Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér: Malba III

DIPLOMOVÁ PRÁCE

NESKUTEČNÁ REALITA

UNREAL REALITY

Vypracoval: Petr Dejmek

Vedoucí diplomové práce: Mga. Robert Šalanda

Oponent diplomové práce: Mga. Tomáš Tichý

Akademický rok 2022/2023

ÚVOD

Série obrazů a vitráž vytvořené v rámci mé diplomové práce má jako celek metaforizovat podobnosti a průniky mezi reálnými a tzv. možnými neboli fikčními světy a jejich prostřednictvím tvořit vizualizaci filosofických myšlenkových experimentů. Styčným bodem je i má fascinace virtuální imerzí.

Virtuální prožitky a imerze do virtuálního světa

Ve svém díle se již několik let mimo jiné věnuji tématice virtuálních prožitků, které nahrazují prožitky skutečné. Na věc nahlížím převážně prizmatem skepse a pesimismu. Zajímají mě také filosofické koncepty, které jsou s touto problematikou provázané - tedy například možnost, že žijeme v simulaci, hodnota virtuálních prožitků v komparaci s prožitky skutečnými, simulakra - tedy kopie kopie, determinismus a v neposlední řadě teorie fikčních světů. Dále mě vždy fascinoval fakt, že nedokonalé a tzv. imerzivní virtuální světy jsou schopné člověka pohltit i přes jejich komplexnost a nerealističnost, což mám zažité na vlastní kůži. Toto je zase více spojené s psychologií, neurobiologií, která s determinismem úzce souvisí. Například staré videohry s otevřeným světem (,které jsou předchůdci virtuální reality, kterou si pod tímto pojmeme představíme dnes,) se zastaralou grafikou, mohou některým lidem stále připadat tzv. imerzivní neboli pohlcující, protože pohlcení není dáno pouze kvalitou grafiky. Pohlcení je psychologický stav, kdy je člověk hluboce pohlcen činností nebo zážitkem a může ztratit povědomí o svém okolí. Mezi faktory, které mohou přispět k pohlcení videohrou, patří příběh hry, postavy a herní mechanismy, stejně jako osobní zapojení hráče a jeho emocionální investice do hry. Proto i když má hra "špatnou" grafiku, může být stále pohlcující, pokud má další prvky, které hráče vtáhnou a udrží ho v pozornosti. Někteří lidé navíc mohou mít nostalgii ke starším hrám a může se jim zdát, že nekvalitní grafika dodává hře kouzlo a faktor sentimentu k minulosti, což zvyšuje jejich ponoření do hry.

Například online hra “Runescape” má dvě verze - “Runescape 3” s aktuálními progresivními herními mechanismy, stále se zlepšující grafikou a neustále přibývajím herním obsahem a “Oldchool Runescape”- verze hry “zaseklá” ve všech ohledech v roce 2007. Druhá zmíněná “odchool” varianta má stále mnohonásobně víc aktivních hráčů, jejichž počty rostou. Rozhodně zde tedy funguje efekt nostalgie, ale zároveň i menší komplexita a jednodušší méně realistická grafika.

Dalším faktorem napomáhající imezri je pocit numerovaztitelného progresu či úspěchu, jehož je v reálném světě daleko těžší dosáhnout. Ve hře navíc do jisté míry existuje něco jako rovnost příležitosti i odměny a tak může jedinec unikat před nespravedlností své aktuální situace. Ze všeho nejzajímavější mi připadá zmíněná emocionální investice a fakt, že například romantický prožitek, který lze zažít vůči avatarovi ovládanému jiným jedincem nebo i vůči tzv. NPC, který může být i bez umělé inteligence, není méně skutečný než prožitek, který můžeme prožít ve skutečnosti.

