

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

In My Restless Dreams, I See That Town

In My Restless Dreams, I See That Town

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Martin Gračka

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

doc. MgA. Vasil Artamonov

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4–9
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 10–19

TEXTOVÁ ČÁST

In My Restless Dreams, I See That Town

Ve své diplomové práci chci vzít diváka na mystickou procházku fiktivním místem, které je tvořeno našimi hříchy a nejhoršími sny. Místo, které se zdá být opuštěné a mrtvé. Je plné zvláštních zvuků, mlhy a záhadných stínů. Ocitáme se v zapomenutém světě plném tmy a osamělosti. Vidíme zničené a opuštěné prostředí, jako symbol zániku něčeho, co kdysi existovalo. Místo, kde se stýkají skutečnost a iluze. Kombinace těchto faktorů vytváří pocit tísně a klaustrofobie.

Postavy se zdají být ztracené, plaché, bezmocné a vydány napospas záhadnému městu. Cítíme určitou formu napětí a očekáváme neznámé. Vyobrazení opuštěných a zničených budov, temných uliček v nás evokují tajemné pocity, které nás přitahují a zároveň děsí.

Přestože se jedná o virtuální prostředí, dokáže silně působit na lidskou psychiku. Mé výjevy z videohry *Silent Hill* (1999) mají být až na sílu plné temnoty, pocitu beznaděje, zoufalství a melancholie. Náměty se snažím vybírat na první pohled civilní, nudné, kdy se na obraze skoro nic neděje. Jemně a s důrazem na atmosféru a náladu, místo na explicitní vizuální prvky. Chci, aby každá obyčejná věc, jako je rostlina nebo kus nábytku, nesla tíhu toho světa. Hra má velice silný a emotivní příběh, který je vytržen ze svého původního kontextu. Není tak nutné pro diváka nutně znát předlohu, a dostává tak prostor k vytvoření si příběhu vlastního.

Postavy příběhu se zde často potýkají s vlastními démony a traumaty a musí bojovat o přežití v nehostinném prostředí. Stejně jako v reálném světě existuje mnoho lidí, kteří se potýkají s podobnými problémy, jako jsou mentální nemoci, násilí, těžké životní situace, nebo strach z opuštěnosti a osamělosti. Hlavní postavy se vydávají na cestu do Silent Hillu a musí se vypořádat s pocitem izolace a vlastními traumaty. Nedostatek sociální interakce a blízkých vztahů může být jedna z věcí, se kterou se můžeme ztotožnit. Právě samota je tu zachycena na několik způsobů. Avatar je ve hře většinu času sám, já jsem sám u svého herního zařízení, když postavu ovládám, a jsem sám, když obrazy v ateliéru maluji na plátno. Přizpůsobuji se estetice hry, kterou se snažím rozvinout dál malířským rukopisem. Grafika hry byla ošklivá a zastaralá už v době vzniku hry, ale právě to hře dodává na tíživosti. Dostává se tak zároveň větší prostor pro představivost, kde si věci tvořené pár pixely musíme domýšlet samy a vlastně to může být děsivější, než kdybychom se koukali na realisticky ztvárněné příšery.

Vracíme se zpět do neexistujících světů a vzpomínáme na to, že kdysi bylo líp. Utíkáme od svých problémů, abychom řešili ty fiktivní. Může se tak stát, že je pro nás jednodušší utéct ze své noční můry než se vyrovnat se současnou politickou situací, klimatickou krizí nebo každý měsíc zaplatit složenky. Lze tedy říci, že toto místo může symbolizovat temné stránky našeho světa, které často nechceme vidět a přijmout. Na druhou stranu představuje možnost konfrontovat se s vlastními démony a zažít transformaci a uzdravení.

Doufám, že mým obrazům se podaří přenést atmosféru tohoto temného světa a přivést diváky na cestu, která je bude provázet úzkostí, ale také krásou a poezií.

