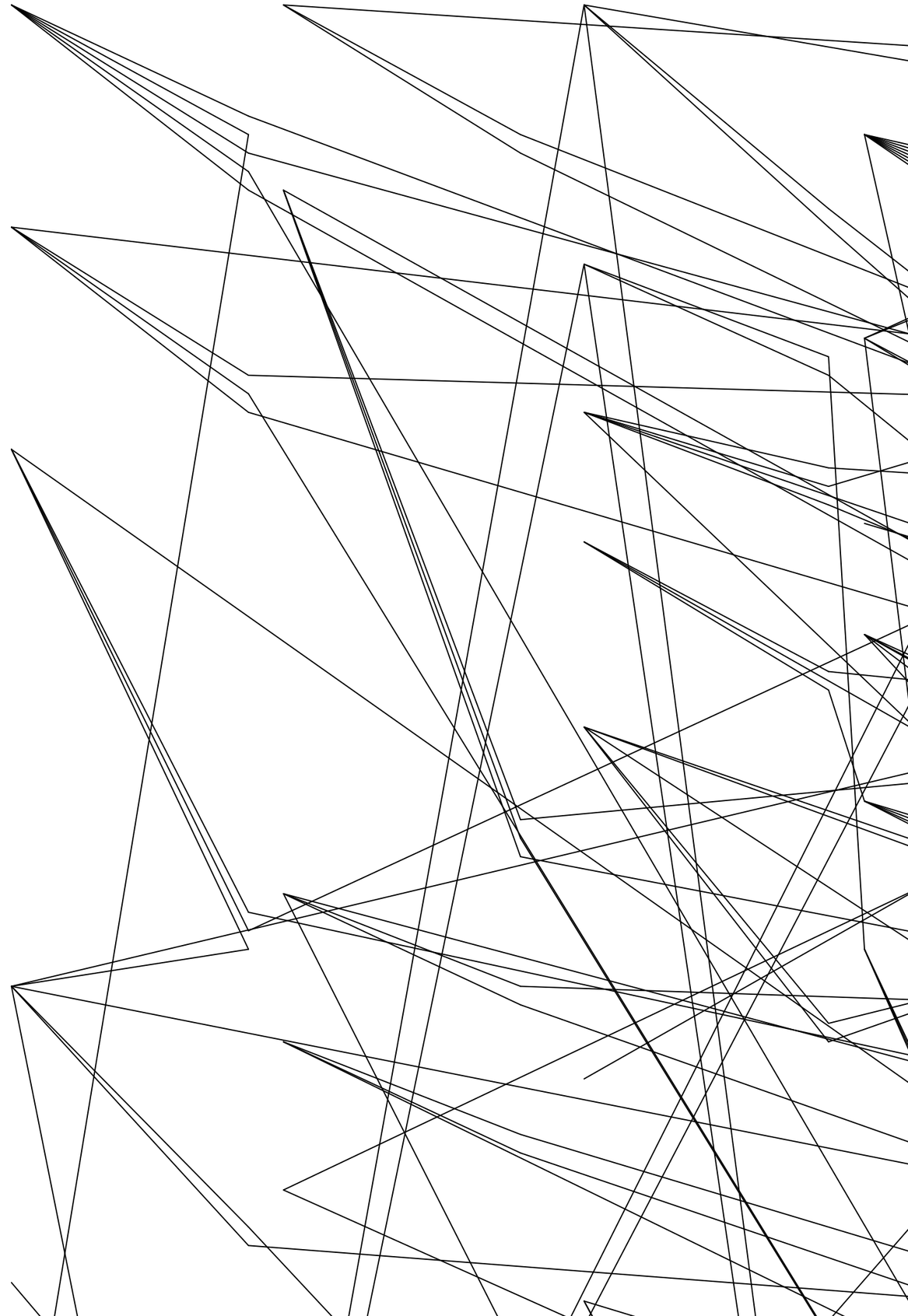
„Kdo jste?“.....73
„Kde to jsem?“.....37

