

Akademický rok 2019/2020

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Martin Gračka

Název práce: Piece of cake

Slovní hodnocení:

Martin Gračka vstoupil ve svém bakalářském projektu *Piece of cake* do složitého mezi-obrazového vztahu videoher a současného malířství. Námět projektu cíleně vybírá ikonickou postavu videoherního průmyslu devadesátých let a tím pádem i značku, která dosahuje parametrů *blockbustera*. Přirozeně tak obsahuje všechny dobově atraktivní prvky, jak směrem k filmovému průmyslu, tak kulturnímu povětří tehdejší západní společnosti. Od počátku je tak projekt zasazen do popkulturního kontextu videoher, který je zároveň jeho nosným obsahem i limitem. Přednostně uvádím, že Martinův malířský projev nerozporuji a považuji jej za kvalitní. Pro zvolenou látku je autentický a srozumitelný. V posudku se zaměřuji především na přístup ke zvolené látce a pole působnosti projektu.

Martinem vybraný titul reprezentuje specifický typ humoru a nadsázky, která však provází většinu videoher vyrobených na technologii *Build engine* v devadesátých letech nebo v současnosti. Technologický komentář zde má své místo. Zejména ve vztahu ke kompozicím, které mohl Martin z pozice videoherní prekvizity pro své malby vytvářet přímo ve hře, aniž by k tomu potřeboval jakékoliv technologické znalosti. Většina *Build engine* her obsahuje takzvaný *billboarding*. Ten v praxi funguje tak, že každý nahlížený herní objekt (sprite) umístěný ve 3D prostoru se bez ohledu na úhel pohledu, otáčí vždy kolmo ke kameře. Tedy kolmo k pohledu hlavního hrdiny i uživatele.

Z výsledného díla není patrné, zda autor hledal nebo záměrně přehlížel potenciál těchto situací vůči prostoru, ve kterém se z pozice pozorovatele (hráče, malíře) nachází? Stejně nejasný je také výběr videoherních žánrů, kterých je ve hře obsaženo mnohem víc stejně jako situací, ve kterých je můžeme najít. Nikoli jen ve smyslu postávající figury, ale také na plakátech nebo kalendářích. V kontextu výleповých tiskovin je možné, že toto téma pro sebe autor považuje za uzavřené jednou z předešlých sérií maleb. Podobně je tomu v případě nejzajímavějšího aspektu virtuálního prostoru hry a tím je renderování perspektivy a geometrie.

Aktuální verze hry dnes také nabízí řadu možností, jak uživatelsky zasahovat do její grafické stránky (včetně *true 3D render* a podpory širokoúhlých rozlišení), popřípadě alternativní způsoby nasvětlování herního prostředí. Různé varianty filtrování textur, což ve vztahu k potenciální malbě znamená vyhlazené nebo pixelizované povrchy objektů a textur. Aura devadesátých let přitom zůstává prakticky neporušena.

Proč si však výše uvedené otázky klást? Proč se vůbec zabývat dílčími aspekty technologie zvolené videohry, když ve většině případů pro autorův projekt představují pouze formální stránku?

Odpovědí je po všech stránkách těžko uchopitelný *fan-art*. Celkovým přístupem k projektu autor vybírá pouze velmi zobecnělé až nevyhnutelné kompozice obrazů a jejich námětů. Zplošťuje tak v jádru atraktivní látku, se kterou lze pracovat rafinovaně na stejnou popkulturní úroveň, jakou reprezentuje videohra samotná. Nelze vyloučit, že se skutečně jedná o záměr. Pokud ano, pak je výsledné dílo primárně *fan-art*, který má přirozeně sentimentální hodnotu. Avšak své kulturní hranice nepřesahuje, bez ohledu na institucionální nebo internetovou vazbu. Pomezí akademické a *fan-art* sféry zde neuvádím jako pejorativ nebo kritiku. Takové čtení ani není možné, už jen proto, že většina umění je prakticky *fan-artem* umění. Naopak přímý vztah s videoherním publikem je v tomto případě neocenitelnou výhodou. Představuje totiž úzkou, ale o to pevněji uchopitelnou cílovou skupinu, motivovanou sentimentem.

Nutno podotknout, že zvolený titul je v mladé generaci hráčů takřka neznámý. Poslední díl série byl vydán v roce 2011, už tehdy bojoval s nepřízní publika a celkovou zastaralostí herního konceptu. Od té doby se pouze znovu vydává původní hra (Duke Nukem 3D), kterou drží nad vodou především sentiment původní hráčské obce. Na videoherní současnost již nemá žádný vliv. Nelze přirozeně vyloučit, že budoucí tituly smetou ze zavedené značky prach.

O to zajímavější je, že se vliv objevil v uměleckém prostředí, byť je součástí již zmíněného sentimentu a nadsázky. Osobně jsem rád, že Martin téma z pozice malby otevřel, byť z mého pohledu postupoval příliš zavedenými postupy. Videoherní ženy v prezentované obrazové sérii reprezentují pouze sebe sama. S atmosférou je to podobné. Naladí se na ni především ti, kteří ji zažili v pohybu. Atraktivita projektu tak rezonuje převážně v řadách videoherního publika. Věřím, že vztah videoherní kultury a současného malířství může výhledově opustit retro fascinace a vzájemně si dorovnat informace. Vyžaduje to však oboustrannou péči, aby se výsledný přenos informací mohl považovat za aktuální.

Přeji Martinovi, aby neváhal pokračovat a hodně zdaru na všech životních i tvůrčích frontách.

Otázky k rozpravě:

Budete v sérii pokračovat? Pokud ano, jakou další videohru zvolíte?

Co se na projektu nepovedlo?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

B

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 16. 8 . 2020