Má tvorba je již od začátku studia ovlivněna modernistickou malbou. V nižších ročnících jsem pracoval na sérii zátiší ovlivněné Vincentem van Goghem nebo Henry Matissem. Později jsem dělal sérii vyfouklých, zdeformovaných nafukovacích panen, které mohly připomínat kubistické portréty. Od

roku 2020 se věnuji malbě obrazů z videoherního prostředí. To bylo z jedné části způsobené covidovou pandemií, kdy se trávilo většinu času doma u počítače a cestovat se mohlo leda ve virtuálním prostředí. Zajímá mě podobnost mezi grafikou videoher nultých let a modernistickou malbou, převážně kubismem. Na rozdíl od modernistických malířů už ale nemusím své náměty stylizovat. Po formální stránce se snažím zachytit nedokonalosti grafiky, její limity a atmosféru her pomocí malířských gest a zkratk. Napodobováním struktur pomocí malířských špachtlí či kusu kartónu, rozechvělost obrazu hutnými nánosy barvy v pastě či nedoskakující textury vynecháním linky mezi dvěma plochami.

V první sérii obrazů, na které jsem pracoval s Vojtěchem Lukschem, jsme společně malovali e-plenéry¹ ze hry *GTA*, konkrétně z 3D trilogie, která vznikala od roku 2001 do roku 2004.

Tyto hry se odehrávají v otevřeném světě, který nám dával prostor – stejně jako krajinářům – hledat si svá místa a malovat krajinu, která svou zastaralostí a stylizovaností může připomínat modernistické obrazy. Při tvoření těchto e-plenérů se objevily i vtipné momenty, kdy jsem musel při krajinomalbě, stejně jako v reálném životě, čekat na správné nasvícení sluncem a hledat správný úhel pohledu. Na tuto sérii jsem později navázal obrazy ze stejného světa, ale větším měřítku, cca 200 x 150 cm, kdy jsem se odklonil od krajiny, ale spíše jsem se věnoval zachycování běžného života NPC.² Zvětšení formátu pomohlo více k tomu stát se součástí toho světa, když byl divák před obrazem.

Další ze sérií, která byla věnovaná videohram byla moje bakalářská práce *Piece of Cake* (2020).³ Ta se věnovala hře *Duke Nukem 3D* z roku 1996, která je o generaci předchází. Hra není provedena ve 3D enginu, ale v enginu dva a půl, tudíž se můžeme pohybovat ve 3D prostředí, ale postavy vždy vidíme pouze zepředu. Pixelová grafika by mohla být znázorněna například metodou pointilismu, já však zvolil expresivnější formu, která spíše odkazovala ke kubismu, a onu pixelovou rozechvělost obrazu jsem se snažil imitovat nánosy pasty. V této práci jsem se soustředil na vedlejší postavy, machismus hlavní postavy, barevné akordy a zvláštní prostředí.

Série *In My Restless Dreams, I See That Town* vyobrazuje krajinu ze světa *Silent Hill*.⁴ Hra byla velmi úspěšná nejen díky silnému příběhu, ale také sound-designu a soundtracku. Mimo několik pokračování série, jejíž poslední díl vznikl v Brně, má také filmovou adaptaci. Příběh hry je známý pro svou temnotu, hororovou atmosféru a náročnost, která vyžaduje, aby hráči řešili různé hádanky a bojovali s nepřáteli. Je velmi hluboký a temný, s mnoha symbolickými prvky a odkazy na různé psychologické a filozofické koncepty. Hra se zaměřuje na témata jako jsou vina, utrpení, bolest a touha po smrti. Příběh je také známý pro několik různých konců, které závisí na tom, jak hráči hrají hru a jaké rozhodnutí učiní.

