

**Akademie výtvarných umění v Praze**

**Studijní program Výtvarná umění**

**Ateliér Malba 2 / škola Vladimíra Skrepla**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**How to be a supermodel**

**Vypracoval: Martin Lacko**

**Vedoucí diplomové práce: doc. Vladimír Skrepl**

**Oponentka diplomové práce: Mgr. Helena Bendová**

**Akademický rok 2019/2020**

**Obhajoba diplomové práce**

**- žádost o odklad/**

**opakování/**

**nový termín**

Technicky je videohra to najsilnejšie, najväčšie umelecké médium, aké dnes máme. Dokáže všetko to, čo dokázal film, ktorý už sám obsiahol skoro všetky staršie média (obrazy, hudbu, divadlo,...) a navyše pridáva interaktivitu. Masovo sa videohry do domácností a medzi miliardy konzumentov začali šíriť približne pred štyridsiatimi rokmi, ale len teraz sa o nich pomaly začína referovať v mainstreamovej kultúre a len s veľkou nevôľou a ešte pomalšie sa začínajú brať aspoň ako tak vážne medzi akademikmi. Keď budem videohru obhajovať ako diplomovú prácu na Akadémii, ocitnem sa pravdepodobne pred odbornou komisiu, z ktorej väčšina prakticky žiadne videohry za celý svoj život nehrala. O tom, aké hry existujú, aké typy a druhy hier existujú a ako sa hrajú, vedia len sprostredkovane, z literatúry, z televízie. Situácia je to podobná, akoby som napísal knihu a obhajoval ju pred publikom, ktoré žiadne knihy nikdy nečítalo, dokonca ani čítať nevie, len niekedy počulo, ako čítanie funguje. Rád by som zdôraznil, že sa nesťažujem, naopak som úprimne nesmierne rád, že na umeleckej škole a v ateliéri maľby môžem s videohrou diplomovať. Ostatne, nenapadá ma riešenie, táto situácia bude ešte pár rokov na akademickej pôde nevyhnutná - vždy keď sa nejaký študent rozhodne venovať sa hrám, pomôže už asi len jej postupné omladenie a osveta. Osvetu si za cieľ v mojej obhajobe samozrejme nekladím, nebudem vysvetľovať, čo videohry sú - k tomu doporučujem, pre ľudí, ktorí s nimi skúsenosti nemajú, napríklad knižky Heleny Bendovej, mojej oponentky. Že sú ale videohry v tejto pozícii a že je ich prijatie vo väčšinovej spoločnosti také problematické, za to si môžu, podľa mňa, z časti samé, resp. za to môže doba, v ktorej vyrastajú. Porovnajme ich znovu s filmom: Povedzme, že sa film pre široké publikum rozšíril v dvadsiatych rokoch minulého storočia. Do vrcholnej umeleckej formy, okrem komerčného úspechu, sa kinematografia dostala ak nie v päťdesiatych rokoch, tak najneskôr v šesťdesiatych. Pasolini, Bergman, Antonioni, Kurosawa, Bresson a mnohí iní, tešili sa ako umeleckému uznaniu, tak relatívne masovej distribúcii. Keby boli žijúci a aktívni dnes, bojím sa, že by sa mnohí k natáčaniu filmov ani nedostali. Doba je iná, kultúra je čoraz komerčnejšia a komerčnejšia a (nie len) filmové spoločnosti sú menej a menej odvážne, až neprežije skoro nič, čo nie je odsúhlasené sofistikovanými prieskumami trhu. Už skoro nemôže vzniknúť a dostať sa k divákovi čokoľvek, čo nie je ďalšie hlúpe pokračovanie Avengerov, alebo čoraz nenápaditejší remake Hviezdnych Vojen. Keď som u Hviezdnych sci-fi, krásny príklad je Paul Verhoeven a jeho Hviezda Pechota. Nebolo to tak dávno, 1997, ale dnes sa to zdá úplne šialené, že Verhoevenovi niekto zveril hollywoodsky blockbuster a stomiliónový rozpočet a že ho potom ani v priebehu nikto nezastavil a mohol natočiť to, čo natočil a po celom svete to premietiť. Dnes sa už Verhoeven, ani nikto podobný, k veľkým filmom nedostane, aby tam náhodou nejaké umenie neprepašoval, nepomôže ani veľké meno a ocenenia kritikov. Verhoeven o tom sám smutne rozpráva a napríklad Jodorowsky, ktorý sa akoby v tejto situácii ocitol prekvapený, priamo plače vo videu, keď žobre od ľudí peniaze na svoj nový film na Kickstartri. Chcem tým povedať, keby film vyrastal teraz a v takomto prostredí, vôbec by sa nemusel dostať tam, kde je. Nuž a videohry v takom prostredí vyrastajú. Ešte na prelome tisícročia SEGA vydala hru Seaman, v normálnej distribúcii, v státisícoch kópií. A to bola hra, kde ste viedli (cez mikrofón!) filozofické debaty s AI rybou a ktorá vynaliezavo pracovala s reálnym časom a napríklad sledovala a komentovala, keď ste ju zapínali v priebehu týždňa príliš často atp. Dnes nepokračujú ani dobrodružstvá Petra Moleynieuxa, priekopníka "sandboxových" hier, ktorý so svojím Black & White skúsil originálny prístup k realtime stratégiám, kde ste ako boh neovládali fyzický svet priamo, ale cez výchovu vyrastajúceho avatara (avatar je tu použitý v pôvodnejšom význame, nie v hernom žargóne - vychovávali ste napríklad domorodcami