Prostředek myšlenkových exprimetů

Na jednotlivé typy virtuální reality, fikce a jejich vztahu k realitě jsem v poslední době začal nahlížet jako na pomůcky k výtvarnému vyjádření myšlenkových experimentů. Nejvíce mě v poslední době zaujala aplikace filosofie determinismu (nebo-li teorie o předurčení a

neexistenci svobodné vůle) na fikční svět, který je podle mého názoru sice ne zcela dokonalou, ale i tak vhodnou, dobře zjednodušující cestou pro vizualizaci těchto myšlenek, které lze i slovy špatně popsat.

KONCEPT

Fikce jako alegroie

Fikční světy mohou představovat odraz našeho skutečného světa a mohou být použity jako prostředek k vyjádření kritiky nebo komentáře k sociálním, politickým nebo kulturním tématům. Například mnoho literárních a filmových děl používá fiktivní světy jako způsob, jak se vyjádřit k tématům jako jsou rasismus, násilí nebo lidské práva. Fikční světy mohou sloužit jako nástroj k vyvolání debaty a reflexe na skutečnost.
Jedním způsobem, mým oblíbeným, jak může dílo reflektovat skutečnost skrze fikci je nějakou alegorii, která se na první pohled ani jako kritika či reakce nejeví a nepozornému divákovi může i zcela uniknout.

Například: "El Hoyo" - španělský film z roku 2019 je jednoduchou alegorií třídního rozdělení společnosti. Korejský seriál " Squid Game je nepřímá kritika kapitalismu, Korejský film Parazit kritizuje exploitaci chudé pracovní třídy bohatými.

O tento způsob alegorie a nepřímé kritiky či komentáře se snažím i ve své diplomové práci. Nechci sdělení co by z obrazů sálalo, rád bych, aby bylo čitelné až v širším kontextu celé série.

Videohra jako alegorie determinismu

Postava ve videohře se obvykle nemůže vymanit z předem určené narativní cesty, protože její akce a pohyby jsou určeny naprogramováním hry a volbami hráče, který ji ovládá. Ve většině videoher má hráč k dispozici sadu možností, jak se pohybovat a komunikovat s herním světem, a postava se může pohybovat pouze omezeně a provádět akce, které jsou naprogramovány nebo v danou chvíli povoleny tvůrci hry. Navíc, i když videohra nabízí hráči určitou míru svobody při průzkumu otevřeného světa a vlastních rozhodnutí, postava je nakonec stále vázána pravidly a omezeními herního světa, herních mechanik a naskriptované cesty lineárního příběhu, po níž musí jít. Proto obecně není možné, aby se videoherní postava osvobodila od své determinace. Teorie, že svobodná vůle je iluze, a že všechny naše volby a činy jsou určeny předchozími příčinami, je podobná předurčením cesty postavy ve videohře v tom smyslu, že obě zahrnují myšlenku, že činy a volby jedince jsou určeny silami mimo jeho kontrolu. Pro představu tohoto konceptu si můžeme představit řetězec událostí, kde každá událost je určena událostmi, které jí předcházely, a každá událost zase určuje události, které po ní následují. To je však jen jeden ze způsobů, jak si představit pojem determinace, a různí lidé mohou mít různé způsoby, jak tuto myšlenku chápat a představovat si ji.
Jedním ze způsobů, jak vizuálně znázornit pojem determinace, je použití vývojového diagramu nebo schématu, který ukazuje, jak jsou různé události a akce propojeny a ovlivněny předchozími příčinami. Diagram by mohl ukazovat, jak je každá událost nebo akce předurčena událostmi a příčinami, které jí předcházely, a jak každá událost nebo akce zase determinuje události a akce, které po ní následují. Diagram by například mohl ukázat, jak genetická výbava jedince, jeho prostředí a jeho předchozí zkušenosti přispívají k jeho volbám a činům a jak tyto volby a činy následně ovlivňují události a zkušenosti v jeho životě.