Příběh se odehrává kolem muže jménem Harry Mason, který se snaží najít svoji adoptivní dceru Cheryl, která zmizela během cesty do města Silent Hill. Během hledání Cheryl se Harry potýká s temnými silami a bizarními stvořeními, které představují jeho vnitřní strachy a demony. Postupně se ukazuje, že Silent Hill má temné tajemství spojené s rituálními oběťmi a kultem, který praktikoval okultní magii. Jedním ze zdrojů inspirace pro hru je město Centralia v Pensylvánii, USA, které bylo opuštěno kvůli požáru podzemního uhlí v roce 1962 a od té doby zůstalo téměř zcela vylidněné. To se ve hře promítlo vyprázdněností města a všudypřítomně poletujícím popelem. Další možnou inspirací byly zanedbané toalety na japonských benzinových pumpách. Na jedné takové začíná příběh druhého dílu.

1 E-plenérem je myšlen plenér ve virtuálním prostředí

2 NPC (non-playable character) je označení pro nehráčskou postavu v počítačové hře.

3 Martin Gračka, *Piece of Cake* (bakalářská práce), FaVU VUT: Ateliér malířství 1, Brno 2020.

4 *Silent Hill* je psychologická hororová videohra vyvinutá japonskou společností Konami a vydána v roce 1999 jako exkluzivita na PS1.

Mým cílem je nejen zachytit vizuální prvky z videohry, ale také evokovat pocity, jako by byl člověk v tomto děsivém světě přítomný. Pocity tajemna, strachu, beznaděje, osamělosti, temnoty a něčeho surrealistického. Zhmotnit tyto virtuální zážitky do fyzické podobnosti malbou. Můžeme se tak dívat na místa, na která jsme byli zvyklí se dívat pouze prostřednictvím monitoru kdekoliv a kdykoliv, nyní jsou však zprostředkované hmotou a můžeme se jich třeba i dotknout. Vytvořit malířskou formu, aby měla formální kvality, zvládala zprostředkovat esenci nedokonalé grafiky a zároveň vystihovala hororový svět.

Mé obrazy jsou často velmi temné a dystopické, a tak mohou být pro některé diváky zmatečné nebo dokonce nepochopitelné, zejména pokud neznají prostředí a příběhy ze hry. Nicméně, i když divák nemá zkušenost s touto videohrou, může se pokusit porozumět obrazům tím, že se zaměří na jejich výtvarné prvky a atmosféru. V tomto případě si může vychutnat estetický zážitek a pokusit se najít v obrazech nějaké vlastní významy a asociace. Záleží však na konkrétní malbě a interpretaci diváka. Chci, aby nebylo podstatné, že výjevy jsou převzaty z nějaké hry, ale aby obrazy a témata byly nosné samy o sobě. Další možností je, že obrazy diváka zaujmou natolik, že si hru dohledá, a zjistí si informace a spojitosti sám. Dalším důvodem může být také jistý kalkul. *Silent Hill* je poměrně populární herní série, takže tvorba obrazů na toto téma může přitáhnout pozornost fanoušků série.

Další roli může hrát také nostalgický prvek. Jak grafikou tak samotnou hrou. Videohry jsou často spojeny s konkrétními obdobími v našich životech, jako jsou dětství nebo adolescence, a tak mohou být spojeny s příjemnými vzpomínkami na tuto dobu. Nalézáme zde tak nostalgii z druhé ruky, kdy lidé cítí nostalgii po něčem, co sami nikdy nezažili. Jak říká Michal Rybka, publicista časopisu *Level* a serveru *PC Tuning*, kurátor projektu Alza muzeum, autor hry *Attack the Fridge!* a sběratel herní historie: „*Se kdysi vzpomínalo, tak jak bylo běhání po Výtoni prostě, za obručí s kačerem, tak my vzpomínáme, jak se hrál Mario a tak dále... Je to takový jako zvláštní digitální sentiment... A já si jako říkám, jaký to bude až dospěje ta další generace a budou vzpomínat se slzama v očích, jak jim bylo prostě pět a hráli toho Doooma a řezali tou motorovkou (...).*“⁵