uctievanú gigantickú kravu, ktorá vaše božstvo reprezentovala) - ak trebárs sám od seba zožral nevinných ľudí, božskou rukou ste ho udreli alebo pohladili a tak mu do budúcnosti vštepovali charakterové rysy. Vtedy posúvali hranice a autorský prístup si držali veľké štúdiá a mainstreamové tituly. Deje sa to samozrejme občas aj dnes, nechcem prepadať nostalgii, ale myslím, že v menšej miere, že aj oproti deväťdesiatym rokom je vidieť, rovnako ako v kinematografii, posun k horšiemu, a my sme logicky naopak všetci dúfali, že v budúcnosti sa médium bude ešte viac rozvíjať a rozvetvovať. Chýbajú mi teraz tiež napríklad štúdiá ako Shiny Entertainment aj kvôli svojskej výtvarnej stránke a humoru.

Asi sa zákonite teda dnes, namiesto najväčších hráčov na trhu, musia snažiť posúvať hranice, vkladať do hier výtvarné aj iné názory a narúšať zaužívané koncepty skôr malé, nezávislé tvorivé tímy, či dokonca jednotlivci. Ja sa tiež pokúsim. Som trochu asociál a mám problém úzko spolupracovať s programátorom, zároveň viem, že aj programovanie je vzrušujúca tvorivá činnosť a nerád by som ju, aspoň v merítke malej krátkej "umeleckej" hry, oddelil od gamedesignu alebo od výtvarnej stránky a ku všetkému radšej pristupoval sám a súčasne. Bohužiaľ to znamená učiť sa programovať za pochodu a ja zisťujem, že som nechal všetko matematické, logické, výrokové myslenie na gympli. Teraz je asi tá práva chvíľa odhaliť, že som hru spraviť nestihol a že tento text píšem len ako nutnú prílohu k žiadosti o odloženie termínu skutočnej obhajoby.

Pôvodné plány, ktoré som mal pred mnohými rokmi a ktoré som zavrhol ešte pred začiatkom diplomovej práce.



