

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Centrum audiovizuálních studií

Audiovizuální studia

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**GAME ARTOVÝ VÝVOJ NA POZADÍ SOUČASNÉHO
UMĚNÍ**

Veronika Švecová

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce: Mgr. Ondřej Trhoň

Datum obhajoby: 8.9.2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV FACULTY

Center for Audiovisual Studies

Audiovisual studies

BACHELOR'S THESIS

**THE EVOLUTION OF GAME ART AGAINST THE
BACKDROP OF CONTEMPORARY ART**

Veronika Švecová

Thesis advisor: Mgr. Helena Bendová

Examiner: Mgr. Ondřej Trhoň

Date of thesis defense: 8.9.2020

Academic title granted: BcA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

GAME ARTOVÝ VÝVOJ NA POZADÍ SOUČASNÉHO UMĚNÍ

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

Podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování

Ráda bych poděkovala své vedoucí práce Mgr. Heleně Bendové za její cenné rady, podnětná doporučení a také její ochotu.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se tématicky zabývá umělci a jejich díly, při jejichž zrodu sehrály velkou roli videohry. Pro srovnání používám skupinu tvůrců zvanou game art, která z pohledu historie jako jedna z prvních začala významně přejímat novou mediální formu videoher. Soustředím se ale primárně na současné umění, jehož charakteristické znaky se podobají game artové povaze. Cílem tedy je na příkladu tvorby vybraných autorů z obou táborů určit, jak se za tu poměrně dlouhou dobu v kontextu evoluce vývoje her a galerijní praxe game art proměnil a jaká je tvář jeho současného stavu. Hlavní výzkumná otázka tkví tedy v této transformaci. Široké spektrum proudů náležejících pod game art v této práci redukuji na výběr příkladů žánrově spjatých s fantasy a science fiction.

Druhá část vede k ujasnění přístupů aropriování videoherních prvků stojících za různorodou interdisciplinarností tvůrců, což je jeden z kroků jak objasnit, čím se tedy současná generace odlišuje. Dalším postupem je ukotvení společných témat umělců fluidně rozptýlených mezi hybridními popkulturními odkazy, do nichž náleží také videohry.

Abstract

This bachelor thesis thematically deals with artist and their works, while video games played a big role at their birth. For comparison I use a group of creators called game art, which from a historical point of view was one of the first what significantly adopt a new media form of video games. The focus, primarily applies to contemporary art, whose characteristics resemble the game art nature. The aim is to use the example of production from selected authors of both sectors to determine, how over the relatively long time in the context of the evolution of game development and gallery practice has changed game art and what is the face of its current state. The main research question then lies in this transformation. In this work, I reduce the wide spectrum of the movements belonging to game art to a selection of examples, genre-related to fantasy and science fiction.

The second part leads to make clear approaches of appropriation of video game elements behind the diverse interdisciplinarity of creators, which is one of the steps to clarify, how the current generation differs. Another method is to anchor the common themes of artist dispersed across the hybrid pop culture references, to which video games belong as well.

Obsah

Abstrakt.....	6
Abstract.....	7
Seznam Příloh.....	9
Úvod.....	11
1. Game Art.....	13
1.1. Game art a jeho definice.....	13
1.2. Představité hnutí.....	13
1.2.1. Spletená irealita Tobiase Bernstrupa.....	15
1.2.2 Techno mediavelismus Edda Sterna.....	16
2. Současné umění a game artové transformace.....	18
2.1 Hypermix Lu Yang.....	18
2.1.1 Agresivní vesmír popkultury.....	18
2.2. Fluidní realita Thea Triantafyllidise.....	21
2.2.1. Orkské snění.....	21
2.3. Jeremy Couillard a jeho zahrada mimozemských rozkoší.....	23
2.3.1. Postapokalyptická fantasy.....	23
3. Přitažlivá moc aropriace videoherních forem a průniky mezi game artem a současností.....	26
3.1. Role play.....	26
3.2. Virtuální světy.....	27
3.3. Časoprostor.....	28
3.4 Hardware.....	29
4. Žánrová a stylová roztríštěnost.....	30
5. Závěr.....	32

Seznam Příloh

Příloha č. 1.: Orhan Kipcak. Arsdoom (1995) [dokumentace díla, digitální snímek obrazovky] zdroj: <https://mbf.blogs.com/.a/6a00d83451ba1e69e20120a6aa0b03970c-pi>

Příloha č. 2.: Cory Arcangel. Super Mario Clouds (2002) [dokumentace díla, barevná fotografie] zdroj: <https://whitney.org/collection/works/20588>

Příloha č. 3.: Tobias Bernstrup. Re-Animate Me (2002) [dokumentace performance, barevná fotografie] zdroj: <http://www.bernstrup.com/images/performances/ff2.JPG>

Příloha č. 4.: Eddo Stern. Cockfight Arena (2001) [dokumentace performance, barevná fotografie] zdroj: <https://eddostern.com/works/cockfight-arena/>

Příloha č. 5.: Eddo Stern, Fort Paladin (2003) [dokumentace díla, barevná fotografie] zdroj: https://eddostern.com/wordpress/wp-content/themes/eddotheme/images/flickr_cache/fortpaladin/A/4906109148/4906109148_c9b41298fc_o.jpg

Příloha č. 6.: Lu Yang, Lu Yang Delusional Mandala (2015) [dokumentace díla, digitální snímek] zdroj: <https://vimeo.com/141005910>

Příloha č. 7.: Lu Yang, Material World Knight (2018) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: http://luyang.asia/wp-content/uploads/2019/02/IMG_0151.jpg

Příloha č. 8.: Lu Yang, Material World Knight (2018) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: http://luyang.asia/wp-content/uploads/2019/02/IMG_0135.jpg