Malbou také dochází ke kontrastu mezi starým a novým. Malba, která ve své historii sahá až do pravěku, a videohry nebo internet, které jsou fenoménem posledních dekád. Jak se vzpomíná na starou videoherní grafiku posledních 20ti let, tak se vzpomíná i na starou malbu: „*Malba jako prostředek analýzy různých témat (vztah ke krajině, napětí mezi reálnou a virtuální zkušeností, vzpomínky a nostalgie, vyrovnávání se s dědictvím modernistické malby. Bez uměleckých revolucí od impresionismu přes kubisty až k pop artu, by dnes nikdo nedokázal ocenit estetiku počítačových her, která je na tomto odkazu závislá. S modernou je dnes stejně jako se starými hrami svázaná určitá míra nostalgie, kterou lze chápat i jako možný tvůrčí princip.*“⁶ Zajímá mě také, jaký bude výsledek bez použití klíčového prvku, kterým je obtížná hratelnost. Místo aktivního prožitku jsme pouze diváci.

Po formální stránce začínám tak, že plátna podmalovávám špinavou růžově-hnědou barvou. Ta má odkazovat jednak ke rzi a špinavosti, která je v prostorách hry všudypřítomná, jednak má růžovost dodávat nějaký úchylný až znepokojivý nádech. Tato barva se vyskytuje po celém obraze ve vynechaných linkách mezi plochami barev. Linka imituje nedoskakující textury, což je typické pro tuto generaci her. Dále pokračuji v nánosech olejové barvy v pastě. Tím se snažím docílit zrnitosti obrazu a velkých pixelů objevujících se ve hře. I když je velká plocha v jedné barvě, právě hrudky barvy a husté tahy dodávají oku pocit zrnění obrazu. Silné a hrubé tahy štětcem, které vytvářejí texturu, můžou dodat obrazu hmatatelnost.

5 Michal Rybka, Hardware Club #32, 16. 5. 2019, *YouTube.cz*, vyhledáno 17. 4. 2023.

6 Citace z kurátorského textu Vojtěcha Vaňka a Miroslava Maixnera k výstavě Vojtěcha Luksche a Martina Gračky s názvem *IDDQD* (2021) v brněnském Kině Art.

I když maluji interiéry nebo exteriéry, nejde mi o to, v obrazech budovat prostorovost. Víím, jak fungují malířské principy, ale důležitější je pro mě, aby byl obraz celý pokrytý v pastě se stejnými tahy štětce. Aby působil ploše stejně jak na obrazovce. Důležitá je taky paleta barev, která se odehrává v šedých a hnědých tónech, kterým romantickou náladu dodává fialové nebe. Fialovou pak akcentuje občas se vyskytující příroda, jako jsou zelené stromy nebo tráva. Všudypřítomná mlha všechno zesvětluje a barvy na obraze jsou tak všechny ve vybledlém odstínu. Obrazy odehrávají se v noci, nebo v místech kde je tma, zase dávají prostor pro hru světla a stínů. Hlavní hrdina nosí svítilnu připnutou na hrudní kapse, tím se v obrazech objevuje zajímavý a nečekaný zdroj osvětlení. Na jisté dramatičnosti může výjevům dodávat i poletující sních, který obrazy rozbíjí a může působit jako kaz.

Obrazy jsou koncipovány ve formátu 4:3, který odkazuje na typické rozlišení tehdejších her. Ať už v malém formátu 30 x 40 cm, který může být podobný tehdejším monitorům, nebo 200 x 150 cm, který má působit monumentálně a můžeme se tak stát součástí obrazu, nebo se na tomto místě cítit fyzicky přítomni. Kompozice obrazu, úhly a perspektiva, mají záměr narušit tradiční estetická očekávání. Dochází k různým pokřivením, která jsou způsobena limitací tehdejších enginů. Kompozice objevující se ve hře jsou zajímavé samy o sobě, používá se filmová kamera, kde vidíme hlavního protagonistu z různých úhlů, na mě jako na malíři tak je jen správně nachystat scénu a umístit hrdinu na správné místo. Prostory jsou buďto prázdné, nebo se v nich objevují postavy postavy izolovány tmou či mlhou, což může působit také jako rám samotného obrazu.