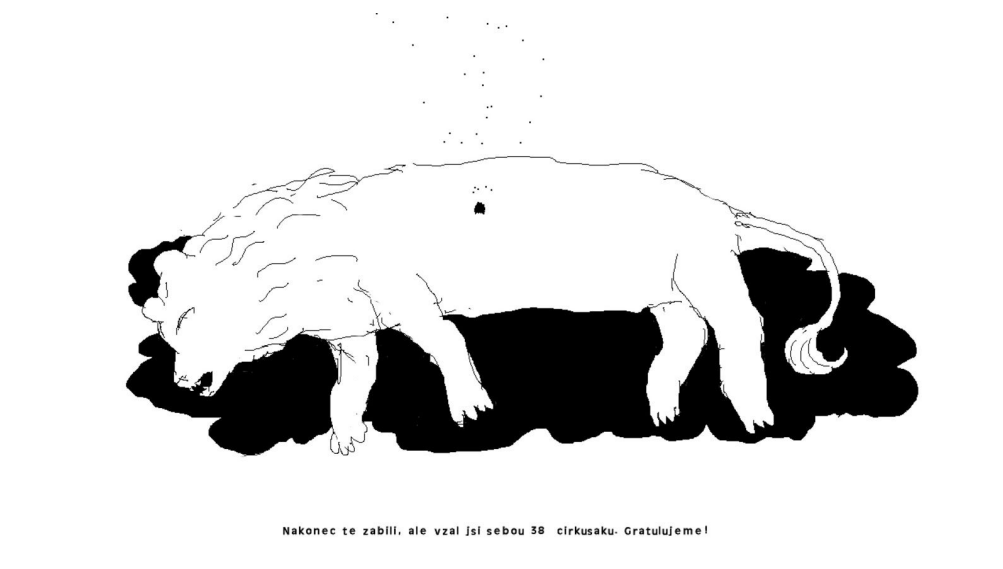
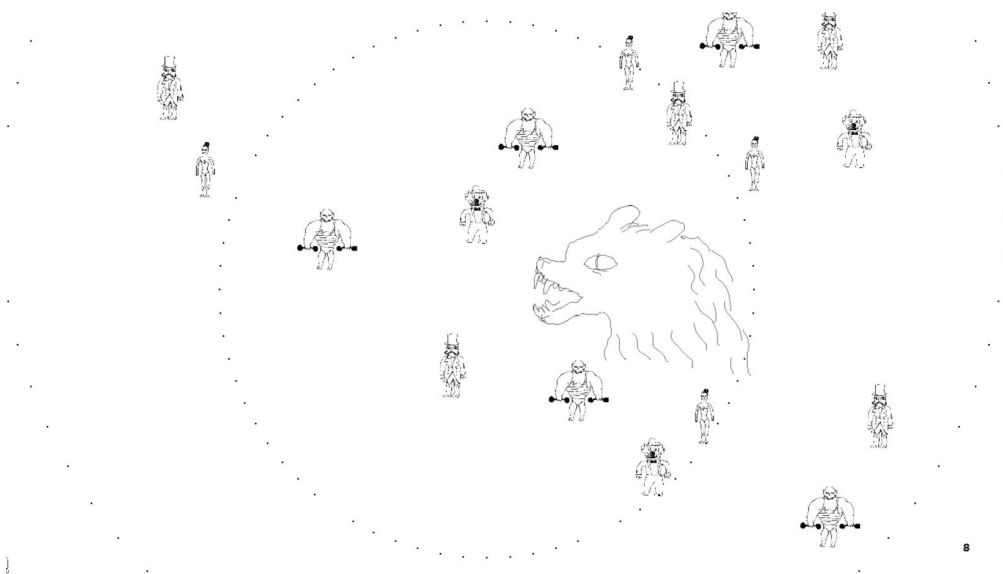
Na obrázku vidíme ukážku z komiksu “How to be a supermodel”, ktorý som začal kresliť v roku 2016. Vtedy už som mal pripravený príbeh na päť epizód, ktoré mali vychádzať v americkom Vice a tiež som vedel, že po tomto úvode sa príbeh rozvetví a bude pokračovať v z časti v ďalších komiksoch trochu inou formou a z časti vo videohre, ktorú som tiež zároveň plánoval odovzdať ako diplomovú prácu. Hlavná hrdinka sa snaží stať modelkou v reálnom svete po tom, ako vzdá romantický život fantasy bojovníčky. Bola to paralela s mojím vlastným životom a zároveň kritika nielen sveta módy a modeliek, ale všeobecne kritika liberálnych “amerických snov”.



Jej elfská kamarátka, ktorá život fantasy bojovníčky s rovnakých dôvodov opustí tiež, sa ale miesto reálneho života vydá k ešte väčšiemu eskapizmu a miesto modelky sa bude snažiť stať vtákom. Túto postavu v komikse nesledujeme, naplánovaná bola práve pre videohru (eventuálne sa mali ich osudy občas prelínúť). Avšak znechutení tým, koľko nadnárodná korporácia ako Vice, so ziskom v tom čase asi 500 miliónov dolárov, platí autorom (skoro nič), opustil som tento projekt a dokreslené zostali asi už navždy len tri epizódy komiksu. Videohru podľa tohto príbehu, ako diplomovú prácu, som teda tiež zavrhol. Nemal som na vytváraní komiksov rád práve tú nutnosť držať sa dlhú dobu plánu, mojim prestupom zo štúdia ilustrácie k maľbe u Vladimíra Skrepla, zapáčila sa mi spontánnejšia práca. Nie som si istý, ako sa to zatiaľ v mojich prácach prejavilo, či to je vidieť, je to ale určite pravdepodobné smerovanie do budúcnosti.