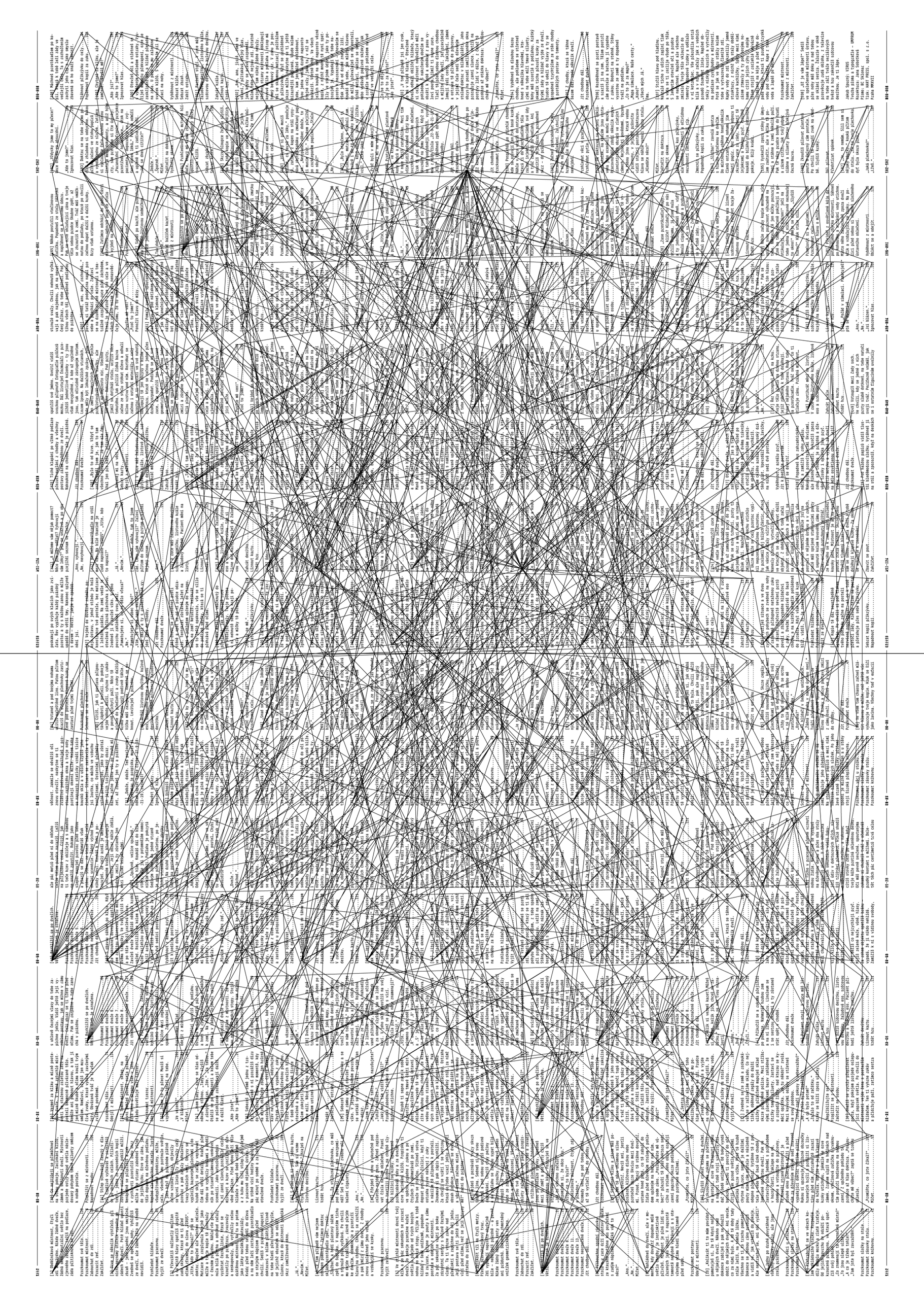
[25] Sebereš ze země jednu z trofejí a opakovaně s ní prorážíš díru do doktorovy hlavy. V momentě, kdy na místě obličeje zbudou jen hrůzné pozůstatky, ustaneš. Cítíš horkou krev na rukou a prudce oddychuješ. Zbytek trofeje ti vypadne z ruky a obtiskne se na dřevěnou podlahu. Proti tobě stojí ve dveřích hlídač v šedé uniformě. Oči má široce otevřené a prsty pevně obepnuté kolem rukojeti zbraně, kterou na tebe míří. Něco na tebe huláká. Pohledem ustrneš na černém bodu hlavně.

Vzdát se.....151
Zaútočit na ostrahu.....165

[26] Sebereš ze země plechovku a se zvukem zámku dveří otevřeš její víko. V jejím zašpiněném povrchu se setkáš se svojí tváří, nejde jen o odraz.
„Jsem VIRUS.“
„Myslíte, že tento svět narušujete?“
„Tuhle simulaci.“
„Jaký mezi tím vidíte rozdíl?“
Prudké zabodnutí injekce do těla. Rozhovor utichne.

[27] Hrubě ti sepne ruce k sobě





1-12

[1]
.....130
.....6
.....116
.....55
.....90
[2]
.....184
.....83
.....189
[3]
[4]
.....157
.....49
.....4
[5]

13-20

[13]
.....189
.....206
[14]
.....184
.....83
.....189
[15]
.....171
.....121
[16]
.....133
.....178
[17]
.....83
.....189

21-32

[21]
.....74
.....134
[22]
.....38
.....134
[23]
.....202
.....61
.....89
[24]
.....73
.....37
[25]
[26]
.....151
.....165
[27]

33-46

[33]
[34]
[35]
[36]
[37]
[38]