Dále pracuji s titulky, jednak aby scéně dodaly další kousek tajemna, jednak aby přidaly prvek humoru. Kombinace těchto temných výjevů a humoru se tak staví do kontrastu a mohou vést k nečekaným emocionálním reakcím diváka. Tento efekt může být využit pro vyvolání záměrně rozporuplných emocí a vytvoření komplexnějšího prožitku. Je důležité najít vhodnou rovnováhu mezi těmito dvěma emocemi, aby byl výsledný efekt co nejúčinnější. Ke ztvárnění těchto výjevů přistupuji a dávám jim stejnou váhu, jak kdybych maloval cokoli z reálného světa. Dochází tak ke kompromisu mezi fotografií a skutečným objektem.

Ve své práci čerpám z modernistického rukopisu, který jsem se snažil uvolnit a rozvést do osobitější formy. Dále tu můžeme najít vliv surrealismu, jsme ve snovém světě a snažíme se porozumět svému nitru. Můžeme tu také najít až romantický zájem o krajinu, soustředění se na podání vnitřního světa a emocí malíře spíše než na realistické zobrazení předmětů. Stejně jako romantické obrazy jsou i mé práce často bohaté na barvy a dramatické kompozice, které mají vyjádřit silné emoce a nálady. V romantismu se používalo silné světlo a stín, aby byla podtržena atmosféra a nálada díla. V romantických malbách se často objevují i symbolické prvky, které mají význam a přidávají další dimenzi obrazu. Postavy stojící v mlze, na okraji krajiny, nám tak můžou připomenout obrazy Caspara Davida Friedricha nebo expresivní mlhavé krajiny Williama Turnera.

Sleduji, že v poslední době se v uměleckém světě začíná objevovat žánr zabývající se videoherní tematikou, který by se dal rozdělit na několik menších skupin. Část autorů si bere estetiku videoherní grafiky nultých let za svou a vytváří své postavy inspirované avatary z her. Obrazy nemají po obsahové stránce s videohrami nic společného, odkazuje k nim pouze forma. Mezi tyto autory může patřit například Julius Hofmann. Jeho tvorba se zabývá reprezentací prostoru a povrchu v digitálním věku a zahrnuje figurativní a abstraktní malbu, kresby, koláže a počítačově animované filmy. Inspirací pro jeho práci jsou les, metal a videohry z 90. let, které zároveň chápe jako jistý únik. Pro jeho obrazy je typická barevnost. Jsou to ponuré, šedé obrazy s jasně žlutými a fialovými akcenty. Jeho figurální práce vychází z portrétní malby 17. století, obličej zde hraje podřadnou roli a prakticky neexistuje. Ve svých obrazech se snaží, aby povrchy a struktury působily hapticky, jako by byly vylisované z betonu. Šaty na obrazech připomínají směs brnění a architektury. Zajímavé podle něj je, že některé z

důležitých malířských vlivů před 2. světovou válkou jako „Neue Sachlichkeit“, kubismus, figurativní konstruktivismus, sdílejí mnoho podobností s modelováním postav her z 90. let. Dále mezi tyto autory může patřit Brandon Lipchik nebo Rute Merk.