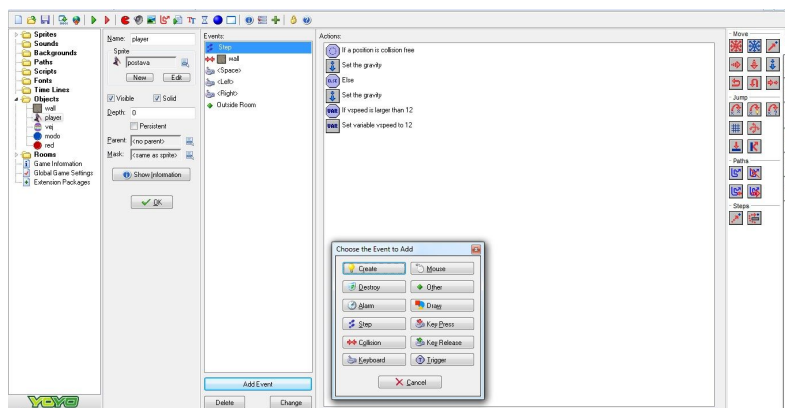


Expresia a Spontánny prístup je niečo, čo ma potom začalo zaujímať pri videohrách, u ktorých sa ukazuje na prvý pohľad ako problémový. Keď totiž akokoľvek expresívne namaľujete obraz, vždy sa vám to podarí namaľovať obraz aspoň nejaký, vytvoríte, technicky vzaté, plochu, na ktorú je možné sa pozerieť. Zatiaľ čo pri programovaní videohier, ak spontánne a expresívne napíšete riadky kódu, reálne hrozí, že nevytvoríte nič funkčné, nič spustiteľné, nič, čo sa dá hrať. Myslím, že je to otázka miery znalosti programovacieho jazyka. Možno, ak by som mal kódy dostatočne naučené, dostatočne vžitú, bol by som schopný tieto základné príkazy používať skoro automaticky a mohol využiť momentálnu inšpiráciu. To je to, na čom do náhradného termínu obhajoby budem pracovať. Dávam si za úlohu, vytvoriť niekoľko hier, každú v krátkom čase (dva dni) a od toho sa odraziť. Písal som, že sa programovať učím, preto sa to môže zdať nereálne, ale jednoduchú hru sa mi už pred mnohými rokmi vytvoriť podarilo.



screenshots ze hry Poslední lvi číslo, 2013

Poslední lví číslo bola hra, ktorú som na UMPRUM odovzdal na zadanú tému “Cirkus”, namiesto flipbooku. Sadol som si k tomu večer a ráno bolo všetko hotové. Prečo to teda išlo za noc a teraz som nebol schopný dokončiť hru za celý rok? Z viacero dôvodov. Hlavný je, že diplomová hra mala byť samozrejme oveľa komplexnejšia a vo výrobe som sa dostal do mnohých technických problémov. Nie, hlavný dôvod je, že som sa nechal uniesť technickými problémami a zabudol som, čo robím a aké su moje možnosti. Chvilé záseku boli chvíle, kedy som si uvedomil, že sa snažím naprogramovať mechanizmy pre úplne konvenčné rpg, typu výmena zbraní a zbroje a potom vytváranie tuctov samotných zbraní a zbroje. Keď vyprchalo nadšenie, uvedomil som si napríklad, že ani nemám čas a ani nechcem, vytvárať najmenej päť rôznych kresieb pre každý predmet (rôzne situácie v ktorých je predmet vidieť rôznych uhloch a veľkosti, ktoré by váš charakter mohol používať). Aby som zhrnul to, čo som sa snažil naprogramovať, bolo to naozaj skoro normálne akčné rpg, kde by tie zaujímavejšie časti prišli až ako medzilevely vo forme snových sekvencií. K tým som sa za celý čas vôbec nedostal. Väčšinou potom nastávali depresie, keď som v panike každou chvíľou pripúšťal a neprípúšťal, že to stihnúť nemôžem a že by som mal rýchlo začať robiť niečo iné - ale čo? Bez odstupu bolo ťažké triezvo uvažovať a včas prijať rozhodnutie. Ďalší dôvod, pre ktorý šlo programovanie možno pomalšie teraz, než pred siedmimi rokmi je spôsob, akým som programoval. Síce som používal rovnaký programovací jazyk a rovnaký program (resp. jeho staršiu generáciu), ale tento program má dve verzie, v ktorých beží. Jedna je zjednodušená, ktorá vám ponúkne na ovládanie rôzne tlačítka, grafické prvky. Pri úplne najzákladnejších funkciách, ktoré vo svojej hre potrebujete sa dá vyhnúť samotnému písaniu kódov a používať tento grafický editor. Samozrejme, v roku 2020 som si povedal, že už som veľký a aspoň sa naučím programovať “naozajstnejšie”, zjednodušenú verziu som odmietol. Aby ste mali predstavu, ako programovanie vypadalo vtedy a ako vypadá teraz, pri práci na diplomovej hre, prikladám screenshoty:



```

274 for( var i = 0 ; i < obj_playerstats.arrowcount ; i++ )
275 {
276     instance_create_layer(x,y,26,"Bulletlayer",obj_playerstats.arrowtype)
277     cooldown = obj_playerstats.shootingspeed
278 }
279
280 if( sprite_index = spr_player_rundown )
281 {
282     for( var i = 0 ; i < obj_playerstats.arrowcount ; i++ )
283     {
284         instance_create_layer(x,y,26,"Bulletlayer",obj_playerstats.arrowtype)
285         cooldown = obj_playerstats.shootingspeed
286     }
287 }
288
289 if( sprite_index = spr_playerhore_stance )
290 {
291     for( var i = 0 ; i < obj_playerstats.arrowcount ; i++ )
292     {
293         instance_create_layer(x,y,26,"Bulletlayer",obj_playerstats.arrowtype)
294         cooldown = obj_playerstats.shootingspeed
295     }
296 }
297
298 if( sprite_index = spr_player_runhore )
299 {
300     for( var i = 0 ; i < obj_playerstats.arrowcount ; i++ )
301     {
302         instance_create_layer(x,y,26,"Bulletlayer",obj_playerstats.arrowtype)
303         cooldown = obj_playerstats.shootingspeed
304     }
305 }
306
307 //Keyboard
308 if( gamepad_button_check(0, gp_rndr) )
309 {
310     if( keyboard_check(ord("D")) )
311     {
312         sprite_index = spr_playerrun;
313         x = (x + obj_playerstats.runspeed)
314         y = y
315     }
316 }