Příloha č. 9.: Lu Yang, Material World Knight (2018) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: http://luyang.asia/wp-content/uploads/2019/02/IMG_0243.jpg

Příloha č. 10.: Lu Yang, Material World Knight (2018) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: http://luyang.asia/wp-content/uploads/2019/02/IMG_0273.jpg

Příloha č. 11.: Lu Yang, Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger (2017) [dokumentace díla, digitální snímek obrazovky] zdroj: <https://vimeo.com/253722161>

Příloha č. 12.: Lu Yang, Material World Knight (2018) [dokumentace díla, digitální snímek obrazovky] zdroj: http://luyang.asia/wp-content/uploads/2019/02/IMG_0201.jpg

Příloha č. 13.: Theo Triantafyllidis. Studio Visit (2018) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: https://miro.medium.com/max/1000/0*poGdXEfni1tr2cl6.jpg

Příloha č. 14.: Theo Triantafyllidis. Pastoral (2019) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: https://tzvetnik.online/portfolio_page/theo-triantafyllidis-at-eduardo-secci-contemporary/

Příloha č. 15.: Theo Triantafyllidis. Pastoral (2019) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: https://tzvetnik.online/portfolio_page/theo-triantafyllidis-at-eduardo-secci-contemporary/

Příloha č. 16.: Jeremy Couillard. Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real: A strategy guide to the videogame (2019) [dokumentace publikace, strana 26-17, digitální snímek obrazovky] zdroj: <https://www.dropbox.com/s/fafvkvsbe9enjk2/SometimesGuideBook.pdf?dl=0>

Příloha č. 17.: Jeremy Couillard. Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real (2019) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: https://dennydimingallery.com/wp-content/uploads/2019/05/JeremyCouillard_LifeIsNotReal_install_01_hr-1800x1196.jpg

Příloha č. 18.: Jeremy Couillard. Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real (2019) [dokumentace videohry, digitální snímek obrazovky] zdroj: https://store.steampowered.com/app/789380/Sometimes_to_Deal_with_the_Difficulty_of_Being_Alive_I_Need_to_Believe_There_Is_a_Possibility_That_Life_Is_Not_Real/?l=czech&curator_clanid=7099409

Příloha č. 19.: Theo Triantafyllidis. Studio Visit (2018) [dokumentace výstavy, barevná fotografie] zdroj: <https://www.meredithrosengallery.com/theo-triantafyllidis-role-play>

ÚVOD

Videohry se staly již na sklonku 70. let silnou kulturní a zábavní tradicí. Zaujaly také široké spektrum publika, na které působí jako imerzivní brána do fantastických světů. Toto nové médium (narozdíl třeba oproti filmu), je díky své interaktivitě více uživatelsky přístupné a otevřené, a to mj. také, díky interaktivnímu pohybu hráče, ve virtuálním prostředí. Následné pohlcení všech smyslů a emociální stimul je jedním z jeho klíčových schopností. Tato nová virtuální dimenze otevřela hráčům novou imaginaci s příchozím velmi esteticky působivým 3D prostředím.

Všímám si trendu, jak v posledních zhruba třech letech videohry prostupují, jako estetická i obsahová složka díly mnoha současných umělců. Možná se tyto tendence nikdy úplně od úpadku game artu nevytratily, navrací se ale čím dál víc frekventovaně v podobě apropriace videoherních avatarů nebo monster, magických zbraní a také videoherních soundtracků. Z undergroundového proudu tyto vlivy pomalu vstupují do děl a přístupů etablovaných tvůrců. Jako praktikující tvůrce, osvojující si digitální média, jsem sama přistoupila ve své praktické tvorbě k tématům a formám čerpajícím z tradice videoher.

Díky nedostatečnosti textů¹, pojednávajících o přítomných tendencích mého zájmu, chce právě tato bakalářská práce prozkoumávat vlivy, jaké mají videohry, jakožto výrazná estetická a kulturní platforma, na současné umělce a jejich díla. Jako výchozí bod jsem si určila již známé hnutí game art, pevně ukotvené v historii umění, jež se objevilo na přelomu našeho tisíciletí. Nastíněním vybraných umělců, reprezentujících umění ovlivněné nástupem videoher, se budu tázat po vývoji a současném stavu „game artu“². Ohledávání pozůstatků těchto trosek, jejich transformace či zrození úplně nových forem dalece přesahujících prapůvodní myšlenky gameartu, je právě cíl této bakalářské práce. Na základě formální a estetické analýzy budu určovat, jaké jsou nové souvislosti v produkci umění ovlivněného videohrami, jaké přebírají formální znaky z minulosti game artu a jak s nimi následně kreativně manipulují.

¹ Pro tuto bakalářskou práci mi byly nejvíce nápomocné tyto publikace: *Gamescenes: Art in the Age of Videogames* (2006) a *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* (2015). Ty se ale vztahují (vzhledem ke své době vydání) spíše na game artovou kategorii. Libovolný text, který by se vztahoval k současnému „game artu“ jsem bohužel nenašla, ačkoliv aktuální „game artovou“ tvorbu se snaží mapovat web: Gamescenes.org

² Uvozovky volím z toho důvodu, že současní umělci se už s touto kategorií neidentifikují i přestože mají podobné znaky. Game art se vázal na určitou skupinu umělců a jejich tvorbu, která už je minulostí.

Protože se videohry a s nimi i díla autorů rozbíhají do několika žánrových kategorií a nebylo by možné na krátkém prostoru bakalářské práce všechny důkladně zanalyzovat, rozhodla jsem se zaměřit pouze na výrazný proud zástupců sci-fi a fantasy. Z toho se odvíjí také několik technik, které dnešní tvůrci používají ke komunikaci mezi uměle vytvořeným fikčním environmentem videoher a jeho prorůstáním do fyzické galerijní stavby.

