

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR MALÍŘSTVÍ 1

PAINTING STUDIO 1

EDGES OF CEDAR GROVE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Vojtěch Luksch

VEDOUcí PRÁCE

SUPERVISOR

doc. MgA. Vasil Artamonov

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST
OBRAZOVÁ ČÁST

str. 4 - 15
str. 16 - 21

TEXTOVÁ ČÁST

Anotace

V diplomové práci se věnuji malbě krajin z virtuálního prostředí starých počítačových her. V obrazech se zaměřuji na zkreslení a nedokonalost grafiky, která svými prvky jako hranaté stromy a kopce připomínají a vytváří dojem modernistických maleb. Přesně na tuto paralelu se snažím zaměřit a ještě více ji zesílit a poukázat na ni. Motivy pochází především z her série *Grand Theft Auto*, kde díky volnému pohybu v krajině mohu hledat náměty, kompozice. Jedná se tedy zároveň o jakýsi druh plenéru ve virtuálním prostředí, který by se dal nazvat jako e-plenér.

In my diploma thesis I focus on low-poly virtual environment of old pc games. In my paintings, I focus on the distortion and imperfection of the graphics which elements such as square trees and hills, resemble and create the impression of modernist paintings. It is precisely this parallel that I try to focus on and to strengthen it even more and point it out. The motifs come mainly from the games of the *Grand Theft Auto* series where thanks to free movement in the landscape I can look for themes and compositions. So it is also a kind of plein air in a virtual environment which could be called an e-plein air.

Úvod

V mojí diplomové práci se snažím ještě více rozšířit sérii obrazů, které se věnuji zhruba poslední dva roky. V této sérii se zaměřuji na malbu krajin z virtuálního prostředí počítačových her z období přelomu milénia, které svojí nedokonalou grafikou, jako velmi nízká kvalita textur a ostré hrany, připomínají modernistické tendence v malířství konce 19. století a počátku století dvacátého. Tato propojenost je pro mě v obrazech základním kamenem, na kterém tento koncept dále rozšiřuji. Výsledkem má být co možná nejvíce kvalitní soubor maleb, které budou splňovat kritéria a požadavky současného umění.

První obrazy této série začaly vznikat v zimním semestru čtvrtého ročníku přesto, že původ myšlenky se v malbě zabývat počítačovou krajinou je ukotven zhruba už někdy v ročníku druhém mého bakalářského studia, kdy jsem se intenzivně zabýval modernistickými směry a snažil se je nějakým způsobem aplikovat ve své tvorbě. Tehdy jsem se zároveň ve volném čase hodně vracel k počítačovým a konzolovým titulům, které pro mě do jisté míry sloužili jako útěk zpět do bezstarostného dětství. Ovšem to co jsem dříve jako mladší vnímal ve hrách jako víceméně maximálně realistické trojrozměrné prostředí, se dospíváním proměnilo v úsměvné území plné placatých stromů a keřů, hranatých kopců a břehů řek. Tento digitální umělý svět mě začal čím dál více fascinovat svojí podobností s právě zmíněnými modernistickými přístupy. Nízký počet polygonů a dobové omezení výpočetní techniky způsobilo to, že vzniklo jakési prapodivné kubizované prostředí, které jsem byl schopný takto vnímat právě až s odstupem času a zájmem o umění a jeho vývoj.

Jak jsem zmínil, nějaký čas mi trvalo, než jsem se odhodlal tuto sérií začít. Nejspíš jsem měl potřebu nabít dostatek zkušeností a být dostatečně „vymalovaný“. Dalo by se říct, že moje bakalářské studium tedy nebylo jen dlouhodobé tápání, malbou nespočet plenérů a experimentování s modernistickými formami, ze kterých často vznikaly pouze epigonské obrazy, ale vnímám tuto důslednou přípravu jako naprosto zásadní pro definování nadcházející série obrazů.

e-plenér

Malby vychází vždy z krajiny konkrétní hry, místa nejsou vymyšlená a lze je ve hře najít. Můj zájem se na začátku stáhnul především k titulu *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), které ideálně plní aspekty pro tento koncept. Zároveň mám ke hře potřebný vztah skrze strávené dny a noci hraním v době jeho vydání. Svět v *San Andreas* skýtá poměrně různorodý a rozsáhlý otevřený svět (lesy, hory, pole a louky nebo pouště), kde se může člověk volně pohybovat po krajině a hledat náměty. Tím se najednou ve hře stává hledání míst a kompozic jakýmsi druhem plenéru, virtuálního plenéru, který nazývám e-plenér. Termín vzniknul při konzultacích na domovském ateliéru malířství 1 a tuším, že ho poprvé takto formuloval můj vedoucí ateliéru Vasil Artamonov.