1-166

[1].....518, 757, 1351, 2029, 2485
[2].....257, 2311, 2378, 2434
[3].....893, 928, 1063, 1179, 2298
[4].....165, 447, 2521
[5].....387, 956, 1241, 1288, 2192
[6].....1911, 2206, 2558
[7].....132, 683, 2116, 2173, 2291
[8].....95, 1220, 1225, 2023, 2318
[9].....391, 990, 1160, 1439, 2143
[10]....611, 1477, 1713, 1745, 2477
[11].....283, 1302, 1378, 1417
[12].....599, 904, 1072, 1348, 2134
[13].....55, 346, 1796, 2249
[14].....874, 1180, 1314
[15].....2, 46, 758, 1979, 2158
[16].....321, 1191, 1700
[17].....1551, 1757, 1892, 2301
[18].....619, 2065, 2073, 2124
[19].....528, 594
[20].....1304, 1351, 1739, 1866
[21].....820, 1528, 2562
[22].....64, 1009, 2199, 2426
[23].....636, 1455, 1510, 2135
[24].....247, 1541, 2504
[25].....1734, 2306, 2424, 2586
[26].....262, 1232, 1829
[27].....414, 901, 1338, 1876
[28].....214, 466, 965, 1477, 2565
[29]....957, 1170, 1307, 1768, 2640
[30].....660, 998, 2220
[31].....141, 1411, 1772
[32].....41, 1597, 1800, 1960, 2060
[33].....167, 392, 901, 1980, 2080
[34].....221, 1705
[35].....1436, 1473
[36].....80, 180, 1290, 1573, 2588
[37].....394, 1498, 2358
[38].....543, 613, 1427, 1944, 2009
[39]...1144, 1174, 1589, 1831, 2224
[40].....565, 839, 1020, 1828, 2273
[41].....32, 1863
[42]....289, 1056, 1522, 2105, 2422
[43].....1279, 1796, 1894, 2461
[44].....108, 1243, 1420
[45].....9, 642, 1034, 2046, 2272
[46].....1582, 1906, 2096
[47].....640, 814, 923, 1527, 2073
[48].....1357, 1429, 2579
[49].....634, 666, 1247, 1422
[50].....481, 1013
[51].....1444, 2351, 2489
[52]....919, 1111, 1367, 2444, 2513
[53].....143, 478, 1389, 1586, 1997
[54].....439, 1178, 1364, 1416
[55].....11, 161, 346, 1796, 2249
[56].....161, 495, 1459
[57].....12, 441, 675, 1533, 1660
[58].....1232, 1509, 1644
[59].....347, 1286, 1557, 1682
[60].....981, 2296, 2376
[61]....258, 1604, 2058, 2329, 2534
[62]....507, 1041, 2238, 2265, 2328
[63].....611, 710, 2423
[64].....22, 1009, 1665, 2426
[65].....174, 524, 876, 2127, 2351
[66].....432, 766, 1165, 2175
[67].....253, 887, 1231, 1575, 2258
[68].....1631, 2304
[69].....326, 884, 1403, 1685
[70].....164, 221, 1434
[71].....834, 2297