V první kapitole se zaměřím na prolnutí videoher se záměrným tvůrčím uměleckým zásahem v 90. letech, které bývá nazýváno jako game-art. Na příkladech dvou tvůrců spadajících do této skupiny a zároveň kategorie žánrů fantasy a sci-fi uvedu jejich charakteristiky.

Druhá kapitola se bude týkat již mého jádra zkoumání, tedy současného umění a jeho trendů, které byly ovlivněny gamerskou kulturou. Na příkladu tří umělců, se pokusím zmapovat jejich tvůrčí postupy, pomocí nichž se pouští do přejímání formálních a obsahových prvků z gamerského prostředí ve svých dílech a přechodu do materiálních podob instalací, v jakých jsou prezentovány v prostředích galerií. Pro výběr právě této trojice umělců jsem se rozhodla z důvodu jejich etablované a pevně ukotvené pozice na poli současného umění.

V další kapitole dospěji ke zobecnění videoherních apropiací, které byly příznačné pro tvorbu všech mnou zmíněných autorů a také, jak mezi nimi pronikají různé vlivy nebo jak se mezi sebou jejich díla vzájemně odlišují. Čtvrtá kapitola se bude týkat žánrové a stylové rozdílnosti, jež komplikuje snahu jasně vymezit povahu novodobého umění inspirovaného videohrami. V závěru této bakalářské práce na základě předložených informací pak odpovím, na mnou položenou otázku o transformaci a současných podobách „game artu“.

1. Game Art

1.1. Game Art a jeho definice

Na přelomu tisíciletí, v době, kdy už kdekdo vlastnil doma herní konzoly nebo hrál počítačové hry, se zrodilo hnutí Game art. Umělci ovlivnění rozmachem videoher v devadesátých letech se začali pokoušet své zážitky z virtuálních krajín začlenit také do své tvorby. Výsledkem mohla být video instalace či malba, inspirovaná videoherním prostředím nebo jeho tématy, či dokonce apropriovaná forma vycházející z určité digitální hry. Ve svém textu čerpám primárně z teoretických textů Mattea Bitantiho a podle nich, jsem se také orientovala při výběru umělců a jejich děl. Definice game artu podle Mattea Bitantiho je:

„Game Art je jakékoli umění, v němž digitální hry sehrály důležitou roli při tvorbě, produkci a/nebo předvádění uměleckého díla. Výsledné umělecké dílo může existovat ve formě hry, obrazu, fotografie, zvuku, animace, videa, performance nebo galerijní instalace. V Game Artu mohou být hry použity jako prostředek i jako téma.”³

1.2. Představitelé hnutí

Game art bylo podle výše zmíněné definice široké hnutí obsahující mnoho různorodých děl. Než se zaměřím na příklady dvou umělců, kteří jsou pro mé účely klíčoví tím, že se zaměřují specificky na práci s videohrami v kontextu sci-fi a fantasy, zmíním pro ilustraci dvě slavná díla náležející k zakladatelským v oblasti game artu.

Ještě před propuknutím hlavní vlny Game Artu Orphan Kipcak a Reini Urban vytvořili *Ars Doom* (1995)⁴ pravděpodobně první modifikovanou verzi videohry umělci. Dílo vytvořené v enginu Doom II, bylo virtuální kopií Bruknerhausovy výstavní haly, ve které byla rozmístěna díla vyzvaných umělců. Hráč, vybírající si úlohu kurátora nebo kritika mohl ničit umělecké artefakty nebo samotné umělce. Tím mohl utvářet selekci umění, kterou ponechal neponičenou ve virtuální galerii. Esence soutěživosti prostupující prostředím videoher a světa umění se tak potkala v dekonstruované střílečce parodizující vážná pravidla galerijního provozu.

³ Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi Editore, 2006, str. 9

⁴ Obrazová příloha č. 1

Jedno z nejvíce signifikantních děl game artu bylo pak *Super Mario Clouds* (2002)⁵ umělce Coryho Arcangela. Apropiace tu vzniká pomocí hacku cartridge samotné hry (který pak Arcangel uveřejnil jako instrukční manuál na své webové stránce). Tvůrce ze známé plošinové hry vymazává hlavního hrdinu Maria i vše ostatní kromě mraků. Dílo se tak sestává z minimalistické krajiny pro kontemplaci v prostředí galerijní videoinstalace. Pro Arcangela výběr této blockbusterové hry nebyl náhodný, opírá se o nostalgii devadesátých let a období raného seznamování hráčů s videokulturou. Létající mraky vznášející se ve videu satiricky symbolizují samotnou hru či populární kulturu s její efemérností v celé šíři. Tím, že uveřejnil i instruktážní manuál, jak hru hacknout na svých webových stránkách, nechává zpochybňovat herní průmysl i uměleckou produkci.⁶ Jak se staví Arcangel ke své práci a přístupu k populární kultuře výstižně shrnuje John Sharp:

*"[...] Když se však Cory Arcangel věnuje videohram, je to spíše v duchu postprodukčního umění - pracuje se všemi druhy jednorázové popkultury, od bublinové žvýkačky, přes internetové memy, až po videohry, aby vytvořil umělecká díla. Jeho práce se nezabývá úplně designem her a jeho tradičním zaměřením navrhování hráčských zážitků. Místo toho, jsou hry jen další součástí kultury založené na technologii, se kterou si můžete hrát."*⁷

U těchto dvou výše představených děl byla signifikantní tématizace her jako prostředku ke kritice institucionálních praktik či popkultury. Negativní reakce na hlavní proud kultury a zároveň její apropiování se samozřejmě objevovaly již u pop-artového hnutí. Game art ale vyzývá publikum ke společné participaci, která je zábavnou hrou ve strategicky generované modifikaci. Netvrdím, že následující autoři naprosto postrádají tuto kritickou vrstvu. Pokud se ale odkrývá, promlouvá již v kontextu zabudovaného konstruovaného světa, mimo pozemská pravidla. Tím, že se zaměřím na fantasy a sci-fi žánry, se otevírají trochu jiné subjekty zájmu vybraných umělců a rozdílná forma v apropiování videoher, jejichž charakteristiky následně uvedu.