Všechny motivy, které ze hry vybírám, vždy zbavuji herní postavy či ovládaného automobilu v popředí atp. včetně veškerých herních prvků jako jsou různé ikonky a HUD (Heads-Up Display), které by na hru přímo odkazovaly. Zůstává pouze samotný pohled na krajinu, která má svojí vizualitou v divákovi vyvolávat pocit, že se dívá na nějaký pokus o klasickou modernu, tedy nějak záměrně kubizovanou nebo jinak abstrahovanou krajinu. Výsledné obrazy tak odkazují na podobu digitálního prostředí a současně v sobě nesou odkaz na modernistickou abstrakci v krajinomalbě.

Cedar Grove a Cézanne

Jednotlivé náměty z her jsem se snažil vybírat tak, aby se výsledný obraz formálně i obsahově protínal s modernistickou malbou. Například v obraze "Motiv z GTA III (kopec nad Cedar Grove č.2)", je možné spatřovat mnohé podobnosti v dominantním a ostře řezaném kopci lokace Shoreside Vale s horou Svaté Viktorie z obrazů od Paula Cézanna. Kromě podobnosti monumentálního kopce s horou Svaté Viktorie, můžeme číst určitou paralelu mezi mostem v pravé dolní části obrazu a viaduktem, který je možné také na jednom ze série hor Svaté Viktorie najít, případně i v protějšších budovách, které jsou schované mezi stromy. Cézanne byl nejspíše tím skutečně prvním, kdo geometricky reinterpretoval organické formy. Absurdní vizualita přírody ve hře jako hranaté stromy a kopce se tu příkladně prolíná právě s modernistickým přístupem Cézanna, který předměty zjednodušoval na základní tvary - koule, krychli a válec, z čehož později těžili kubisté, fauvisté, expresionisté i malíři abstraktního umění. Takovým podobným příkladem může být paralela mezi vizualitou a kompozicí raného díla *Krajina* (1912) od Otakara Kubína a obrazem "Motiv z GTA:SA č.2" (Krajina s mostem při západu), kde v obou případech lze vidět podobu v neohrabaně ztvárněných stromech, které vypadají spíše jako košťata.

Jak jsem již naznačil, technická limitace her z počátku nového tisíciletí byla stále značně omezena na to, aby dokázala zobrazit realističnost skutečně viděného. Limitace zapříčinila efekt nízkého rozlišení a relativně nízký počet polygonů způsobil, že se objekty jevily velmi redukovaně. Byly hranaté a relativně jednoduché a to v kombinaci se Cézannovou záměrnou stylizací a redukcí, se pro mě v této sérii stává stěžejním bodem ke zkoumání. Přístup Cézanna a následující proto-kubistického období naprosto změnil vnímání vizuality. Svým způsobem by se dalo říci, že moderna předpřipravila lidi chápat budoucí počítačovou estetiku. Z dnešního pohledu v dějinách umění odhalujeme četné pozoruhodné paralely mezi vývojem digitální estetiky a vývojem moderního umění na konci 19. a na počátku 20. století. Tento hlubší estetický kontext ukazuje, že videohry a digitální umělecká díla jsou sice novými médii, ale často řeší stejné nadčasové lidské problémy, se kterými se starší umělecké formy potýkají již stovky let.

Placatá příroda

Značná část obrazů je tvořena náměty, které staví primárně na digitální vizualitě přírody, pro kterou je z období přelomu milénia typická placatost travin, křovin ale i stromů, na kterou jsem se postupem času začal zaměřovat čím dál více a snažil se tuto charakteristickou vizuální složkou nechat vyniknout. Plochosť počítačové vegetace se tady stává dalším pojítkem s modernismem. Pro ilustraci cituji Clementa Greenberga z jeho práce *Modernistická esej*.

„Zdůrazňování plošnosti se ve výtvarném umění modernismu stalo v procesu sebekritiky a sebeurčení tím nejdůležitějším. Je to právě plošnost, která je jedinečná a výlučná jen v malířském umění. Protože plošnost byla jedinou podmínkou, kterou se malba nedělila s žádným jiným uměním, modernistická malba se na nic nesoustředila tak jako právě na ni.“¹

Nejčastějším příkladem podoby vegetace ve hrách je *sprite*. Jedná se o polygon, který je stále na stejném místě, a ani nanesená textura se v čase nemění. V zásadě se tedy jedná o placatý obrázek, který je ve hře umístěný volně v prostoru a představuje nejčastěji právě traviny, keře či stromy. Aby v otevřené krajině byl potlačený fakt, že se jedná jen o plochý obrázek a nedocházelo k tomu, že by pozorovatel z boku nic neviděl, případně viděl jen silně zdeformovanou část obrázku, je tato situace většinou řešena použitím dalšího polygonu se stejnou texturou, který je na ten původní kolmý a tím vytváří jakýsi kříž, případně složitější spletenec textur a vytváří tak dojem prostorového objektu. V těchto křovinách z plochých textur je možné se