Dále to jsou autoři, kteří pracují právě s videoherním obsahem. Například Nick Benfey je malíř žijící v Brooklynu. Benfeyho malby ze série *Games* jsou menší formáty, většinou okolo 30 centimetrů, malované akrylem. Autor nám expresivním způsobem podává své vzpomínky na dětství. Svě malované scénérie vytváří bez předlohy podle svých vzpomínek, tudíž některé jeho scény ve hře nenajdeme. Obrazy vyvolávají dávku nostalgie, ale zároveň působí velmi groteskně. Autor své obrazy doplňuje i o uživatelské rozhraní, vidíme tak jakou máme zbraň, nebo kolik nám zbývá životů. Další je Slawa Lowskaya, ruská umělkyně, která tvoří akrylem komorní formáty. Ve svých obrazech používá pastu nanesenou špachtlí. Maluje groteskní výjevy z her *GTA*, kde zobrazuje vlastní smyšlené situace a umocňuje tak absurditu některých scén a humor samotné hry. Zároveň tak dodává postavám druhý život právě svými příběhy, které dané hrdiny více polidšťují. Nebo Gao Hang, který se narodil v roce 1991 v Číně, v současnosti žije a tvoří v Houstonu. I když studoval fotorealistickou malbu, jeho současná práce přejímá jazyk raných videoher, kde objemy byly vytvářeny základními polygony a textury byly aplikovány širokými tahy. Hang chápe digitální grafiku videoher jako „nalezené objekty“ 21. století a zajímá se o objekty, které se koupou ve velikosti moderních technologií a zároveň odhalují určitou syrovost, zvláštnost nebo trapnost kvůli jejich zastaralosti. Zatímco vizuální styl je velmi specifický pro hráčskou kulturu druhé poloviny 90. let, existenciální témata v jeho díle jsou nadčasová.

Poslední skupinou jsou tendence fotorealistů, kteří námět precizně přenáší jako fotografii. Bence István Ódor je fotorealistický malíř z Maďarska. Pracuje převážně s akrylovými barvami na plátně. Jeho práce jsou známé jako realistické malby doplněné o glitche, nebo dětsky domalované obrázky, krajiny nebo autoportréty s dávkou ironie. Umělec vědomě staví na spouštění vzpomínek diváků, kteří se pravidelně noří do digitální sféry. Jeho série *Savegame* si přivlastňuje scény z počítačové hry *Grand Theft Auto*. Ty se objevují v malovaných, monochromatických rámečcích připomínajících staré PC monitory. Ódor se zaměřuje na „nemísta“ (Augé), která člověk může najít během hodin bezcílného virtuálního flákání se někde mimo ústřední narativ hry. S podobným přístupem maluje v české republice Petr Dejmek, který fotorealisticky ztvárňuje videoherní výjevy s jejich nedokonalostmi nebo maluje reálný svět obohacený o herní prvky.

ZDROJE:

Alfie Bown, *Playstation. Svet snov*, Bratislava 2020.

Ernst Gombrich, *Příběh umění*, Praha 1997.

Gao Hang, <https://www.gao-hang.com/>, vyhledáno 19. 4. 2023.

Julius Hofmann, <https://www.juliushofmann.de/>, vyhledáno 19. 4. 2023.

Ódor Bence István, <https://www.odorbenceistvan.com/>, vyhledáno 19. 4. 2023.

Michal Rybka, Hardware Club #32, 16. 5. 2019, *YouTube.cz*, vyhledáno 17. 4. 2023.

Vojtěch Vaněk a Miroslav Maixner, kurátorský text k výstavě Vojtěcha Luksche a Martina Gračky s názvem IDDQD, Kino Art, Brno 2021 (nepublikováno).