Tento typ diagramu by mohl pomoci ukázat, jak jsou všechny události a činy vzájemně propojeny a ovlivněny předchozími příčinami a jak se tak vytváří řetězec determinací, který tvoří průběh života jedince.
Jeden ze 3 bloků mé diplomové práce jsem se rozhodl pro snazší diváckou interpretaci instalovat právě formou vývojového diagramu. Jednotlivé obrazy jsou rozděleny barevným rámováním a jsou propojeny liniemi znázorňující proud příběhu. Mnoho obrazů tak funguje jako jeden celek v rámci instalace.

V souvislosti s fikčními světy ve videohrách, které jsou zasazeny do tzv. otevřeného světa mě napadla další paralela ke skutečnému světu. Tedy podobnost imaginativních alternativních narativů neboli tzv. sub-plotů ve fikčních světech a možných deltách trajektorií našeho života ve skutečném světě. Nejlépe je tato znázorněna právě skrze opakovaným hraním s rozdílnou volbu cesty ve hře s otevřeným světem nebo například ve filmu “Mr nobody” (2009)
Dalším bodem, který mi pro fikci a skutečnost, virtualitu a realitu připadá v některých ohledech podobný, ač netotožný, vhodný pro vyjádření mé občasné frustrace z linearity "narativu" mého života v rozsáhlém a komplexním světě je nespatřenost prostoru. Tedy komparace nikdy neviděného místa ve skutečném světě (například za dveřmi, kolem kterých pocházíme, ale nikdy je neotevřeme a nevejdeme dovnitř) a neexistujícího prostoru ve fikčním světě zasazeného například do videohry (tedy například dveře, co ve hře existují, ale nelze s nimi interagovat - otevřít je a vejít dovnitř). V obou případech existuje prostor za dveřmi pouze prostřednictvím naší imaginace a je tak "virtuálním", ačkoli tedy místa v reálném světě, která jedinec nikdy neuvidí, nemusí znát ani zažít, nejsou virtuální, neboť se jedná o skutečná místa, která v reálném světě skutečně existují. Existují však pouze při prudkém vybočení z našeho narativu. Ve hře můžou tyto nenaprogramované prostory začít existovat jejich doprogramovaním a přidáním do hry - tzv. Modifikacemi, krátce “Mody”.
Abstrahovanou představu těchto “prostor” zachycuji v obrazech Vacation Mod I a II



Tyto slovy těžko popsatelné myšlenky jsem se rozhodl vyjádřit zachycením imaginace alternativního - protikladného příběhu hlavní postavy hry z roku 2004 Grand Theft Auto: San Andreas (dále již GTA). Tvořím tedy fikci uvnitř fikčního světa. Volba hry jež je zasazena do otevřeného světa, jehož předlohami jsou americké státy Kalifornie a Nevada a jejich města - města Los Angeles (Los Santos), San Francisco (San Fierro), Las Vegas (Las Venturas) se může zdát nedostatečně osobní nebo například moc americká a proto důvody pro výběr této konkrétní hry vysvětlím v následujících řádcích.

Determinace CJova narativu a jeho možný alternativní příběh CJ

Protagonista GTA, je fiktivní postava, a proto nemůže žít alternativní životy ani činit rozhodnutí, která by nebyla určena tvůrci hry a volbami hráče, který ho ovládá. Ve hře jsou CJovy činy a rozhodnutí určovány kombinací hráčových voleb a naskriptovaných událostí a příběhových misí hry. Na rozdíl od skutečných lidí nemá CJ možnost činit samostatná rozhodnutí nebo žít život mimo hru. Postavu CJe tak shledávám jako ukázkový případ determinace, která je, na rozdíl od neprokazatelné a čistě teoretické determinace našeho života, naprosto nepopiratelná. Z jeho deterministického vězení jej osvobozují prostřednictvím imaginace vizualizované médiem plošné akrylové malby na plátně, která v porovnání s upraveným digitálním výstupem (případného jeho tisku), jež by také připadal v úvahu, dodává sdělení větší váhu, malba je nereplikovatelná a vytváří tak jedinčenou komodiotu.