¹ GREENBERG, Clement, *Modernistická malba, esej*, 10str., 1960

v některých hrách volně pohybovat, což často zapříčiní bizarní pohledy, kde se textury z bezprostřední blízkosti stávají abstraktní plochou a zčásti nebo úplně zakryjí výhled. Takovým příkladem je obraz: "Motiv z GTA:SA - Textury křovin č.2", kde tato plochá „kulisovitá“ flora má pro mě jakési neodolatelné kouzlo, které mě nutí se opakovaně k této podobě vracet. Svojí vyprázdněností, jednoduchostí a přesným geometrickým řádem se zdá, že je naprosto v protikladu skutečné přírodě. Dalo by se říct, že jsem našel v této umělé, hranaté a placaté krajině určitý druh krásy, který se snažím vystihnout.

Postup a technologie malby

Pro vyjádření těchto plochých textur jsem zvolil techniku malby špachtlí nebo případně jinými nástroji s větší plochou jako třeba pravítka, kterými rozmazávám olejové barvy a vytvářím tak dojem počítačových textur. Je to určitý proces řízené náhody. Nevytvářím naprosto identickou texturu, jaká se nachází ve hře, ale spíše opět jakousi její imitaci.

Celkové dílo se sestává z většího množství různých formátů malovaných převážně technikou olejomalby na plátně nebo překližkách či jiných různých dřevovláknitých desek. Práce na plátně mají spíše charakter pastózní malby. Barvy jsou ve větších nánosech roztírány do podoby textury dané předlohy a naopak tvrdý podklad desek mi umožňuje hrubší zacházení, rytí špachtlí nebo stírání barvy. Ve výsledku to dává trochu jinou možnost výsledného efektu, který má ale působit opět jako nekvalitní rozmazaná textura. Tento dvojitý přístup mi velice vyhovuje a myslím, že sérií prospívá a zároveň mi umožňuje více uvažovat, kam dál dílo posouvat.

Špachtle a kýč

Malba špachtlí bývá asociovaná často s nízkým uměním, autory kýčovitých obrázků ala Bob Ross, kde její použití je pouze samoučelné a nemá v zásadě žádný další význam. S trochou nadsázky se dá říct, že mi vždy byla v něčem tato kýčovitost provedení, včetně sentimentálních námětů, sympatická a inspirovala mě tak k aplikaci špachtle jako výrazového prostředku k docílení efektu rozmazaných textur. Snaha je tedy sérií mimo jiné vztáhnout i k tomuto nízkému umění spojené se špachtlí a kýčovitými krajinkami. Tyto náměty jsem sbíral především ze hry *Need for Speed : Hot Pursuit 2* (2002), kde jsem daný motiv vybral ze zadních plánů kulisovitého pozadí. Romantické skalisté hory z tratě Fall Winds nebo exotické prostředí lemované palmami z okruhu Tropical se snažím zachytit tak, aby odkazovali svojí pevností a geometrickou stavbou na modernismus a polygonovou vizualitu, tak právě i k zmíněným upadlým kýčovitým krajinomalbám. Je to další část, která obohacuje tuto sérií o nový kontext a také jinou barevnost palety než například atmosféra z titulů *Grand Theft Auto*.

Romantika virtuálních krajín

Jak jsem zmiňoval na začátku, tak vztah k daným titulům je pro mě značně důležitý. Útěk do videoher a jejich prostředí mi byl vždy jakýmsi alternativním domovem. Vzhledem k tomu, že jsem v některých herních krajinách strávil značnou část dětství, stává se pro mě proces jejího ztvárnění silně emotivní záležitostí. Troufl bych si říct, že mnohdy mám k těmto imaginárním světům vytvořený takový vztah, jako kupříkladu ke skutečným místům odkud pocházím neb skrze nostalgii a prožité „mraky“ hodin mi iluze digitálních světů v hlavě spouští podobně silné emoce. S jistou nadsázkou se pak mohou pro mě některé takové umělé světy stát něčím, jako byly Okrouhlice pro Jana Zrzavého nebo Kameničky pro Antonína Slavička. V tomto ohledu nese práce určitý patos, který je pro mě ale zcela neodmyslitelný. Únik do počítačových krajín a následné vytváření si takovýchto silných spojení je nejspíš do značné míry těžko přenositelný pocit a může vyvolávat mnoho pochybností, zdali je to vůbec možné nebo dostatečně uvěřitelné. Myslím si ale, že jde z velké části o generační záležitost. Pro mojí generaci, kterou už digitální světy videoher zasáhly natolik, se tyto pochybnosti budou postupně stávat minulostí.