⁵ Obrazová příloha č. 2

⁶ Zdroj informací z publikace: Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi Editore, 2006

⁷ John Sharp. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Massachusetts: The MIT Press, 2015, str. 29

1.2.1. Spletená irealita Tobiase Bernstrupa

V knize *Gamescenes: Art in the age of videogames* (2006)⁸ najdeme v početném seznamu umělců i švédského tvůrce Tobiase Bernstrupa. I on se v 90. letech dotknul herní apropiace podobné již zmíněnému dílu *Ars Doom*(1995), když přestavěl v sérii zvané *Museum Meltdown* (1995) různá muzea a transformoval jejich architekturu ve střílečkovou hru. Jeho pozdější tvorba ale dalece přesahuje kritiku populární kultury či světa umění.

Klíčová je pro něj interdisciplinarita, kromě game artu a videotvorby se dotýká žánru performance i velmi tělesně. U Bernstrupa virtuální prostředí videoher přesahuje digitální mediální formu tím, že zasahuje do reálného environmentu, obvykle galerií. Bernstrupovy výstupy překračují také jeho identitu, odíváním se do fetišistického oblečení a stylizováním se do fikčních avatarových postav znázorňujících ho jako válečníka s prohnanou dominancí ovládající svět či rovnou celý univers. V jeho performanci nazvané *Re-Animate Me* (2002)⁹ se v počátku na projekci vynořuje průlet herní sci-fi scénou futuristického města, kde na billboardu čteme „*Realdoll - Silicone and steel, it feels so real*“.¹⁰ Když se mediální scéna ztmaví do černa, na scénu vstoupí sám Tobias Bernstrup. Nemusíme nutně toto spojení vnímat jako bránu mezi dvěma světy - virtuálním a reálným - nebo hledat v umělcově světě jistou dualitu, je to spíše jednotná fantazijní „irealita“ charakterizující styl jeho práce. I když je přítomný fyzicky během své události v galerii, není to on, je to rozostřená meta postava, jeho alter-ego neustále měnící svou dekonstrouvanou ireální identitu. Autor pak vysvětluje, že autenticita postrádá racionální smysl ve světě plném paradoxů, v kterém videohry stále více překračují hranici ztvárnění realismu, a zároveň některé reálné městské čtvrti připomínají ranné sci-fi snímky. Není to jen nejasná hranice mezi reálným a fikčním, umělec si všímá kromě estetických kvalit ve videohrách a science fiction právě také jejich dystopických vizí a sdělení. Někde pod povrchem vizuality připomínající původní kultovní film *Blade Runner* (1982) se skrývá touha po odhalování spásu přinašející nové technologie a pokrok, na druhou stranu i fascinace z jejich destruktivních schopností.

⁸ Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi Editore, 2006.

⁹ Obrazová příloha č. 3.

¹⁰ Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi Editore, 2006, str. 77.

Ráda bych také uvedla obrazovou přílohu, ale z performance se bohužel nedá vyhledat moc detailních fotek, zobrazujících tuto scénu.

„Jeho videa, interaktivní díla a živé performance odhalují tvárnost umělce tím, že vystupuje na pomezí genderové hranice a překračuje anachronistické městské scenérie. Bernstrupova videa přejímají estetiku počítačových her: sci-fi pohledy s nápadnou centrální perspektivou jsou povědomé, přesto však podivné, klasicismus se mísí s gotickým noirem nebo digitalizovaným De Chiricem. Bernstrupovy živé performance si na druhou stranu půjčují více z hudební epochy fin-de-siècle Výmarské Republiky s nádechem robocopského stylu.“¹¹

1.2.2. Techno mediavelismus Edda Sterna

Umělec izraelského původu Eddo Stern kromě toho, že vytváří experimentální počítačové hry, nachází své pole působnosti i na půdě performance nebo v materiálním prostředí sochy. Jeho akce vychází ze zkušeností domácí gamerské atmosféry, kterou Stern ozvláštňuje reálným užíváním kostýmů ve stylu Cosplay nebo náramků zintenzivňujících pocit bolesti při hraní hry *Tekken 3* (1997). Umělecký kolektiv C-Level, jehož je Stern součástí, uspořádal event, během kterého virtuální postavy vystupují z videoher do prostředí ztělesňovaným reálnými hráči. *Cockfight Arena* (2001-03)¹², jak již napovídá název, byla performance agresivního souboje v maskách kohoutů, připomínající starověké římské gladiátorské zápasy v suterénu gamerského labu. Událost nabízí zábavnou sondu do brutality obsažené v hrách tím, že jí obnažuje v reálné situaci souboje zrcadlícího děj hry na projekci. Narozdíl od zmíněného umělce Tobiaše Bernstrupa, reflektujícího ve své tvorbě futurologické vize, Stern se volně ponořuje dále do minulosti. Kořeny jeho zájmu tkví v mediaevalismu, konkrétněji v jeho popkulturním dědictví, rodícím se v literatuře 70. let. Umělec se tomuto tématu věnuje i ve svém textu *„A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games“* (2002), kde zkoumá odraz fantazijní virtuální scény MMORPG a novodobého zájmu společnosti o středověk. Fascinaci historickým obdobím vysvětluje na americké supervelmoci, která se svým dobrodružstvím 18. a 15. století vyloženě nechlubí a minulost původních američanů radši okamžitě odmítá:

„Mnohem přijatelnějším narativem pro 21. století křesťanského bělošského impéria by bylo to majestátní Evropy; kolonialistického ústředí, domovu králů a královen, kotlíku

