

Oponentský posudek na diplomovou práci Josefa Šmída Hrana

Diplomová práce Hrana je originální variací na počítačovou hru žánru zvaného walking simulator, simulátor chůze. Toto označení se objevilo kolem roku 2012, spolu s hrami jako byly Dear Esther (2012), Proteus (2013), The Stanley Parable (2013) či Gone Home (2013).

Posun v rámci žánru v případě Hran nastává dvěma hlavními způsoby: skrze izometrickou perspektivu a skrze nemožnost ovládat pohyb hlavního hrdiny, který prochází jakousi melancholicky krásnou krajinou/malbou. Walking simulatory typicky používají 3D grafiku a perspektivu první osoby, přičemž hráč je umístěn imerzivně přímo do světa hry, v němž se rozhlíží a pohybuje prostřednictvím virtuálního těla svého avatara. V Hraně je oproti tomu neobvykle použita izometrická perspektiva, která nás nelítostně odděluje od těla hlavního hrdiny, kterého vidíme šikmo z výšky, jak klidným tempem kráčí krajinou. Walking simulátory záměrně narušují klasické herní konvence – namísto často frenetických aktivit typu boje, běhu a strategického uvažování, které známe z běžných her, nás tyto hry nutí zpomalit a své jednání omezit víceméně pouze na chůzi a dívání se, což v rámci herní komunity dodnes část hráčů považuje za hereticky radikální. Hrana jde ale ještě dál a hlavního hrdinu ovládá zcela sama, odebírá hráči možnost jakkoli pohybovat s tělem poutníka v obraze – nejedná se o avatara, ale samostatnou postavu, která je na hráči nezávislá ve svých rozhodnutích. Frustrace, která z toho plyne pro hráče, jenž se pravděpodobně na začátku bude urputně snažit – jako já – aspoň nějak změnit směr pohybu hlavního hrdiny anebo jej na chvíli zastavit, je stejně tak rozrušující jako katarzní. Nemožnost ovládat dění v obraze (s drobnou výjimkou, kdy postava trpělivě čeká, až hráč odkryje několik bíle zamaskovaných míst, kudy chce projít) nutí hráče reflektovat jak obvyklé herní konvence, tak svou vlastní podivnou touhu kompletně ovládat hlavní postavu a kontrolovat dění světa. Zde se ocitáme ve světě, který nám okatě nepatří a který nevratně mizí spolu s tím, jak postava kráčí dál a tím se posouvá i rám obrazu.

Svět, kterým se pohybujeme, odměňuje recipienta, jenž je vykázan víceméně do pozice svědka, svou neobvyklou krásou. Jde o tiché prostředí přírodního klidu, které v sobě ale obsahuje jemně znepokojivé stopy civilizace (vrak auta, opuštěná kaplička, ostnatý drát atd.). Zároveň se v krajině vyskytují prvky poukazující na vytvořenost všeho, co kolem sebe vidíme, jakoby zde tvůrce krajiny pozapomněl některé své nástroje, které mají surreálně nepatřičnou velikost v porovnání s tělem hlavního hrdiny – tu cestou míjí obří nůžky, tam je země prošpikovaná obrovskou jehlou, jinde prochází jakýmsi černým lesem z obřích hřebíků. Tento pocit určité rukodělnosti světa, na nějž se díváme, se postupně posiluje také o čím dál zřetelnější signály, že jsme se ocitli doslova v malířském obraze, který je pouze jednou namalovanou vrstvou, pod níž leží jiné vrstvy – omítka, zdivo, kámen, kdo ví co všechno a kolik vrstev tento svět má.¹ Chvillemi nás hra podaruje tím, že virtuální kamera poodjede a zabere na moment širší výřez z celku krajiny, nechá nás na chvíli pokochat se jeho propracovaností, vzápětí se ale vrací k hlavnímu hrdinovi a jeho chůzi, jež nás neúprosně vede dál.