```

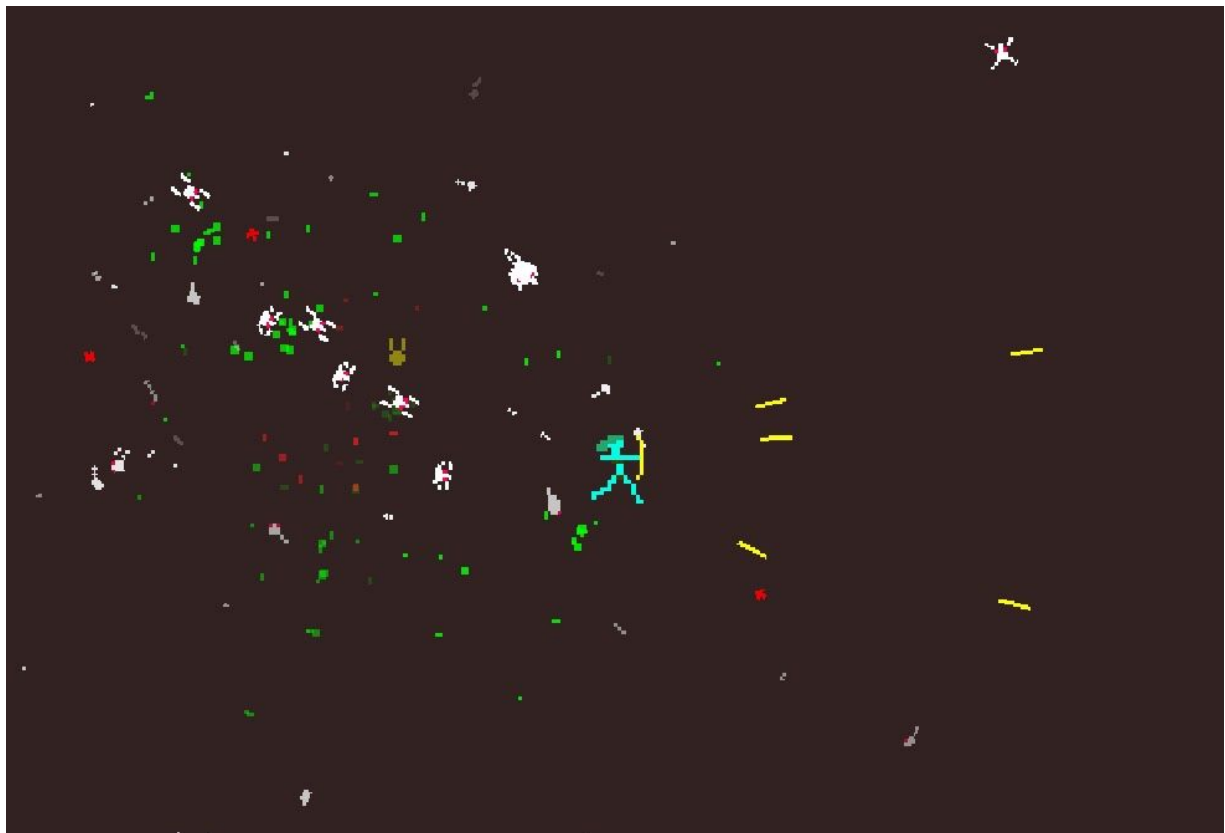
Na druhom snímku je v kóde nastavené strielanie z luku vášho avatara. Okrem tejto elfky lukostrelkyne, ovládate aj jej pomocníka-démona, ktorého v hre malo byť možné tiež vymieňať a mal by rôzne funkcie. Môže lietať len v určitej vzdialenosti od vás a tento zdanlivo jednoduchý detail v ovládaní sa ukázal, ako mnohé iné, problematický, doteraz som ho úplne nevyriešil. V súčasnosti jeho pohyb funguje perfektne, ak používate gamepad s joystickom, ale ak používate myšku, ovládanie je, aj keď v konečnom dôsledku správne, nepohodlné a akosi trhané. Opäť by som chcel apelovať na ľudí v komisii, ktorý nikdy hry nehrali, že je dôležité, ako sa hrajú, ako sa ovládajú, aby sa na nepozerali len ako na animácie, videa. Opäť priložím snímky z hry, aj keď teraz neviem povedať, či na hre tak, ako vypadá teraz, budem ešte pokračovať.