¹¹ Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi Editore, 2006, str. 76

¹² Obrazová příloha č.4

*křesťanství, zdroje velkého umění a literatury a sebeproklamovaného kotle kultury - sítě osvícení a vědecké revoluce.*¹³

Toto tvrzení sám autor prezentuje ve svém bohatém souboru prací. Například kinetická socha *Fort Paladin* (2003)¹⁴ představuje počítačový hrad, dekonstruuující veřejně dostupnou hru *America's Army* (2002), která byla určena k náboru a propagandě amerických vojáků. Autonomní naprogramovaná hardwarová konstrukce vytváří dojem latentního hráče hrající hru v techno-neostředověké krajině. Můžeme zde tak vyzorovat hackerský a kritický přístup objevující se už v dílech Cory Arcangela. Fascinace technologickými inovacemi a cestami do fantazijních světů je v dílech Edda Sterna zkombinována s ambivaletním kritikem té samé kultury, produkující ideologie ovlivňující masy lidí.

¹³ Edo Stern. *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games*. Akademický text. Los Angeles: University of Southern California, School of Cinema & Television, 2002, str. 3

¹⁴ Obrazová příloha č. 5

2. Současné umění a game artové transformace

3.1 Hypermix Lu Yang

Práci Lu Yang sídlící v Shanghai bychom mohli charakterizovat jako mýtickou plazí postavu Hydry¹⁵, která se se svými devíti dračími hlavami brouzdá mezi obrovitými vlnami oceánu pop-kultury. Několik jejích mozků představuje rozmanitý tematický okruh, jímž se autorka zabývá, ovšem připojenost k tělu obdařeným centrální počítačem koordinuje každický pohyb zbytku těla v šamanický tanec. Umělkyně vyrůstající v asijském prostředí sama otevřeně přiznává svou otaku identifikaci neboli obsesi v nadměrné konzumaci manga a anime. Nechává se ovlivňovat ale i v celku rozsáhlého pole východní populární kultury s početnými podivnými subkulturami. Její zájmy oscilují i na pomezí vyspělých dominantních sci-fi měst, kde buduje svou vlastní krajinu rozléhající se do starodávných tradic východní filozofie a náboženství. Spirituální témata Lu Yang mísí v koktejl existencialismu a techno-religionistiky poznamenaný studiem psychologie a neurovědy. Jako progresivní umění ve spojení s vědou uznává proud bio-artu, konkrétně např. výzkumnou laboratoř SymbioticA stojící za spoluprací se Stelarcem a jeho známým projektem *Ear on Arm* (2007) - protézou ucha na jeho ruce. Tím se vysvětluje její signifikantní rukopis v uchopování charakterů se superschopnostmi a mutujících v techno-biologické cyborgy, které autorka představuje ve svých multimediálních a instalačních dílech. Ti se pak často zjevují jako nadpozemské bytosti ve fantazii noční můry, bořící tabu své tělesně modifikované schránky, ale i genderové binarity.¹⁶

3.1.1 Agresivní vesmír pop kultury

Výstava *Material World Knight* (2018)¹⁷ proběhla v muzeu Power Station of Art během Shanghajského biennále umění. To mělo tento rok pod vedením kurátora a historika umění Cuauhtémoca Mediny téma Proregress: Art in an Age of Historical Ambivalence. Spojení slov progresu a regrese se na této výstavní přehlídce vyznačovalo zájmem o růst a transformace. Protichůdné tendence vývoje nesoucí se ve znamení diskriminace a násilí v ponuré modernitě anachronicky nahlíží zpět do minulosti. Např. úzkost vyvolávající ovzduší současné problematiky globálního oteplování a antropocénu reflektovala také Lu Yang ve své monumentální instalaci na této výstavě.

¹⁵ Mytologická obludná postava napůl ženy a hada s devíti dračími hlavami. Pro umělkyni se mi toto přirovnání jeví jako nejvíc výstižné. Více na: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Hydra_\(mytologie\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Hydra_(mytologie))

¹⁶ Lu Yang používá ve svých dílech často jako avatara, jako modifikovanou verzi sama sebe. Obrazová příloha č. 6

¹⁷ Obrazová příloha č. 7

Brána do dystopického universa rozprostírajícího se ve 3. patře muzea diváka přenášela do metafyzické bitvy, překračující digitální prostor zářivých obrazovek. Nálepky¹⁸ na obou stranách zdi před vchodem do hlavní části instalace již diváka upozorňovaly na název výstavy *Material World Knight*. Využitý font se zdobenými ornamenty v pozadí odkazoval na typografické způsoby prezentace videoherních titulů. Nebylo to jen písmo, ale celý prostor atakoval pozorovatelovy vjemy svou přemrštěnou barevností, světelným designem, nástěnnou tapetou vyjevující vesmír, nebo blyštivými materiály¹⁹.

V neposlední řadě tu pozornost diváka upoutávaly především videoherní automaty, lemující interiér výstavy a dokládající snahu Lu Yang o vytvoření obdivuhodné makety centra arkádových her²⁰. Obrazovky videoherních strojů propůjčily svůj display k přehrávání starších videí z produkce Lu Yang. Zařízení běžně poskytující imerzivní hráčské zážitky se i přes absenci interaktivity stalo místem pro vznik nové syntézy motivů. Stroje se chovají jako samostatná jednotka perpetuum mobile, která i přes nepřítomnost hráče plně koresponduje s estetikou a vzrušením, zažívanými v podobném reálném centru. Video s názvem *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2017)²¹, bylo jedno z děl cyklicky promítaných na několika obrazovkách videoherních strojů. Návštěvník se v něm mohl bavit imitovaným soubojem mezi Channomo (japonskou star popové hudby), stylizující se do bojové středoškolské anime postavy a jakýmsi zlým tvorem. Typický námět střetnutí dobra a zla se opakovaně objevuje v mnoha dílech Lu Yang. Kromě boje tu dívčí charakter svou magickou zbraní také manipuluje s pohyby davu lidí procházejícího reálným městem. Princip její tvorby vychází tématem i formou z tradice anime a videoher, v tomto snímku se např. mísí reálné charaktery natočené na green screen s barevným pozadím 2D a 3D grafiky v kombinaci se záběry existujícího i fiktivního digitálního města. Spojení několika efektů působí ve výsledku jako mnohvrstevnatá koláž, která se objevuje nejen v dalších videích představených v prostoru muzea ale i v samotné instalaci. Ve frontálním pohledu se na stěně místnosti tyčí monumentální LCD televizní triptych zobrazující audiovizuální dílo nesoucí stejný název jako výstava - *Material World Knight* (2018)²².