Druhým důvodem je, že se hlavní postava děje této hry pohybuje v otevřeném světě, kde ale kráčí po v podstatě velmi lineární dějové linii a ona otevřenost a velikost jejího virtuálního světa je nepodsatná a slouží svým způsobem jen jako kulisa, do jejíhož středu je předurčený sběh událostí zasazen. Osobně mi někdy připadá, že jsou lidé podobně uzavření do své linearity a okolní komplexní svět, kde i přestože na rozdíl od fikčního světa GTA, skutečně lze otevřít jakékoliv dveře a interagovat s čímkoliv a kýmkoliv, je ve většině irelevantní, v podstatě tedy virtuální a skutečný pouze prostřednictvím imaginace.
Další mé důvody pro volbu zpracovávání právě tohoto světa sledují především formální stránku díla. Vhodný je dle mého názoru i pro jeho popularitu a klíčový význam pro herní průmysl, potažmo i průmysl virtuální reality, pro vytváření dalších fikcí zasazených do otevřeného světa videohry, jež mají i mnohem komplexnější naprogramovaní a jejichž děj není již tolik lineární a ona otevřenost světa, v němž se hlavní postava pohybuje je daleko relevantnější. V neposlední řadě si myslím, že počítačová grafika z éry Vice City a San Andreas, tedy let 2003-2004 vizuálně ideální pro zpracování v plošné akrylové malbě a vitráži. Tento vzhled, kdy je svět hranatý, nedetailní, plný nedokonalostí i občasných tzv. bugů otevírá prostor pro grotesku, kterou mám ve vhodné míře ve svých obrazech rád. Kvalita grafiky je ideálním bodem na ose „hranatost“ - hyperrealitičnost. Svět se jasně odkazuje k reálnému světu (což nadhazuje možnost fikci a realitu porovnávat a studovat vztahy mezi nimi), ale na první pohled je zároveň zřetelná artificiálnost i počítačovost zobrazovaného prostoru sama o sobě odděluje reálný a fikční svět a celou koncepci lze tak, doufám, jasněji interpretovat. Ač mi nevadí více možností interpretace děl, rád bych se zde vymezil vůči možné interpretace této série jako sentimentu nebo adorace počítačových her. Osobně jsem v době, kdy byla tato hra aktuální ani neměl počítač na němž by bylo možné ji hrát. I dnes počítačové hry nehraju, bohužel na ně nemám čas a do různých možných světů se raději nořím interaktivně - pomocí literatury nebo filmu. Samotný proces hráčství mě také příliš nezajímá. Zajímají mě estetika, vlastnosti a limity tohoto typu interaktivního fikčního světa, který je navíc populární a tedy mnoho lidí se s ním buď setkalo, slyšelo o něm nebo v něm má i zážitky a vzpomínky a obrazy tak mají i jednotlivě, kdy budou vytržený z kontextu celé série, potenciál. Argument, že bude obraz pro mnoho diváků zcela nečitelný, protože s tímto fikčním světem nikdy nepřišli do kontaktu sice chápu, ale myslím, že totéž by šlo tvrdit o jakémkoli díle, které není založené čistě na estetice a na něco odkazuje. Dalším možným problémem je, že budou samotné myšlenky prožitých životů a determinace připadat divákovi jako nesmysl nebo naopak samozřejmost (tedy, že je zcela jasné, že můžeme kdykoliv dělat cokoliv a omezení, jež se snažím popsat neexistuje nebo je jen filosofická konstrukce, která nemá pro společnost a každodenní život žádný význam). V druhém případě si myslím, že to, že dané téma nebo i estetika není atraktivní pro všechny by se dalo namítat úplně u všech děl. Pro mě je téma fascinující i osobně blízké, například vzhledem k tomu, že jsem typ člověka, pro kterého není snadné vystoupit ze zajetí rutiny, dělat změny a zásadní rozhodnutí.