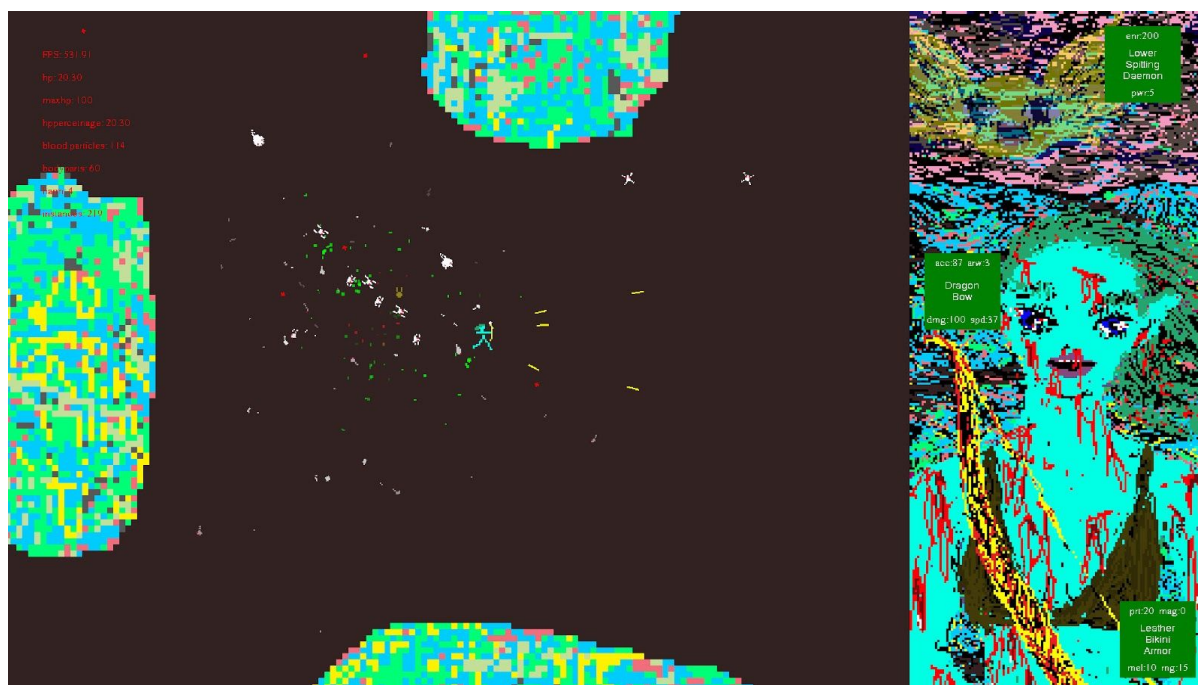


Úvodná obrazovka, ktorá zároveň funguje ako primitívny character creation: je možné vašemu avatarovi vytvárať mnohé kombinácie farby pleti, vlasov, očí a rúžu (alebo sa vyberú náhodne počítačom).

A takto vypadá samotná akčná, arkádová časť. Samozrejme, mali pribudnúť ďalšie levely, ďalší nepriatelia a ďalšie luky a “bikini armor”, čo bola, ako som už písal, časť na ktorej som sa zasekol. Ale myslím, že všetky základné mechanizmy, vrátane prehadzovanie zbraní, sú