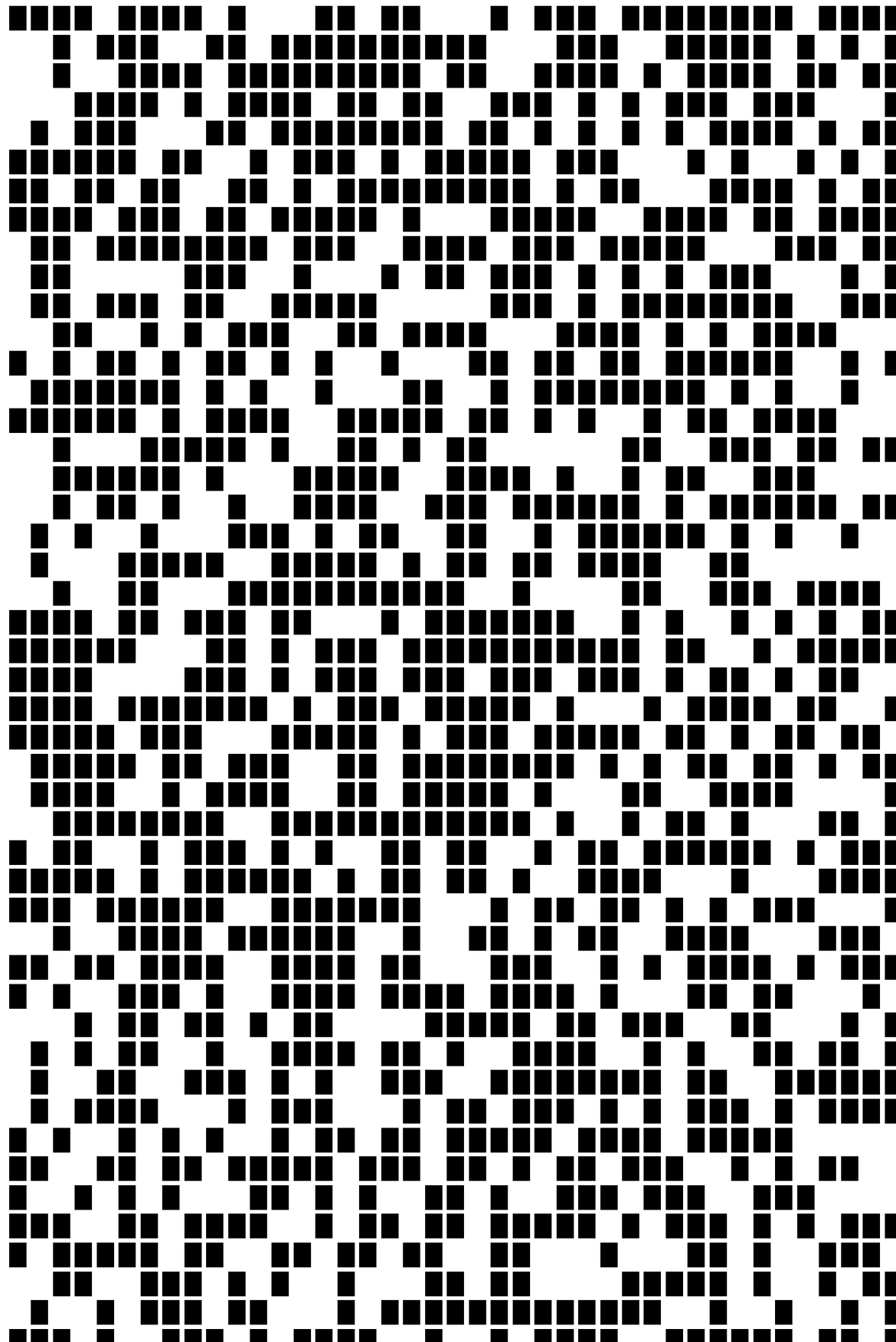
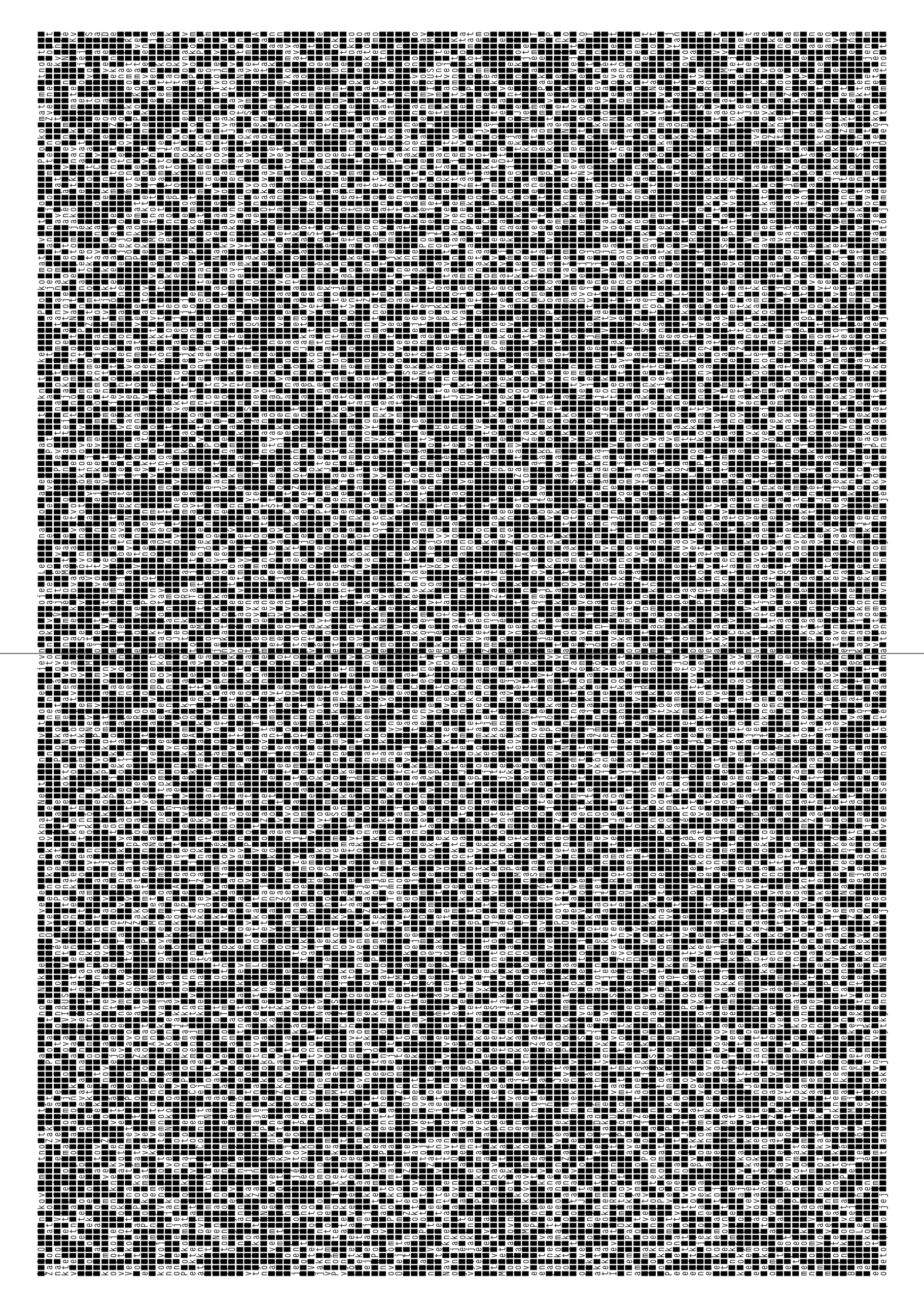