<u>Obrazy - vizuální jazyk a imaginativní narace</u>
Diplomovou práci mám rozdělenou i instalovovu do tří bloků -

1. Vizualizace alternativního života CJ z GTA, dynamická instalace formou vývojového diagramu. Pokud se na jednotlivá plátna nahlíží samostatně, bez kontextu ostatních je interpretace jejich sdělení daleko těžší, přesto však doufám, že je minimálně u některých možná (například díky Názvu).

2. Lineární “statická” instalace obrazů pojednávajících stejnou fromou - jako obrazy z série GTA, o mé osobní determinaci. Forma instalace má podporovat nedynamičnost děje - nudu a stereotyp.
3. Závěsná vitráž (pohledová z obou stran - nasvícená i podsvícená) povyšující žlutou šipku (provázející všechny skoro všechny) jakožto symbol determinace na náboženský symbol (ekvivalent křesťanského kříže) a doplňující obrazy (zmíněné “Mody”

GTA - CJova Detrminace

Každá malba slouží jako jednotlivý díl imaginárního příběhu, který je záměrně protikladný od toho, jenž byl protagonistovi předurčen. Po úvodní cutscéně, kdy se CJ vrací do svého rodného města je vržen do svého světa. Postava se loadne v postranní uličce a první věc co má determinováno udělat a je krádež kola, od čehož se poté odvíjí jeho naskriptovaný lineární kriminální příběh. Tento Počáteční záběr je dnes myslím kultovní a tedy relativně známý. Mně slouží jako úvodní kompozice celé série. Ústřední obraz, od kterého se oba - originální i alternativní narativ odvíjí. Pro mé účely shledávám záběr scény velmi vhodným, protože je z něj přímý výhled na hlavní ulici, na které se lze vydat buď vpravo či vlevo což vnímám samo o sobě jako vhodný obrazový symbol dualismu osudového rozhodnutí. Postavu úmyslně zobrazuji na všech plátnech v její defaultní - původní podobě, bez změny fyzického vzhledu, který je ve hře možný, aby bylo na první pohled snáze interpretovatelné, že se jedná právě CJe z GTA. Ve hře se hráč posouvá po velkém otevřeném světě, po kterém se pohybují NPCs a vozidla, mění se denní doba, někdy i počasí, a na postavu lze nahlížet ze všech úhlů, což vytváří možnost pro hledání unikátních situací a estetických kompozic. Tvořím v podstatě “virtuální plenér”, Jednotlivé úkoly jsou ve hře označeny semitransparentní jehlanem - šipkou. Ve hře se objevuje modrá a žlutá. Pro mé imaginární mise jsem se rozhodl používat žlutou - opačnou než je na úvodním obrazu, kde se CJovi nabízí první mise ještě originálního příběhu, který mu určili tvůrci hry. Alegorie determinace Druhý obraz - “Monday” zobrazuje CJe v novém zaměstnání.