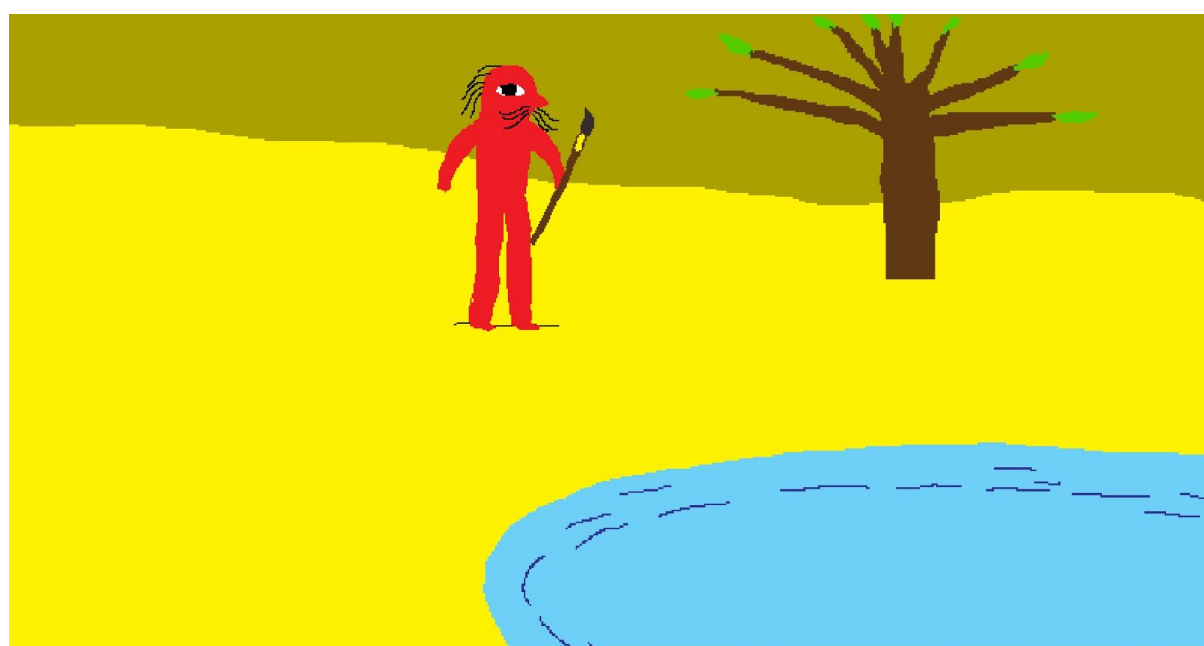
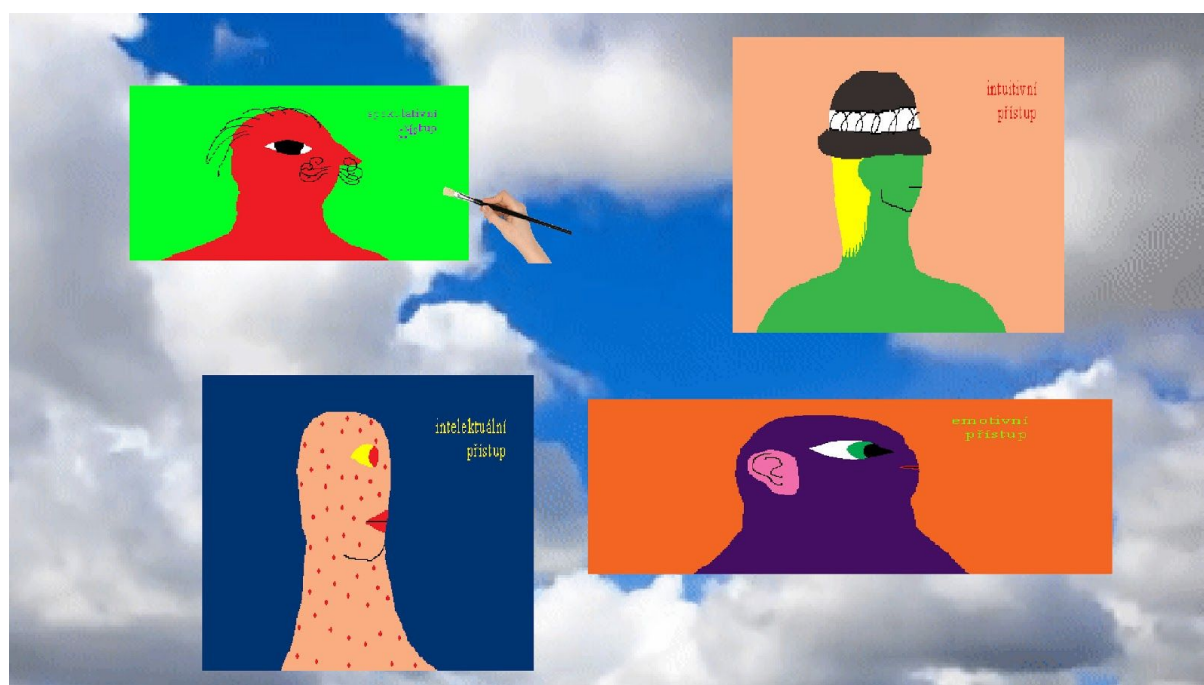
funkčné. Napravo vidíte portrét a inventár, ktorý zároveň ukazuje momentálnu mieru zranenia, démon sa stáva postupne priehľadným, keď stráca energiu, nepriatelia sa pri zásahu správne rozletia na niekoľko náhodných častí atp.