Útěk do virtuálních světů vnímám mimo jiné v současném umění jako velmi silné téma, které se v době nejpřísnějších opatření korona-virové krize ještě víc zesílilo a aktualizovalo.

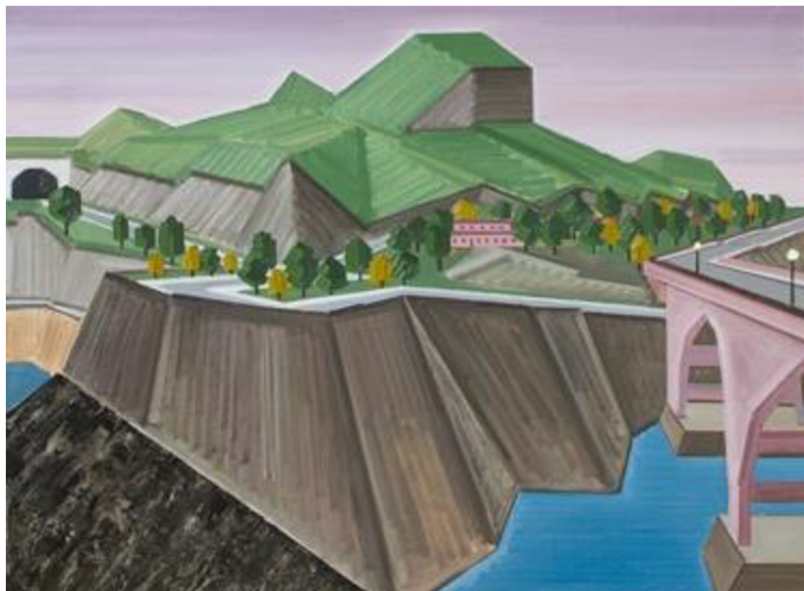
Kontext v rámci současného malířství

Jako současný autor jsem svědkem rychlého cyklu tvorby a zastarávání digitálních médií. Tradiční malířství má tak stále své místo ve schopnosti odrážet tuto dobu a v jistém smyslu slouží jako typ záznamu, který uchovává nehmotné styly a vizuality ztracené neustálými aktualizacemi. Digitální doba vytvořila řadu fascinujících textur, slovníků a stylů. Sleduji, že nová online generace malířů se zaměřuje na tyto styly digitálního softwaru podobně, jako moderní umělci se připojili k hromadnému opuštění věrnosti, aby prozkoumali malbu jako malbu. Do jisté míry se tedy dá chápat používání a zkoumání digitální estetiky a jejího principu v tradiční malbě jako jeden z nástrojů v dnešním malířství ve snaze k návratu k pravé podstatě a významu malby nebo tak to alespoň chápu já. Stejně jako se moderna odvracela od akademismu, se tyto dnešní formy často odklání od věrného zobrazování a směry jako jsou fotorealismus a hledají nové cesty prostřednictvím digitální syntetické podoby. Přetavováním a recyklováním digitální estetiky nových médií v tradiční malbě může vést k vzniku zajímavé nové vizuality a nových kontextů. Svoji vlastní tvorbu bych tedy radil k tomuto pomyslnému proudu, avšak svým způsobem jak už jsem zmínil, odráží i určité prvky romantismu, který je v současném umění také velmi aktuální téma.

Závěr

Ve své závěrečné práci jsem se pokusil shrnout sérií, které se věnuji poslední dva roky a vytvořit z ní celistvý obraz mého zájmu o virtuální krajinu včetně všech zmíněných významů a odkazů. Ze svojí práce mám dobrý pocit a jsem s ní spokojen, i když vnímám, že je stále kam dílo posouvat. Myslím, že je to pro mě tématem, které je vyčerpané jen velmi okrajově a tím jej rozhodně nepovažuji za uzavřené. Spíše naopak cítím, že se mi po hlubším, intenzivním a dlouhodobějším zájmu o toto téma, otvírají další nové souvislosti a směry kam pokračovat.

OBRAZOVÁ ČÁST



Motiv z GTA III (kopec nad Cedar Grove č.2), olej, plátno, 101 x 73 cm, 2021



Motiv z GTA:SA č.2, olej, mdf deska, 41 x 44 cm, 2020



Motivy z GTA:SA č.12 a č.11, 2021



Motiv z GTA:SA č.13, olej, plátno, 70 x 70 cm, 2022



Motiv z GTA:SA – Textury křovin č.2, olej, mdf deska, 60 x 60 cm, 2021



Okraj lesa (motiv z NFS II), olej, plátno, 70 x 70 cm, 2022



Motiv z NFS:HP2 č.2, olej, mdf deska, 36 x 38 cm, 2022



Stromek u cesty, olej, plátno, 80 x 80 cm, 2023