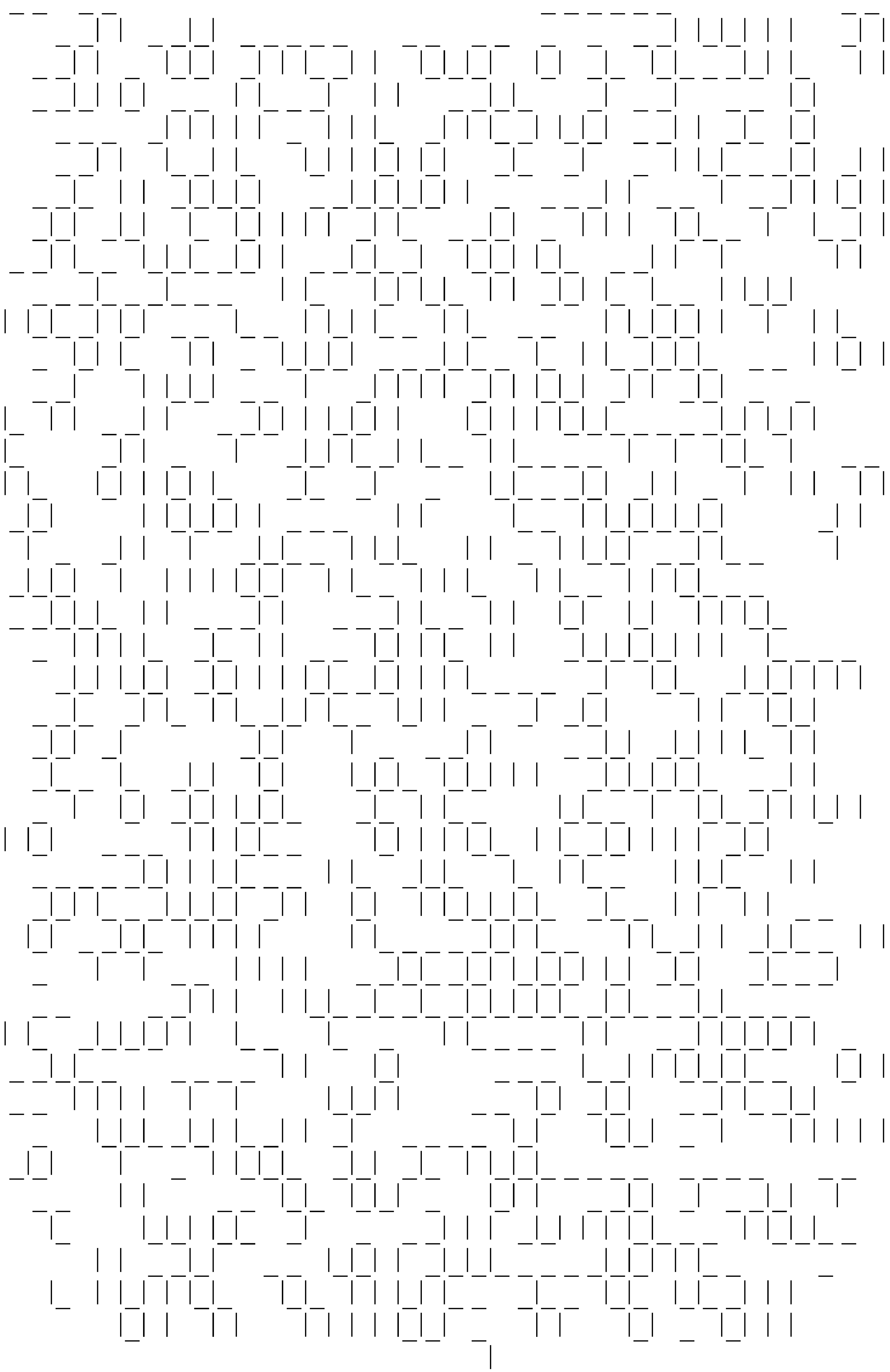