OBRAZOVÁ ČÁST

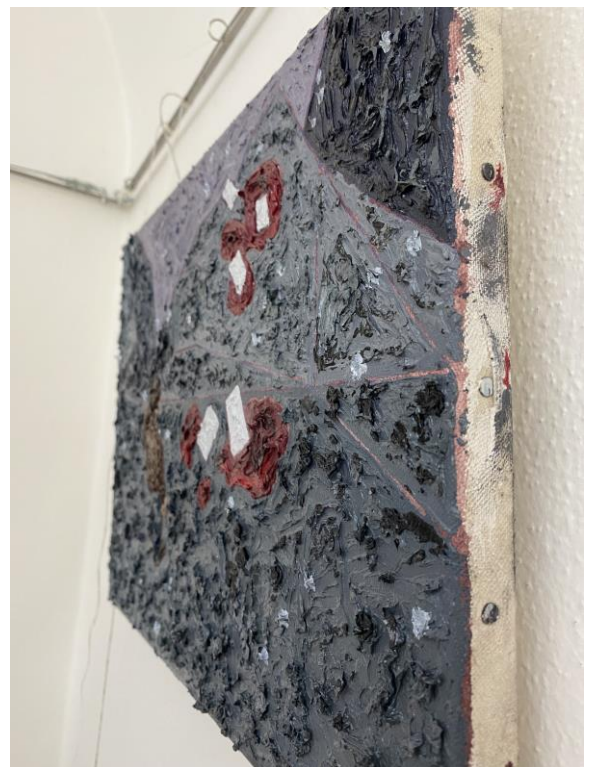


Beware of Dog, olej na plátně, 30x40cm, 2023





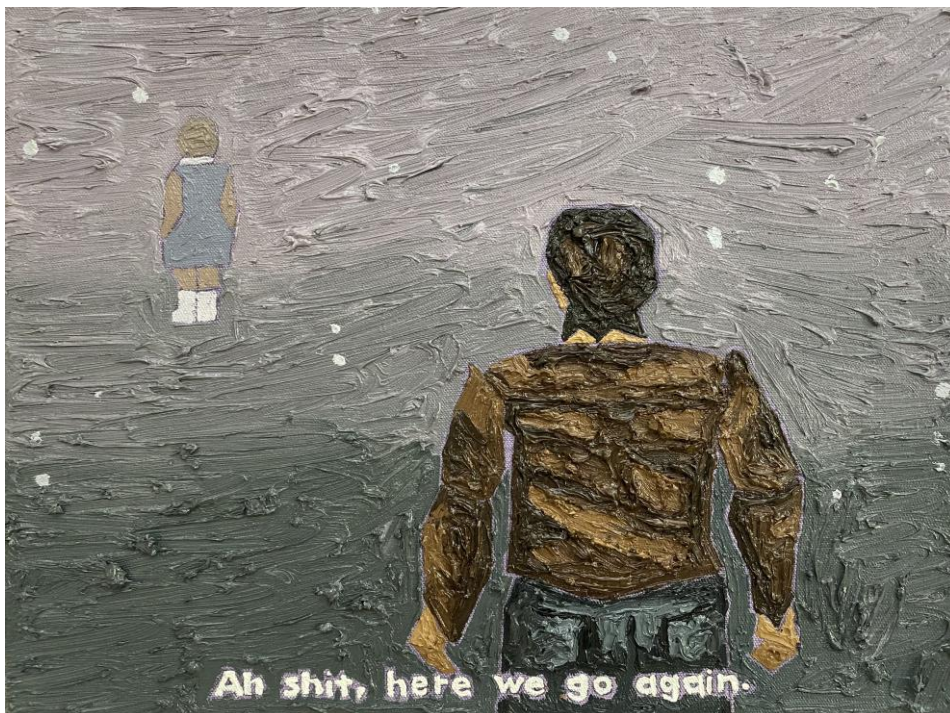
Letters, olej na plátně, 30x40cm, 2023





Cheryl?, olej na plátně, 40x40cm, 2023





Ah shit, olej na plátně, 30x40cm, 2023



Doghouse, olej na plátně, 30x40cm, 2023



Alley, olej na plátně,
30x40cm, 2023