K ďalším častiam hry, snovým sekvenciám, alebo dialógom s inými postavami, som sa nedostal, chcel som ale čiastočne stavať napríklad na systéme dialógov realizovanom v hre “Malba 2”, ktorú som vytvoril počas roka ako prezentáciu nášho ateliéru na AVU, ale ktorá nie je časť diplomovej práce.





řskou školu II vnímáme jako otevřený prostor pro práci s malířskými prostředky, ale i s dalšími méd



í. Studenti mají a mohou v rámci možností pracovat i s videem, fotografií či trojrozměrnými objekty



kurs. To předpokládá specifické soustředění, pracovní nasazení a intelektuální zázemí. Je samozřejm



Blouznění je dvojího druhu: buď pochází z lidských nemocí, anebo vzniká tím, že božstvo pozmění naše obvyklé zásady.

„chráněnou zónu“ pro vyzkoušení všeho. Výuka probíhá na základě konfrontací a rozhovorů; základ



Mohl by to někdy někdo udělat, kdyby to neuměl a ani nemohl?

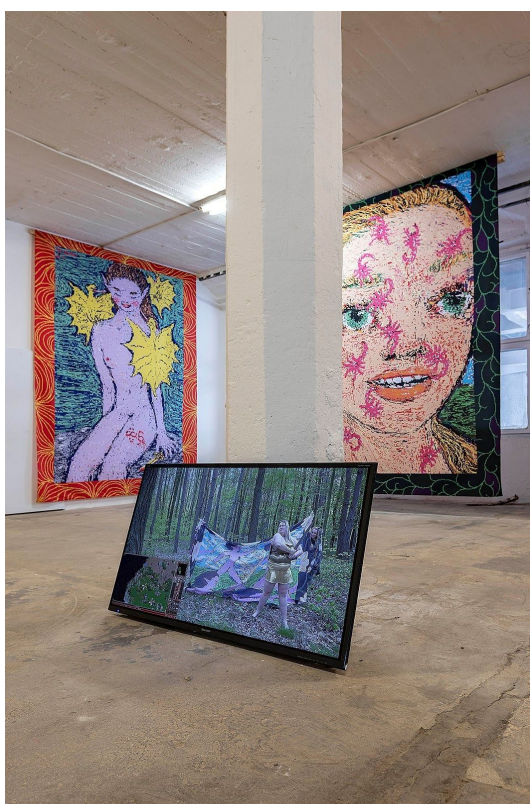
A také proč?

Mohl, a to docela směle.

To by nebylo možné; jak také, kdyby nemohl?

mi důležité, že se vše odehrává v rámci jednoho ateliéru, který vnímáme jako laboratoř a dočasnou

Záverom, rád by som požiadal o predĺženie termínu, alebo náhradnú obhajobu, alebo akokoľvek sa to nazýva, jednoducho, rád by som dostal ešte jednu šancu na to, riadne školu dokončiť a odovzdať hodnotnú diplomovú prácu. Je mi stále navrhované, aby som odovzdal niečo iné, čo som tento rok robil a mal diplomku z krku, vraj mám materiálu dosť, pre mňa je však dôležité to urobiť poriadne. Mnohé veci som odflákol, predmety, ktoré ma nebavili, štátnice. Ale na diplomovú prácu som sa tešil a chel som ju urobiť poriadne. A tiež je pre mňa dôležité aj symbolicky, aby to bola hra. Okrem toho, že som vášnivý hráč, s videohrami je aj moja tvorba spätá odkedy sa pamätám, či už formálne, alebo inšpiráciami a motívmi. V obhajobe mojej bakalárskej práce na UMPRUM som si vyčítal, ak sa dobre pamätám, že som sa neodvážil použiť toto médium už vtedy, tak teraz musím, posledná možnosť.



*Tohtoročná výstava "Elf slahed with a sword", Pragovka gallery, kurátor Darina Alster. Na obrazovke performancia Káči Olivovej, ku ktorej hrám, v ľavom dolno rohu, hru Heroes of Might and Magic 3 (foto Tzvetnik)*

Martin Lacko, dňa 1.9. v Prahe.