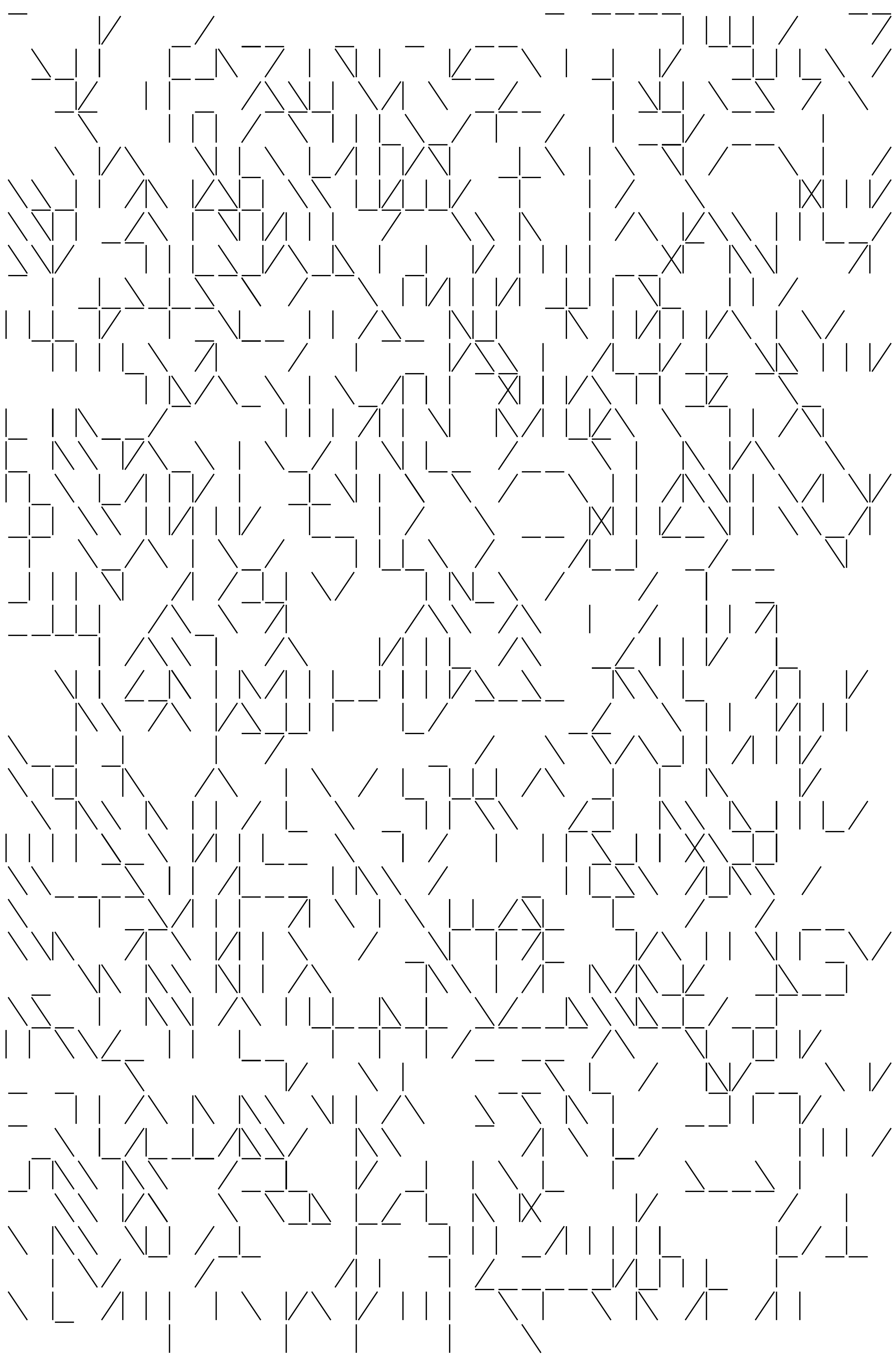
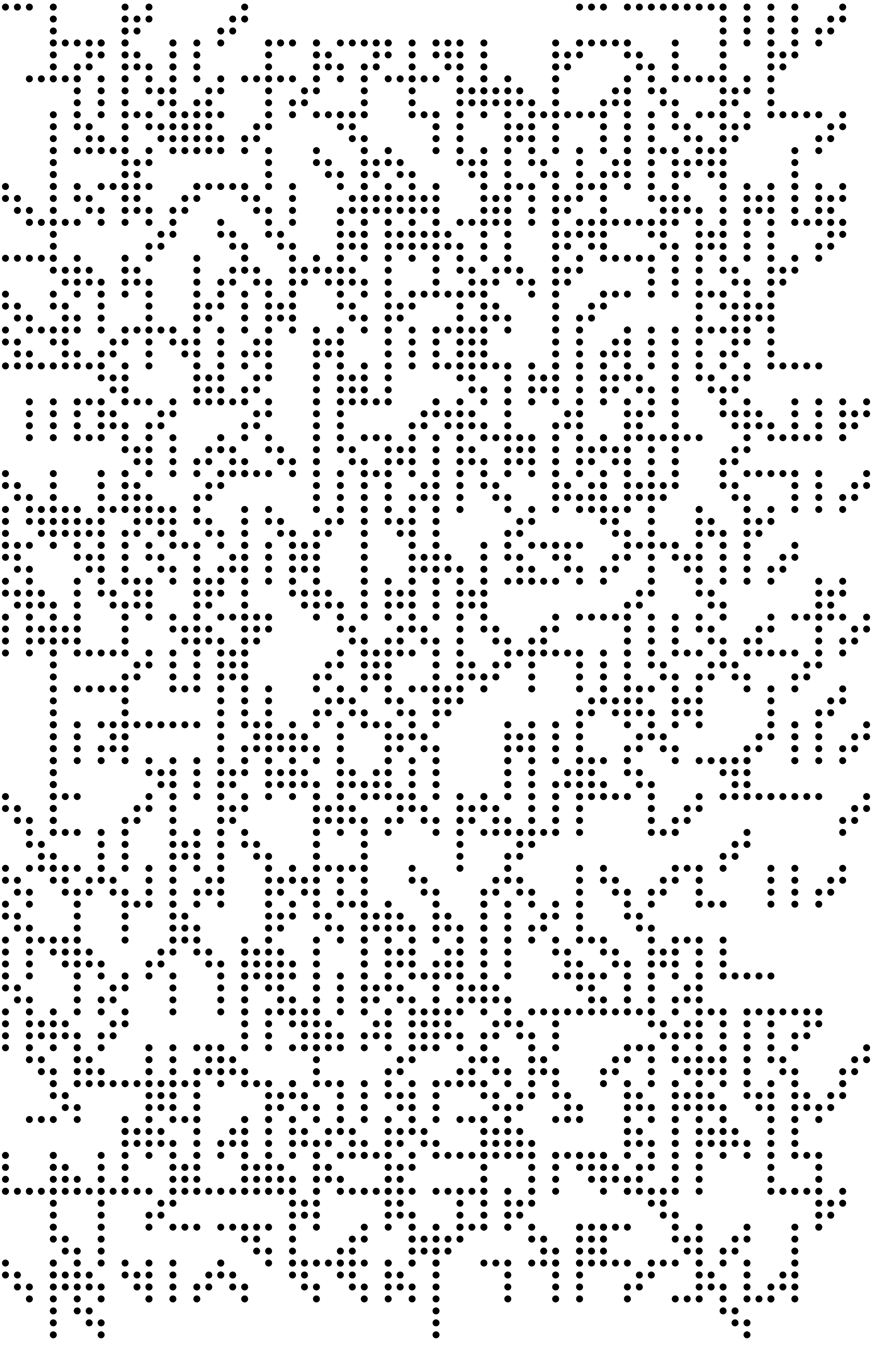
167-331