Video nepřímo navazuje podobným využitím prvků a koláživostí na *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*. Společné je zasazení do města, které je v tomto

¹⁸ Obrazová příloha č. 8

¹⁹ Obrazová příloha č. 9

²⁰ Obrazová příloha č. 10

²¹ Obrazová příloha č. 11

²² Obrazová příloha č. 8

případě zkonstruovaná miniatura, sloužící jako krajinné panorama. V něm se prohánějí obrovité postavy ve stylu Tokusatsu²³ zosobněné japonským cosplay kolektivem nyoROBOTtics. Ti se stylizují na jedné straně do robotů s umělou inteligencí a na straně protihráče do anime lidských postav. Dynamiku uprostřed napodobeniny zábavného hráčského doupěte akcentuje post-apokalyptická scéna města²⁴, zrcadlící a vyobrazující situaci akční scény transformované z virtuální říše videa Material World Knight. Model mimozemšťana s obnaženým mozkiem v nadživotní velikosti, může odkazovat k Tim Burtonově sci-fi komedii *Mars útočí* (1996) nebo k počítačové hře *Destroy All Humans* (2005). Lidský charakter tu zůstává zmražený v činné pozici zásahu proti nehumánní entitě.²⁵ Trosky městské scenérie rozdělené na třech podstavcích vynikají díky v jejich středu zaparkovaným ufo talířem na jedné z rozpadlých budov. Rozehrává se tu děj, který kromě bojujících statických avatarů organicky prorůstá mezi domovou výstavbou na četném množství tabletů. Rovněž jako na hracích strojích se tu přehrávají starší videa tvůrkyně výstavy nebo animované grafiky titulku výstavy.

Seskupení tolika komponentů v jeden megalomanský celek je charakteristickým znakem toho, jak Lu Yang pracuje s kompozicí instalace, kterou se snaží zahltit na každém čtverečním centimetru jejími vizuálními fantaziemi. Divák je tak nakonec vyčerpán pod tíhou tolika estetických elementů, ve které není prostor k nadechnutí ani vstřebání zážitku z představených děl. Fiktivní videohry redukují svůj obsah na povrchní zábavné scénáře, ve kterých dominuje spíš jenom jejich vizuální forma. Předkládá nám svůj univers utopie, ve kterém kritika současné konzumní společnosti ztrácí místo jejím následováním.

Gary Zhexi Zhang o díle Lu Yang píše: *„Bouřlivá intenzita práce Lu Yang vytváří současně stimulující i vyčerpávající spektakl: ikonografický mix, který zatímco produkuje zdánlivé spirituální energetické rauše, tak nakonec nechává diváka dychtit po skutečné výstavě, spíš než po tom, co vypadá, jako nekonečná změť trailerů a reklamních produktů. Z anime do uměleckého světa, přes idoly ke zbožnosti, Lu uvádí do pohybu závratnou řadu popkulturních efektů, které sdělují samy o sobě méně než neurověda nebo náboženství, než struktura víry, společenství a konzumu, kterými je naše tržně orientovaná kultura poháněna. Lu tvrdí, že ‚žije na internetu‘: představují si, že pracuje se spousty zároveň otevřenými panely a vybírá tyto nesourodé sféry s vědomým smyslem pro humor a nerdským okem pro detail. Jako zkratka v již*

²³ Japonský termín pro hrané akční nebo televizní drama s použitím nadměrného množství speciálních efektů. Obvyklý je sci-fi, fantasy nebo hororový žánr a použití charakterů monster a/nebo superhrdinů. Více na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu>

²⁴ Obrazová příloha č. 9

²⁵ Obrazová příloha č. 12

hypermedializované vizuální kultuře, na které se se zaujetím podílí, Luiny díla se zajímají spíše o provokaci než-li reflexi, v senzacechtivé okázalosti, která přemohla naši schopnost reagovat. Její vytrvalý maximalismus je často neúnavně sledován přes jejího vlastního avatara. Šklebící se šílený výraz umělkyně, která ztrácí své smysly v deliriu chaosu a kosmu a přitom si užívá procesu.“²⁶

3.2. Fluidní realita Thea Triantafyllidise

Multimediální umělec Theo Triantafyllidis původem z Řecka našel své pole působení v Los Angeles. Jeho tvorba je experimentem se současnými hi-tech digitálními technologiemi. Virtuální a augmentovaná realita nebo interaktivní média nenesou ovšem v jeho případě charakter vysoké preciznosti. Uchopuje ale jejich široké pole užití, které mistrně převádí do výstupů na pomezí fyzické a virtuální reality. Proto by byl vhodnější termín, který jeho práci vystihuje smíšená realita. Jeho publikum se stává částí díla, aktivizující proces v umělcově konstruovaných situacích, vycházejících z inspirace fantasy herním prostředím. Z environmentu galerie zvládá vytvořit softwarovo-hardwarové konstrukce, otevírající portál do paralelní reality. Nejsou to ale vyloženě iluze fantaskních herních krajín, ale spíše hybridní transformace skutečných míst a věcí. V jedné z newyorských galerií vybudoval rozestavěný prostor svého ateliéru s uměleckými díly ve fázi procesu vzniku. Práce s názvem *Studio Visit* (2018)²⁷, je ale návštěvou Triantafyllidisova digitálního alter-ega, plynule přecházejícího v jeho novou uměleckou identitu. Ta nás zve jako návštěvníky galerie ke spolupráci, ve které můžeme skrze augmentovanou realitu díla sami dokončit. Také se nám nabízí pohled na rozměrnou LCD obrazovku a virtuální verzi té samé místnosti, ve které se avatar pokouší velmi neohrabaně sestavit sochu. Přesně to odráží jeho způsob práce s ohýbáním trojrozměrného hmatatelného a fiktivního světa v jednu synergii.