Zmíněné elementy – nemožnost ovládat hlavní postavu i kameru, měnění velikosti záběru oddalováním a přibližováním kamery, narušení realistického měřítka věcí pomocí obřích předmětů

¹ Tímto propojením a zároveň kontrastem mezi estetikou krajiny a materiálností obrazu Hrana trochu připomíná dílo Walking Simulator (2017) od Carsona Lynna, který ve své artové variaci na žánr simulátoru chůze nicméně nepracoval s materialitou malby, ale fotografie. Viz <https://carsonlynn.itch.io/walking-simulator>.

„zapomenutých“ v obraze, současné vytváření a rušení iluze fikční krajiny, která nám sebereflexivně ukazuje svou konstruovanost, ohraničenost, konečnost, svou hranu – mění nakonec i měřítko a perspektivu samotného recipienta. Při svém procházení hrou jsem byla nucena opakovaně přemýšlet o tom, kým jsem vlastně já v tomto světě, když nejsem hlavní postavou? Jakým způsobem sem patřím? Jsem v pozici tvůrce obrazu, který téměř bezmocně sleduje, jak si jeho výtvar prohlíží někdo cizí a jak mu jeho dílo mizí? Jsem empatický svědek, který se spolu s poutníkem beze slova těší z objevování tohoto zvláštního místa a který je donucen nechat věci, ať se dějí svým vlastním tempem, a tím dosahuje paradoxně jakéhosi útěšného klidu? Různými způsoby jsme dováděni k umenšení své vlastní pozice – ve vizuálně doslovném, herním i metaforickém smyslu - ve prospěch prožitku pokory s ohledem na svět, který nás těší, ale zároveň nám uniká.²

Přestože občasnou frustraci považuji za inherentní kvalitu tohoto díla, v některých aspektech se objevila nevídaně, tam, kde jsem osobně vnímala určitou nelogičnost, nedodělanost zobrazovaného světa. Verze, kterou jsem měla možnost procházet, nebyla ještě dotažená – finální podoba hry má obsahovat několik mikro událostí, které můžeme v krajině spustit kliknutím myši. V mé verzi mě kurzor občas naváděl, že je možné provést akci, ale následně se většinou nic nedělo. Víím, že původní idea byla, že hlavní hrdina bude malovat turistické značky – v současnosti to ale nedělal a pak mi nedávalo smysl, proč cestuje krajinou s jakýmsi černým kufříkem v ruce. Závěr hry, kdy se hrdina prostě zastaví na jednom místě obrazu, kde jsou nedaleko umístěny dva náhrobky, na mne působil spíš jako bug než jako emocionální vyvrcholení pouti dílem, asi hlavně kvůli houpavému pohybu kamery, ve kterém se obraz zacyklí.

Hrana mi v úhrnu připravila intenzivní, částečně provokující zážitek, v němž je doveden žánr walking simulatoru do svého extrému a zároveň je nám poskytnuta emoční útěcha díky ponoření se do tiché atmosféry mizejícího obrazu, jímž jsme společně s poutníkem prošli. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji s ohledem na některé prozatímní nedodělky hodnocení velmi dobře (předpokládám nicméně, že po doladění si zaslouží známku výborně).

30. srpna 2021

Helena Bendová

² Kritik Levi Rubeck o žánru walking simulátorů napsal: “Walking simulator is a reclamation of the positive, active aspects of walking. Especially in a Robert Frost sense, active participation in an outside world through the senses rather than creation/destruction/colonization. (...) Walking is all about taking a place in a world, not taking over that world, and since videogames establish so many fantastic worlds, there should be no shame in embracing one’s small but sensitive position in them.” Kill Screen Stuff. *Is it time to stop using the term walking simulator?* Killscreen [online]. 30. 9. 2016. Dostupné: <https://killscreen.com/previously/articles/time-stop-using-term-walking-simulator/>.