[167]....207, 901, 1280, 1686, 2080
[168].....521, 565, 839, 1020, 1444
[169].....12, 1049, 1565
[170].....303, 2036
[171].....12, 576, 2303, 2354
[172].....508, 1139, 2173
[173].....1404, 2609
[174].....1097, 2351
[175].....334, 2619
[176].....733, 2220, 2363
[177]...797, 1067, 1867, 2417, 2600
[178].....1718, 1823, 1909, 2329
[179]....207, 458, 2163, 2196, 2403
[180].....1290, 2269, 2588
[181].....1785, 2408
[182].....399, 1420, 2277, 2371
[183]...800, 1053, 1059, 1848, 2168
[184].....503, 515, 1778
[185].....761, 835, 990, 1103
[186].....552, 1318, 1834
[187].....1294, 1377, 2443, 2613
[188].....1085, 2089
[189].....491, 671, 2157
[190].....59, 769, 807, 2602
[191]...442, 1665, 2114, 2163, 2260
[192]....137, 432, 1258, 1497, 2137
[193].....852, 2108
[194]....550, 719, 1320, 1889, 2480
[195].....428, 1707, 1797
[196]...430, 1624, 2022, 2262, 2456
[197].....237, 1142
[198].....443, 1301, 2138
[199]....169, 846, 1341, 2246, 2447
[200]..1375, 1483, 1851, 2020, 2340
[201].....733, 901, 1797
[202].....748, 1425
[203].....69, 764, 1403, 1829, 2547
[204].....303, 794
[205].....878, 2472
[206]...851, 1240, 1318, 1491, 2388
[207].....1735, 2080
[208].....120, 2188, 2194
[209].....1122, 2234, 2472
[210].....157, 986, 1966, 2538
[211].....543, 957, 1062
[212].....1090, 1294, 2537, 2542
[213].....149, 1642, 1903, 2368
[214]....470, 998, 1168, 1202, 1324
[215]....634, 910, 1177, 1280, 1847
[216].....982, 2172, 2222, 2525
[217].....420, 1253, 1823, 2000
[218].....322, 584, 738, 1726, 2437
[219].....666, 1040, 1827, 1835
[220].....55, 1909, 2282
[221].....34, 446, 908
[222].....467, 585, 693, 1062, 1297
[223]..1025, 1149, 1506, 2038, 2348
[224].....93, 580, 1583
[225]......294, 503, 806, 896, 1783
[226].....1475, 1477
[227].....307, 328, 841, 1112, 1225
[228].....227, 307, 841, 1571
[229].....417, 2627
[230]...257, 1804, 1959, 2288, 2597
[231].....947, 1863, 1968, 2277
[232]...267, 1469, 1478, 2141, 2611
[233].....258, 734, 970
[234]..1091, 1472, 2023, 2243, 2245
[235].....330, 900, 953, 1441, 2074
[236].....1029, 1829, 2264, 2517
[237].....349, 832, 1551, 2106