Po odmítnutí první mise a s tím i kriminálního narativu jsem se rozhodl vybudovat protikladný příběh spořádaného tvrdě pracujícího občana nižší třídy doplněný o momenty z jeho osobního života. Zapojováním neinteraktivních NPCs i neinteraktivních textur domů (bez naprogramovaných interiérů), obchodů i předmětů se znovu stavím na odbor determinaci a dávám jim tak novou funkci. Princip imaginace prostoru a děje za neiterkativními dveřmi používám u obrazu “Long Day”, kdy se CJ pozdě večer vrací po náročném dni domů, v mírném kontrapostu naznačujícím únavu, hledíc do rozsvíceného okna, za kterým ho čeká někdo s večeří. U obrazů “Shopping for babe” rovněž využívám textury bez původní možnosti interakce jako kulisy. Většina postav žen je v této hře je až komickým terčem sexuální objektivizace, takže když je používám u obrazů “Mission A” a “Yes, hopefully” působí scény mírně groteskně. Obrazy Fuck-up I, II a III tvoří dohromady oddělenou sérii, která rovněž pracuje s deterministickým principem, v tomto případě s konceptem “času jako plochého kruhu”. Fráze "čas je plochý kruh" pochází ze seriálu True Detective, a odkazuje na koncept Věčného návratu (filosofie o níž rozšířil povědomí Friedrich Nietzsche ve svém díle “Tak pravil Zarathustra”), tedy myšlenku, že čas je cyklický a že události se nakonec opakují stejným způsobem. Fráze "čas je plochý kruh" naznačuje, že čas se nepohybuje lineárně vpřed, ale pohybuje se v kruhu, přičemž události se v čase donekonečna opakují. Tento koncept vychází z představy, že vesmír je deterministický, což znamená, že všechny události a výsledky jsou předem určeny předchozími příčinami a že stejné události a výsledky se nakonec budou opakovat stejným způsobem. V obrazech nezobrazuji repetici stejné události, ale repetici události na stejném principu v rozdílném kontextu.



Moje Determinace

V druhém bloku, který formálně vychází z použitého GTA “gameplaye” a Google sreet view (postava z 3. osoby a širokoúhlý záběr na interaktivní prostor před ní) zachycují představcu mého vlastníhího determinstního uvěznění. Pro mnohé nudné náměty, pro mě moderní forma žánrové malby, zachycující právě nudu a stereotyp života v Pražských ulicích. Po kritice americnosti GTA série jsou styčnými body také typicky české věci - tedy čínská restaurace, pivo atd.

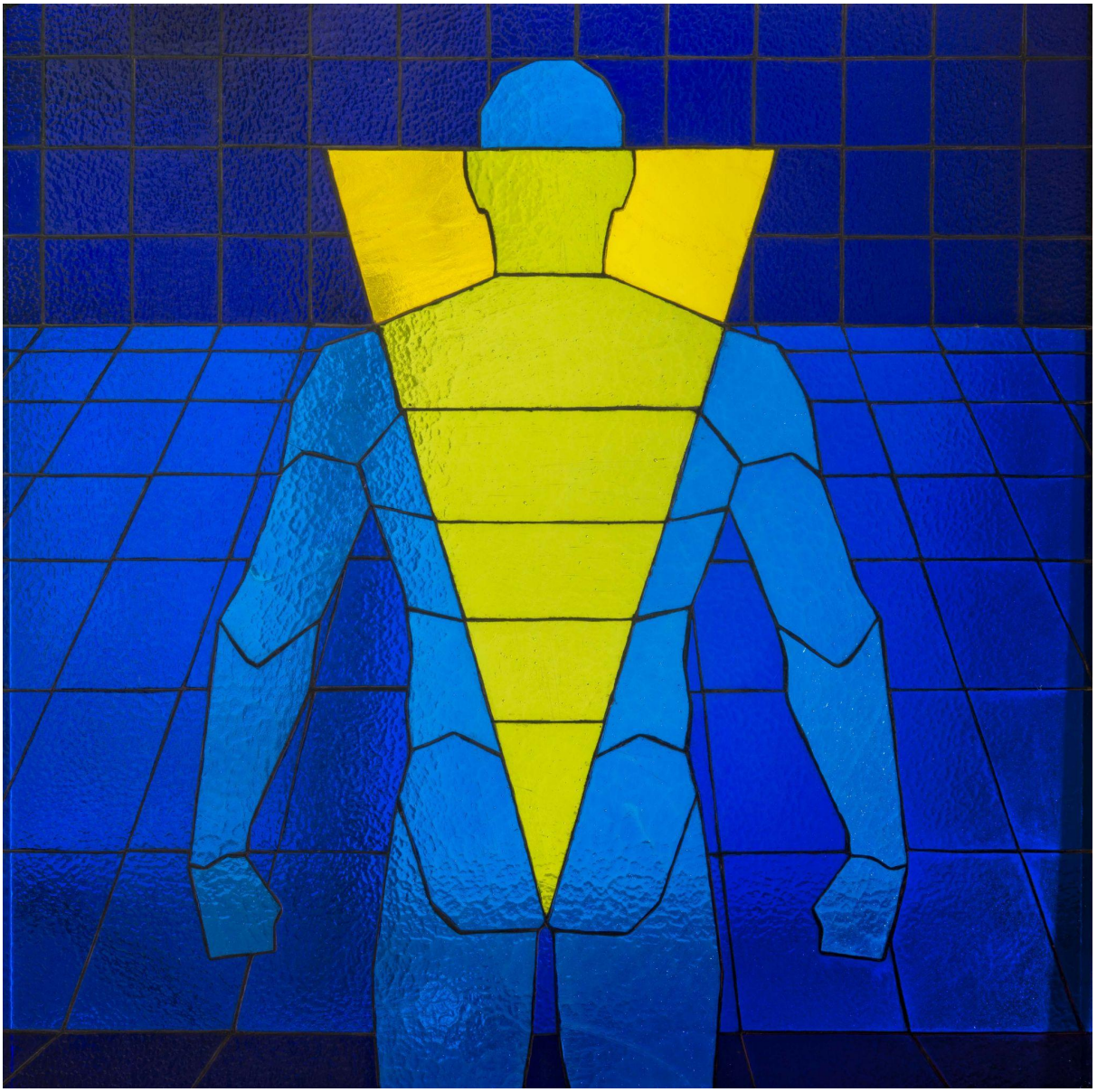
Malby vychází z modifikovaných google street view snímků obrazovky. Použití tohoto všem dostupného existujícího modelu skutečného světa mi přišlo pro daný koncept vhodnější, než vycházet z vlastních foto materiálů, ač by absolutně nebyl problém je pořídit.