3.2.1. Orkské snění

Poměrně malý výstavní prostor galerie Eduardo Secci propůjčil Triantafyllidisovi podhoubí pro vznik nelineárního toku času výstavy *Pastoral* (2019)²⁸. Krajinné scénérie jsou podobně jako v 19. století u malířů oblíbeným motivem v digitálním prostředí her, které tu autor slučuje dohromady v imaginární souhrn. Fascinace videoherním fantasy environmentem se odráží ve svém digitálním rozhraní i na půdě galerie, kde komponovaná krajina prorůstá senem. Přírodní živá scéna tu zabírá celé prostranství podlahy bílé krychle, zaplňuje i povrch dveří a vytváří tak bezpečnou

²⁶ Gary Zhexi Zhang „Lu Yang’s Final Fantasy“ [online]. Frieze.com. 25.2. 2019 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: <https://www.frieze.com/article/lu-yangs-final-fantasy>

²⁷ Obrazová příloha č. 13

²⁸ Obrazová příloha č. 14

bariéru (před vnějším světem) a pro romantické snění. Se simulovaným západem slunce se část galerie s podporou barevné fólie zbarví do teplého zlatavého oparu, přičemž jakožto návštěvníci můžeme pohodlně spočinout na jednom z balíků sena, které nahrazují sezení. Rozjímání nad dávnými časy paradoxně zintenzivňuje horizont krajiny na digitální obrazovce a s ním urostlý ork, vyčkávající na divákovu interakci. Videohra je v souladu s fyzickou instalací, je extenzí, v jejímž rámci se ztělesněním v avatarovou postavu dostáváme do poklidného opojení. Gamepadem manipulujeme orkovo pomalé bloudění krajinou a zažíváme pohled na virtuální přírodní environment s malebnou krásou, jehož eskapistická podívaná je narušována jen slídícím minotaurem. Poklidný loutnový zvuk podezřele doplňuje jeho podivné chování pasivního nepřítel.

Charakter orka, do něhož Triantafyllidis projektuje svou identitu, se zobrazuje i na tkané tapiserii v obscénní vyzývavé pozici uprostřed pole. Fantasy postavu s komickým vzezřením na pomezí genderové zařazenosti komentuje autor takto:

„[...] Přemýšlel jsem nad tím, co se stane s mým vlastním tělem když se ‚převleču‘ za avatara. Počátkem tohoto průzkumu bylo vytvoření několika rozdílných těl a pozorování, jak můj mozek na ně reaguje. 3D software na výrobu těl, který jsem používal byl založen různých na parametrech tak, že jste mohli například nastavit 80% svalnatý, 30% těhotný a 10% ork. Pomyslel jsem si: co se stane, když překročím limity těchto parametrů a pohraju si s čísly?“²⁹

Nástěnný objekt nesoucí název *Self Portrait (Reclining Ork) (2019)*, proto není ani tak výjev idealizovaného sexy tvora, jako spíš autorův vlastní portrét³⁰. Detail jeho natahující se ruky k poletujícímu motýlu přidává jinak brutálnímu charakteru orka na půvabu a akcentuje rozměr humornosti a ironie. Ta se rozléhá galerijní site-specific instalací podobně jako poletující motýl expandující z tapisérie do fyzického modelu galerie, kde přihlíží dění. Triantafyllidisova virtuální persona pak není jenom jeho stylizací, ale komentem ke zkosnatělé videoherní i technologické praxi, které staví do kontrastu ke svěží perspektivě trendy orkské zábavy.

²⁹ Theo Triantafyllidis „Queering Ork aesthetics & existing beyond the virtual: Theo Triantafyllidis in conversation with Faith Holland“ [online]. Aqnb.com. 23.7. 2018 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: <https://www.aqnb.com/2018/07/23/queering-ork-aesthetics-and-existing-beyond-the-virtual-theo-triantafyllidis-in-conversation-with-faith-holland/>