332-496

[332].....354, 641, 2191, 2350
[333].....1882, 2150, 2538
[334].....175, 1135, 2067
[335].....46, 310, 1062, 1516, 1906
[336].....451, 2549
[337]....271, 721, 1042, 1205, 2234
[338].....577, 1574, 1955, 2101
[339].....504, 1155
[340].....44, 108, 1023, 1420, 2097
[341].....264, 1094, 1823, 2377
[342].....964, 2592
[343].....199, 2577
[344].....309, 1973, 2047, 2380
[345].....662, 2162
[346].....194, 550, 708, 1085
[347].....873, 1570
[348].....1318, 1814, 2454, 2594
[349]..1276, 1378, 2200, 2278, 2532
[350].....1085, 1425, 2046
[351].....565, 637, 1767
[352]....355, 649, 1576, 2567, 2581
[353].....823, 996
[354].....46, 355, 830, 1347, 2508
[355].....332, 354, 2191, 2350
[356]..1306, 1469, 1703, 2072, 2233
[357].....111, 895, 1654
[358].....278, 1336, 2283, 2309
[359].....1215, 2257
[360]....279, 317, 1096, 1691, 2485
[361].....673, 1498, 1607, 2435
[362].....429, 1423
[363]....196, 685, 1104, 1977, 2637
[364].....66, 432, 1165, 2175, 2491
[365].....1350, 1785, 2117, 2463
[366].....359, 1024, 1480, 2257
[367].....96, 317, 529, 2162, 2396
[368]....383, 741, 1972, 2332, 2624
[369]....817, 904, 1147, 1670, 2025
[370].....48, 1673
[371].....140, 1810, 2094
[372].....94, 221, 769, 2602
[373].....271, 337, 721, 2560
[374].....38, 1944
[375].....1002, 1310, 1821, 2116
[376].....1331, 2600
[377].....1017, 1045, 1383, 2394
[378].....1293, 2225
[379].....58, 128, 199, 226, 547
[380].....769, 1297, 2189
[381].....501, 2219
[382].....1454, 1843, 1994
[383].....911, 2046
[384].....1277, 2136
[385].....1182, 1597, 2053, 2404
[386].....1133, 1345
[387].....222, 676, 980, 2032, 2226
[388].....260, 1496, 2636
[389].....996, 2039
[390].....956, 1347
[391].....708, 739, 1220, 2200
[392].....33, 622, 1448
[393].....798, 2017, 2471
[394].....37, 65, 633, 715
[395]..1091, 1193, 1873, 2389, 2398
[396].....904, 1766
[397].....359, 798, 987, 1526
[398].....1754, 1951, 2596
[399]....438, 891, 1068, 1083, 1457
[400].....1412, 1783
[401]...502, 1120, 1642, 1943, 2162
[402].....675, 961, 1190, 1956

497-661

[497]..
[498]..
[499]..
[500]..
[501]..
[502]..
[503]..
[504]..
[505]..
[506]..
[507]..
[508]..
[509]..
[510]..
[511]..
[512]..
[513]..
[514]..
[515]..
[516]..
[517]..
[518]..
[519]..
[520]..
[521]..
[522]..
[523]..
[524]..
[525]..
[526]..
[527]..
[528]..
[529]..
[530]..
[531]..
[532]..
[533]..
[534]..
[535]..
[536]..
[537]..
[538]..
[539]..
[540]..
[541]..
[542]..
[543]..
[544]..
[545]..
[546]..
[547]..
[548]..
[549]..
[550]..
[551]..
[552]..
[553]..
[554]..
[555]..
[556]..
[557]..
[558]..
[559]..
[560]..
[561]..
[562]..
[563]..
[564]..
[565]..
[566]..
[567]..

[1] Obdélníková místnost, čtyři zdi a prázd
Zabouchat do zdi. 116 Zakřičet. 90 Proŕazit
na nohy. Vyhlížíš ze dveří, ale žádné tělo
které se ti před očima zformují do slova „V
vše protnula bílá plocha a odnikud začaly v
ádr před tebou se oděl do dřeva a na něm le
ž obrouček se odráží slunce, které do místn
lužba!“ a hodí plastový sáček zpět do šuplí
k zmizí z rámu dveří. Z chodby znovu zaslec
o pokoje pronikne kužel světla a přejede od
vrátí po boku zdravotní sestry s uhlově čer
Velikost tři na čtyři metry. Přesný pravoúh
ho tělesa. Prozkoumat své tělo. 130 Zabouch
e 8. 18 Prozkoumat dveře 11. 19 Prozkoumat
s rudým nápisem. „Říká vám to něco?“ „Ano.“
ko vojáci. V naprosté temnotě nehybně vyčká
našli u nějakých dveří. Někoho snad dokonce
once se jednou ráno probudíš a vidíš se, ja
Prozkoumat složky na stole. 139 Prozkoumat
e které spatříš svůj pohled. „Co znamenají
at knihovnu. 41 [13] Co nejtišeji se přimáč
lížit se z místnosti. 189 Napadnout osobu.
říží. Nenápadně se připlížíš a pak v rychlo
ypřítomné podobizny, mříže, cela, všechno.
cí. Obrysy se vyplnily barevnými plochami a
is z ní ranní slunce prozářilo celou místno
visí hodiny ukazující pár minut po sedmé a
tyři karty. „Začínáš.“ Hraješ na listovou d
no.“ 133 „Ne.“ 178 [17] Přejdeš k oknu a sk
za dveřmi se ozve zacinkání klíčů. Propiska
ásilím tě připoutá k posteli. Zkoumavě si p
í do prázdna. [18] Vejdeš a poznáváš tvary
jeden uchopíš – je to roztržená identifikac
š o stříbrnou plechovku. Podobných jsou po
„Víte, co to bylo?“ „Obdélníková místnost,
jak tě něco ohromnou silou vcucne dovnitř.
věným stolem s pohledem upřeným na hodiny n
Promiňte, co jste říkal?“ 183 Mlčet. 53 [20
vyndá baterku, kterou ti posvítí do očí. Cí
postele a vede po šeré úzké chodbě lemované
překryté mříží a před ním za dřevěným stole
dejde a její klapavé kroky utichnou, jakmil
. „Posloucháte mě vůbec?“ zeptá se trochu s
cně přivázané tělo. Pacient nemůže ani pohn
ovědomá. Prozkoumat pacienta. 74 Odejít z m
Odejít z místnosti. 134 [23] „Známe to tu p
b strach. Zde.“ „Za tebou.“ otáčíš se po mí