

Oponentský posudek na diplomovou práci Martina Lacka Portrait generator

Martin Lacko jako své diplomové dílo vytvořil interaktivní hru určenou pro prezentaci v galerii nazvanou Portrait generator. Jednoduchá hra v primárně černobílé grafice je ironickým komentářem k proslulé debatě na téma, co je a co není umění, případně co je dobré umění. Procedurálně generované obrazy záměrně nabízejí humorně „porouchané“ kresby obličejů s různě posunutými prvky tváře, zasazené do prostředí s dalšími, leckdy rozpohybovanými bytostmi. Interakce hráče spočívá jednak v odpovědi na otázku položenou na každé obrazovce (Is it art? Is it diploma thesis? apod.), kde může odpovídat jen ano/ne, jednak v průzkumu daných obrazů a hledání způsobů, jak je oživit a pozměnit (od otáčení nosu přes zvětšování či zmenšování některých elementů až po občasná střelení mezi postavkami). Svět, ve kterém se ocitáme, je vtipný a bizarní. Svou chaotickou výstřední vizualitou, záměrnou ironickou nedokonalostí a jemnými aluzemi na herní konvence mi připomínal dokonce trochu díla tvůrců, jako jsou Jack King-spooner nebo Mason Linderoth.

Téma definice umění a jeho hodnocení je v Portrait generator nahlíženo jako věc náhody, doslova. Je věcí náhody vložené do herního algoritmu, jak bude či nebude vypadat ten který obraz, který se před námi objeví. Počítačově generované umění, náhodně seskupující předem definované prvky, je v této hře stejně tak oslavováno jako radostný míšmaš a stejně tak parodováno. Cílem nebylo, zdá se, vytvořit na první pohled uchvacující, esteticky vypulírované digitální obrazy, ale ponechat jim naopak, navzdory tomu, že jsou generované v programu, lidský dotek spočívající v jemné absurditě a rukodělné nedokonalosti (některé z obličejů ve své „chybovosti“ a jednoduché grafice připomínají dětské kresby).

Volba, před kterou jsme stavěni, tedy zda uznáme či neuznáme daný obraz za umělecký a kvalitní, je ve své binárnosti příliš jednoduchá a zavádějící a také nás současně upozorňuje na princip náhody, který se za ní skrývá. Proč by měl náhodný návštěvník galerie rozhodovat o tom, zda je daná věc uměním či ne? Na druhou stranu, kdo jiný tedy? Ale zároveň: co se vlastně mění tím, když rozhodneme, že něco je nebo není uměním? Ať se v tomto díle rozhodneme jakkoli, hra nám vždy po deseti kolech jen poděkuje za názor. Přestože se zde počítá skóre kladných a záporných odpovědí, zdá se, že nic moc nemění. (Když jsem odpovídala jen ano, začaly se mi v obraze občas objevovat interaktivní koberce, to je jediná změna, kterou jsem vypožadovala, když jsem se snažila hrát různým způsobem.)

Skutečnost, že autor zvolil coby primární médium počítačovou hru, přináší do díla další podstatnou rovinu. Zatímco výtvarné umění o svůj status umění již dávno bojuje, a to včetně různých konceptuálních a radikálně neobvyklých děl, které se objevují v galeriích a jsou tím coby umění legitimizovány, u počítačových her je situace jiná. Pro velkou část společnosti stále představují jen zábavu pro děti a nikoli nový vyjadřovací prostředek – ptát se na otázku, zda se jedná o umění, v médiu hry tak získává na specifické intenzitě. Téma statusu umění se tu vyjevuje právě jako určitá hra, kterou spolu hrajeme coby umělci, kritici, recipienti – hra zábavná, ale trochu nesmyslná a aleatorická. Martin Lacko se touto svou diplomovou prací vřazuje mezi několik málo dalších umělců, kteří využili herní médium pro více či méně subverzivní a vtipnou reflexi určitých základních konstitutivních mechanismů světa umění, viz například série videí Palle Torsona a Tobiasa Bernstrupa Museum Meltdown (1996-1999) anebo série krátkých her Pippina Barra (The Artist is Present /2011/, The Art Game /2013/, The Stolen Art Gallery /2015/).

Přestože mě Portrait generator bavil svou vizualitou i tématem, na druhou stranu musím říct, že coby hráčka/recipientka bych ocenila, kdyby hra byla komplexnější. Tato větší komplexnost mi chyběla jak na straně herních mechanik, tak na straně reflexe tématu statusu umění. Co se týče hratelnosti, tak dílo působí přeci jen příliš stereotypně, vyčerpá se po několika minutách. I když jsem zkoušela hrát různými způsoby a měla jsem radost z toho, že jsem objevila mj. několik klobouků, různé barevné prvky, citaci Chomskyho apod., není zde žádný znatelný feedback ze strany hry, žádný vývoj. Přestože vždy po deseti obrazech následuje text ukončující jakoby jednu sérii, hra nefunguje na principu levelů, který známe z her – v další desítce nás nečeká nutně něco nového či složitějšího, nepostupujeme od něčeho někam. Chápu přitom, že u díla umístěného v galerii lze očekávat, že každý návštěvník stráví s hrou chvíli, párkrát klikne odpověď, dostane se k černé obrazovce, jež zakončuje každou desítku, a asi půjde následně dál, nicméně stejně mi bylo líto, že mi hra neumožňuje nořit se do ní hlouběji a zkoumat nějak smysluplně svoje skryté algoritmy, o nichž Martin Lacko píše ve svém doprovodném textu.

Větší komplexnost by se mohla také objevit skrze hlubší rozpracování otázek, jež nám hra klade. Např. by mohla více měnit dotazy, které se uživatele ptá, víc reagovat na jeho odpovědi, přinést více komentářů (já objevila jen Chomskyho a větu o potřebě chopit se výrobních prostředků). Mohla by se rozvinout do hravého interaktivního eseje, který by mne mohl provokovat jít v mém vlastním uvažování dál než za relativně prosté zpochybnění postupů definování umění a jeho hodnoty. Nebo by mohla být více rozpracovaná a variabilní ve své komediální rovině. V současnosti je při hraní možno dospět třeba až k absurdnímu dotazu Is it ant?, ale jinak dílo spíše jen variuje, zdá se, dokola dvě tři stejné otázky.

Je mi přitom jasné, že přestože hra vypadá na první pohled jednoduše, stojí za ní obrovské množství práce. Aby bylo možné dospět k současnému tvaru, bylo potřeba zkombinovat dovednosti hned z několika různých profesí a je třeba ocenit, že výsledné dílo funguje technicky bez problémů a prezentuje jasným, srozumitelným způsobem autorovu vizi.

Diplomovou práci Martina Lacka doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit – pro její chytrost a zábavnost, ale zároveň pro přeci jen trochu menší komplexnost – známkou velmi dobře.