

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Grafiky 2 / škola Vladimíra Kokolii

DIPLOMOVÁ PRÁCE

HRANA

THE VERGE

Vypracoval: Josef Šmíd

Vedoucí diplomové práce: prof. Vladimír Kokolia

Oponentka diplomové práce: Mgr. Helena Bendová

Akademický rok 2020/2021

Jeden z nejzajímavějších aspektů vlastní tvorby, s nímž se za poslední roky setkávám, je pomíjivost jejích výsledků. To samotné není při práci na zdi tak překvapivé jako fakt, že na něco takového nejsou lidé v mém okolí vnitřně připraveni.

Běžným očekáváním je, že píle a čas vložené to materializace uměleckých artefaktů zůstanou zakonzervovány téměř na věčnost. Krátká setkání s malbami uschovanými v muzeích nebo depozitářích vytváří iluzi jejich trvalosti a neměnnosti. Práce na zeď oproti tomu čas a proměnu urychluje, a zkáza, kterou přináší, je její inherentní součástí. Často strávím týdny nebo měsíce prací na něčem, co má neúměrně krátké trvání, než výsledek zničím já či někdo jiný. Nutnost se smířovat s nestálou a krátkodobou povahou své práce mě přivedla k tématu prožívání přítomnosti – jejího objevování a zániku.

Pohyb na hraně bytí a nebytí je nám přítom vlastní. Než dočtete tuto větu, je chvíle objevování jejího začátku pryč. Vznik a zánik jsou často tak pomalé nebo rychlé, že si nevšimneme buď jich, nebo věcí, kterých se týkají.

Vedle žalu často cítím ve spojení se zkázou vlastních děl úlevu. Uvědomuji si, že tento pocit pak ovlivňuje i to, jak uvažuji nad zkázou všech věcí, živých i neživých, malých, velkých, budoucích. Rozhodl jsem se ve své diplomové práci pokusit takový zážitek přenést.

Delší dobu tvořím obrazy za pomoci sprejů a šablon. Při kompozici využívám izometrické perspektivy, která byla široce rozšířena v devadesátých letech především ve strategických videohrách jako je série *Age of Empires* (PC, 1997 – 2019). Z důvodu této asociace jsem často slýchal, že by si divák můj obraz rád zahrál. Ta představa vykřesala jiskru zvědavosti, zapálila chuť a rozhodnutí bylo ukováno.

Médium videohry je vedle řady předsudků známé tím, že dokáže svého příjemce vtáhnout. Alfie Brown ve své knize *The Playstation Dreamworld* tvrdí, že:

„(...) požitek z hraní her nacházíme v slasti, která vyplývá z prožívání požitku druhého. Ve většině případů se nám tento požitek někoho jiného představuje ve vzrušující a idealizované podobě, z čehož též vychází všeobecná představa, že hry umožňují lidem pracujícím v kancelářích zažívat superhrdinské návaly adrenalinu. Slast plynoucí z prožívání požitku druhého však funguje bez ohledu na to, zda tento člověk něco vzrušujícího i opravdu dělá.“¹

¹ Alfie Bown, *Playstation Svet Snov. překl. LIKAVČAN, Lukáš. Bratislava: OZ KPTL, 2020. s 143 (CZ překl. autor)*

Schopnost vtělit se do jiného subjektu a jeho prostřednictvím prožívat děj je v hrách možná silnější než ve filmu nebo literatuře. Coby Gesamtkunstwerk dneška v sobě spojují mnohá umění při přenášení do virtuálních světů a vyprávění příběhů. Samotným hraním se podílíme na vyprávění a vytváříme tak jeho jedinečnou verzi.

Přes převládající názor, že videohra je především zábava, se prosazuje stále více pokusů tento pohled rozbít a poskytnout alternativu k prožívání her jako povrchní adrenalinové jízdy. Především nezávislí vývojáři ve svých dílech zpracovávají závažnější témata. Využívají při tom prostředků, které mají zrovna po ruce. Grafika titulů jako *Dujanah* (PC, 2017), *Trüberbrook* (PC, 2019), *Papetura* (PC, 2021) nebo her českého studia Amanita Design využívá hlíny, papíru, fotografických koláží, kreseb nebo maleb. Prožitek tak získává nádech autenticity, který při pohybu v rychle stárnoucí 3D grafice drahých AAA videoher chybí.