Harry, olej na plátně, 40x40cm, 2023



Street, olej na plátně, 30x40cm, 2023



Motel, olej na plátně, 150x200cm, 2023



Motel, detaily



Restroom, olej na plátně, 150x200cm, 2023

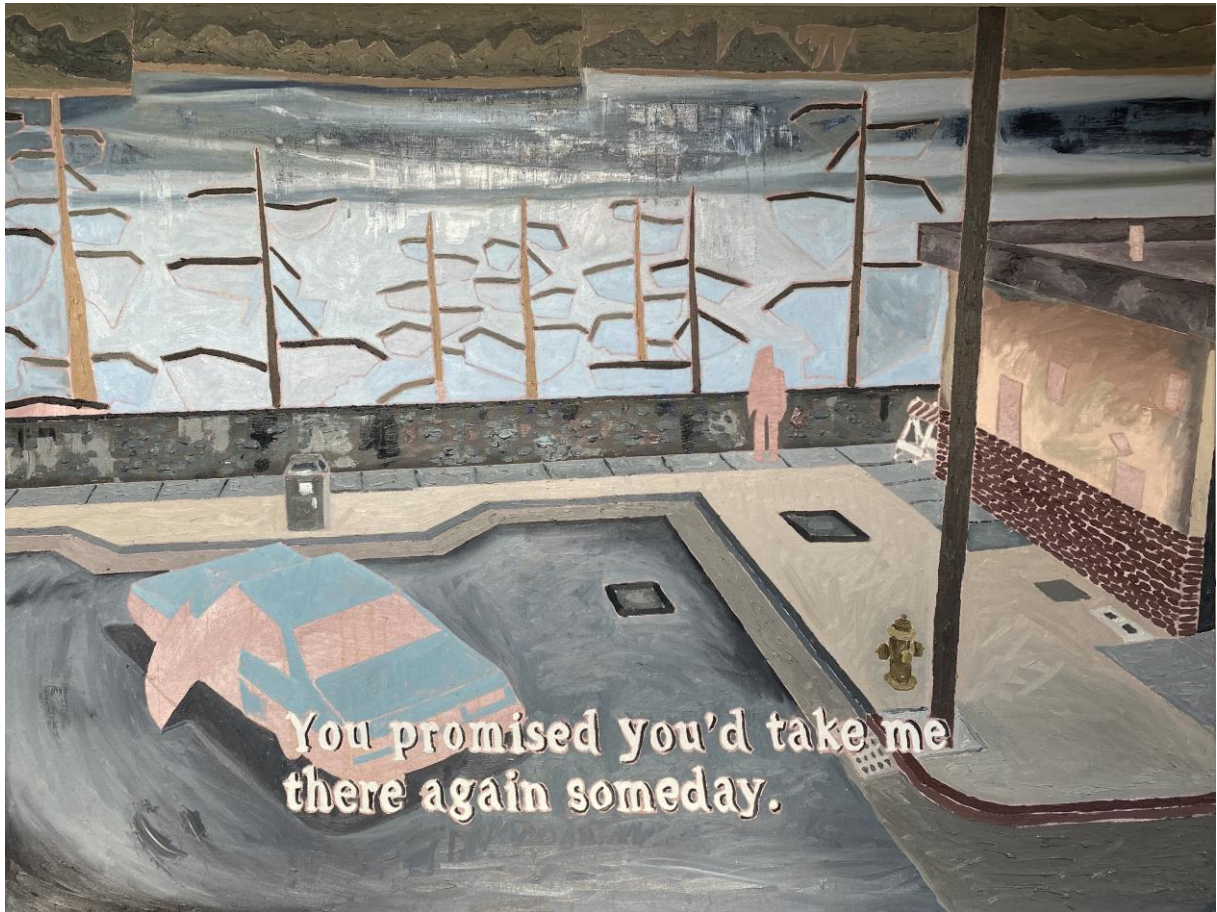




School, olej na plátně, 150x200cm, 2023



Café No. 2, olej na plátně, 150x200cm, 2023



But You Never Did, olej na plátně, 150x200cm, 2023 (rozpracováno)