Home myslím nepotřebuje vysvětlivku, “Final Boss” představuje poslední výzvu na AVU - tedy tuto diplomovou práci, “Mise M51” - oběd v čínské restauraci., “Just One” - pivo, pražský “pajzl”, “Good boy” - venční psa ve Stromovce



Vitráž

Třetí částí diplomky je vitráž, která měla podle mé původní představy zobrazit determinaci jedním symbolem na jakoby náboženské úrovni, podobně jako kříž symbolizuje křesťanství. Symbolem je tedy stále šipka z GTA, která je na kompozici s figurou stojící na ose X, Y, Z, před ní i v ní. VItráž měří včetně ocelového závěsného systému 100x100cm.



Seznam použité literatury:

1) Jon Bailes - Ideology and the Virtual City : Videogames, Power Fantasies And Neoliberalism, John Hunt Publishing ISBN: 9781789041651, 178904165

2) Christopher B. Patterson- Open World Empire: Race, Erotics, and the Global Rise of Video Games, New York University Press, ISBN: 1479802042, 978147980204

3) Jane McGonigal - SuperBetter: The Power of Living Gamefully, Penguin Books, ISBN: 0143109774

4) Ian Bogost - How to Do Things with Videogames (Electronic Mediations), Univ Of Minnesota Press, ISBN: 081667647X

5)Alfie Bown - The PlayStation Dreamworld (Theory Redux), Polity, 2017, ISBN: 1509518029

6) Sam Harris - Free Will, , Free Press, ISBN : 9781451683400

7) John Dudley - Aristotle's Concept of Chance: Accidents, Cause, Necessity, and Determinism, NY: State University of New York Press, ISBN 978-1-4384-3226-7

Výběr ze spřízněných a inspirující Autorů:

1) Total Refusal: (Hardly Working, Swings don't Swing, Operation Jane Walk)

2) SAINER

3) Tomáš Tichý

4) Geo Hang

5) Drik Koy

6) “Pigeon”