I mezi alternativními studii se ale uměleckého ztvárnění většinou využívá jako bonusového doplňku k činnosti, jež tvoří základ hry. Hráč vyšetřuje tajemství, řeší hlavolamy nebo plní úkoly, a celé to mimochodem pěkně zní a vypadá. Výjimku tvoří například *Dear Esther* (PC, 2012), nejspíš první autorská hra, již jsem hrál. V ní zhruba hodinu hráč prochází tajemný ostrov a poslouchá úryvky textu. Navazováním na toho dílo, umožňující širokou škálu interpretací, vznikl žánr původně hanlivě pojmenovaný walking simulator, doslova simulátory chůze. Prvek, který je součástí mnoha videoher – tedy průzkum prostředí – staví do popředí herní zkušenosti, často bez důrazu na akci nebo plnění cílů. Tím dávají prostor hernímu světu, který často sám nese příběh.

Mým prvním záměrem bylo udělat rukodělnou hru a z jejího audiovizuálního zpracování hlavní prvek, který diváka uchopí. Hráč by v ní ovládal postavu malíře turistických značek a vytvářel trasu při průchodu světa posetého zbytky minulosti. Vše by se odehrávalo v mnohvrstevnaté malbě krajiny na zdi, která by se postupně odlupovala a odhalovala tak starší vrstvy – například stejné místo o několik desítek let dříve. Tato verze byla více o čtení a interpretaci historie a ačkoliv má takový princip potenciál, vyžaduje propracovanější vyprávění.

Místo toho jsem princip walking simulatoru pootočil a hráče postavil k ovládání samotného prostředí, tedy malby na zdi. Stále sledujeme cestu malíře značek, ale tentokrát ji ovlivňujeme zásahy do zdi, které umožňují další průchod. Svět, který hráč objevuje, paralelně zaniká pod nátěrem barvy a postava malíře nemá možnost návratu.

Je možné, že pro intenzivnější pocit zániku světa by byla lepší varianta, kdy hráč postavu přímo ovládá a maluje značky, kde chce, ale váleček s barvou jej žene stále dál. Nebo princip ze strategických her, kdy máme možnost sledovat celý mizející obraz, aktivně ho proměňovat a sledovat marnou snahu svévolné postavy. K těmto verzím se rád vrátím, až budu mít více času a znalostí.

Nakonec se koncept hry zkondenzoval v jádro: průchod obraznou krajinou duše v momentu umírání. Jedná se hlavně o osobní základnu, které se držím při práci. Mám rád, když mě jako diváka nikdo nevedí za ruku k jasné interpretaci a nechá mě si k ní dojít vlastními silami s pomocí několika nápověd.

Jelikož jsem s tvorbou videoher neměl žádné dřívější zkušenosti, začal jsem se paralelně s prací na konceptu v průběhu roku učit ovládat různé programy, především prostředí enginu Unity. Mezitím jsem udělal dvě malé hry – perníkovou střílečku *GingerPunk 2020* (prosinec 2020) a parafrázi na slavného *Pac-Mana* s názvem *Laundro-Man* (březen 2021), která se zabývá praním špinavých peněz.

Ke konci zimy jsem oslovil hudebníka a programátora Davida Pohana s nabídkou spolupráce – nejprve na hře *Laundro-Man*, později i na diplomové práci. Jelikož se sám v tomto oboru nevyznám, požádal jsem ho o navržení zvukového designu ke svému projektu podle mých instrukcí.

Největší výzvou diplomové práce bylo vytvoření velké nástěnné malby, v níž se hra odehrává. Na rozdíl od dřívějších obrazů se to ukázalo jako náročnější úkol, jelikož bylo nutné mít dopředu promyšlené trasy průchodu, místa interakce a přizpůsobit malbu potřebám hry. V průběhu celého roku jsem dělal skici a několikrát přepracoval celý plán. Na jaře vznikaly podklady pro šablony, které byly vyřezány laserem do papíru.

Ideální zeď o rozměru 3 x 5,5 metru jsem našel v obci Krásno (dříve Schönfeld) v Karlovarském kraji. Starý dům obyvatelé považují za ruinu, ale několik místních rodáků se jej snaží využívat k oživení kultury ve vsi. Majitelé nechali zeď omítnout, naštukovat a připravili mi zázemí.

Práce na malbě začala s přechodem do léta a oproti očekávaným 2-3 týdnům se protáhla na dva měsíce. V jejím průběhu jsem se seznamoval s místními lidmi, okolím a jejich příběhy. Přijde mi zajímavé, že pro obyvatele je vznik velké nástěnné malby v jejich vsi důležitou událostí, protože rozbíjí pocit, že ničeho nelze dosáhnout a snaha o rozvoj kultury a umění na takovém místě nemá smysl.

V polovině července jsem začal pracovat na prototypu hry. Jelikož čas rychle utíkal, rozhodl jsem se ke kompromisu ohledně svých plánů. Několik míst interakce bylo vyřazeno, upustil jsem od některých animací prostředí a zredukoval pohyby postavy malíře značek na chůzi a samotné malování.

Velkou překážkou byla dokumentace samotné malby umístěné v interiéru s pouhým pětimetrovým odstupem. Nasvícení a nafocení zdi tak, že se daly segmenty plynule spojit, vyžadovaly improvizovanou posuvnou konstrukci v jednotné vzdálenosti, převoz techniky z Prahy do Krásna a několik dní práce.

Poté konečně přišla řada na oživení prostředí pomocí animací a zvuků, byť v rezervovanější podobě, než byla původní představa. Víím ale, že výsledek mohu upravovat a obohacovat ještě v dalších měsících. Chci hlavně vylepšit animace a modely postavy i prostředí, přidat několik zastávek i místa, kde se odkrývá starší vrstva malby. Možnosti využití herního média a schopnost práce s ním si doufám rozšířit v navazujícím studiu oboru Herní design na FAMU.

Na podobných projektech často lidé pracují několik let a je mi jasné, že pro účel diplomové práce by možná bylo bezpečnější vybrat skromnější prostředky a rozsah. Od posledního ročníku jsem ale chtěl, aby nebyl ztraceným rokem, na jehož konci dokážu, že si zasloužím titul, ale abych se toho v jeho průběhu co nejvíce naučil. Zeď možná zplesniví a opadá, na hru časem všichni zapomenou, ale než začnu senilnět, budu těžit ze svých zkušeností. Tato práce moje přání více než splnila a hlavně mě přivedla na fascinující cestu, po které ještě dlouho hodlám jít.

Použitá literatura

BOWN, Alfie. *Playstation Svet Snov. překl. LIKAVČAN, Lukáš. Bratislava: OZ KPTL, 2020. ISBN 978-80-973477-1-0*

BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách. Praha: Nová beseda, z. s., 2019. ISBN 978-80-906751-9-3*

WITTLICH, Petr. in NEŠLEHA, Pavel. *Stopy síly. Kant, 2012*

TRHOŇ, Ondřej. *Hlína, karton, gamepad: videoherní grafika do sebe docela dobře vtáhne i ruční práce. ČT Art [online], 2021. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/hlina-karton-gamepad-videoherni-grafika-do-sebe-docela-dobre-vtahne-i-rucni-prace-NydwR>*

TRHOŇ, Ondřej. *Chcete si zahrát jen někdy, jen trochu a pohodově? Za tím účelem existují (post)casual hry. ČT Art [online], 2020. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/360/chcete-si-zahrat-jen-nekdy-jen-trochu-a-pohodove-za-tim-ucelem-existuji-post-casual-hry-nIE1D>*

TRHOŇ, Ondřej. *České umělecké videohry mezi štětcem a temnou komorou. ČT Art [online], 2020. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/ceske-umelecke-videohry-mezi-stetcem-a-temnou-komorou-JSMt5>*

TRHOŇ, Ondřej. *„Všichni by měli tvořit a nebát se toho!“ říká autor hliněně-punkových her Jack Spinoza. ČT Art [online], 2019. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/360/vsichni-by-meli-tvorit-a-nebat-se-toho-rika-autor-hlinene-punkovych-her-jack-spinoza-zdamJ>*

TRHOŇ, Ondřej. *Virtuální svět nelidskýma očima. ČT Art [online], 2019. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/videt-virtualni-svet-nelidskyma-ocima-EQSwQ>*

TRHOŇ, Ondřej. *Když počítačová hra může být prostředkem k meditaci. ČT Art [online], 2019. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/kdyz-pocitacova-hra-muze-byt-prostredkem-k-meditaci-qlVI2>*

TRHOŇ, Ondřej. *Docela jiné počítačové hry: jdi, dívej se a poslouchej. ČT Art [online], 2018. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/docela-jine-pocitacove-hry-jdi-divej-se-a-poslouchej-lqzhO>*

TRHOŇ, Ondřej. *Když se potkají Warhol a Mario: videohry a umění. ČT Art [online], 2018. Dostupné na: <https://art.ceskatelevize.cz/360/kdyz-se-potkaji-warhol-a-mario-videohry-a-umeni-QdMXT>*