³⁰ Obrazová příloha č. 16

3.3. Jeremy Couillard a jeho zahrada mimozemských rozkoší

Umělec žijící v New York city se po studiu malby začal záhy zajímat o možnosti nových technologií a neváhal s nimi své tradiční umění propojit. Své malířské dovednosti rozvíjí v game engineových softwarech umožňujících mu komponovat digitální animované environmenty. V komplexních krajinách různorodých dimenzí nechává zrodit postavy mimozemských druhů, které jsou vytvořeny technikou počítačového 3D modelování a texturování a připomínají spíš keramické sochy. Díky použité estetice rukodělnosti jsou nestvůrné entity nakonec docela roztomilá stvoření. Objevují se v Couillardově audiovizuálních dílech i ve 2D tiscích, nahrazujících jeho původní malířskou orientaci. Scény ale ve všech jeho médiích tvorby reprezentují psychedelické výjevy, které jsou vyjádřeny ve fantaskních krajinách s nehumánními existencemi. Jako opozici antropocentrické perspektivy Couillard vytváří myšlenkové konstrukce mimozemšťanů setkávajících se s lidským druhem. V roli pseudovědátora líčí jejich nadpozemskou inteligenci, která jako posádka lodi Enterprise poznává primitivní kulturu lidí na zemi. Odkrývá se nám tak i kritika pozdního kapitalismu tím, že umělec zesměšňuje korporátní praktiky a transformuje je v příběhy surreálných nesmyslů. Někdy jeho myšlenky odrážející se v textech a scénářích jeho děl zní jako spletitý „trippy“ výstup umělé neurální sítě. Například titul videa: *Robocop Suffers a Glitch and Takes to the Forest to Come Up With Hollywood Movies About American Landscape Painters* (2015) je ve skutečnosti v dějové linii bránou do ještě podivnější fantazie. V autorových realizovaných představách můžeme pozorovat i putování po planetách připomínajících imaginaci Hieronymuse Bosche. Jako divákovi se nám vyjevuje zahrada mimozemských rozkoší a zažíváme hypnotickou seanci depersonalizace. Couillardova záliba ve vymýšlení tajuplných fantasy světů totiž neskryvaně těží i z americké zlaté éry 60. let, konkrétně kontrakulturního hnutí hippies, které spolu s vizionářem Timothy Learym zkoumalo změněné stavy vědomí. Odtud také pocházejí umělcovy zábavné spekulace střetávající se se zneklidňujícím dojmem života v simulaci. Neuchopitelná realita se vsakuje do virtuální biosféry, technicky generované Couillardovým magicky vynalézavým rukopisem. Jeho práce v kontextu uměleckého provozu mutují z buněčné popkulturní symbiózy Startreku a Ricka a Mortyho ve svébytný organický celek.

3.3.1. Postapokalyptická fantasy

Výstava Jeremyho Couillarda s názvem *Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real* (2019) představená v Denny galerii v New Yorku se stala uskutečněnou ideou, která byla představena v jednom z děl výstavy, tvořícího zároveň také doprovodnou publikaci. Tato uživatelská příručka vede čtenáře kromě průvodce videohrou, kterou je možné si na místě zahrát

také k možnostem manipulace s touto hrou. Kromě klasického hraní tkví další funkčnost tohoto videoherního díla totiž v možnosti zhotovení, jako galerijní instalace.³¹ Tištěný manuál se objevuje ve fyzickém prostoru galerie, jako samostatné dílo určené ke čtení a listování návštěvníkem, stejně jako na webové platformě Steam, odkud si můžou hráči kromě zmíněného materiálu stáhnout i samotnou hru.

Vizuální identita white cube je zahalena do sytě červené barvy zdí, tvořících pozadí velkých LCD obrazovek a kontrastujících ze zeleným umělým trávníkem zdobícím podlahu.³² Neonová svítidla hardwaru počítačů spolu s jejich multibarevným videoherním programem doplňují kontrastní barevnou škálu v místnosti. Ta kromě digitálních komponentů zahrnuje i 2D tisky a kresby zvětšující surreálné světy s přízraky ovlivněnými gamerskou kulturou. Malý čtvercový rozměr statických děl s jejich řadovým rozmístěním strategicky souzní s estetikou sériových dekorací homogenních interiérů korporátního domu Ikea. Jaký dojem měla vlastně vzbuzovat expozice vysvětluje Couillard takto: „[...] *Kancelář start-upové společnosti, která byla zřízena a následně po téměř žádném používání opuštěna, kvůli vyhynutí lidstva.*“³³

Tímto prohlášením se dokládá autorova snaha o propojení linie mezi online prostorem hraní a environmentem galerie, ve kterém nastává moment meta situace, rozvíjející návodný plán doprovodné publikace. Příchozí si můžou hru na místě zahrát a mimo jiné v jejím online rozhraní komunikovat s hráči ze všech koutů světa, disponujících verzí uveřejněnou na jedné z několika distribučních sítí. Není jednoduché charakterizovat čím ve skutečnosti samotná hra je, protože sám Couillard nechává její pravé určení heterogenní:

*„Morfovateľný software môže byť tím, čím chceš. Môže to byť malá databáza her, výstava ke stažení, simulace, pohyblivá malba, album, existenciální krize, talisman, hra, kouzlo, les, dystopická noční můra, žert.“*³⁴

³¹ Obrazová příloha č. 16

³² Obrazová příloha č. 17

³³ Jeremy Couillard „Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real, Press Release“ [online]. Dennydimingallery.com. 23.5. 2019 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: <https://dennydimingallery.com/exhibitions/sometimes-to-deal-with-the-difficulty-of-being-alive-i-need-to-believe-theres-a-possibility-that-life-isnt-real/>

³⁴ Jeremy Couillard „Sometimes to Deal with the Difficulty of Being Alive, I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real.“ [online]. Store.steampowered.com. 20.5. 2019 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/789380/Sometimes_to_Deal_with_the_Difficulty_of_Being_Alive_I_Need_to_Believe_There_Is_a_Possibility_That_Life_Is_Not_Real/

Fluidní povaha díla staví vedle humornosti na intelektuálním putování za záchranou hynoucího druhu stvoření umělé inteligence v postapokalyptickém světě. Hráč je během výpravy ve víru vrstvené strategie, uvnitř které může hrát další zábavné hry, být podroben Turingovu testu nebo interagovat se zdrogovanými zápornými postavami během jejich existenční krize. I když se komerční počítačové hry mnohdy snaží o intelektuální hloubku, Couillard z hlubin uměleckého světa útočí svým dílem jako jejich protipól z jiné dimenze systému chápání. Při podrobnějším pohledu nacházíme skutečnost v zachycení současnosti, spíše než budoucích vizí zachycených v umělcových příbězích. Nabízí se analogie s Markem Fischerem a jeho Kapitalistickým Realismem:

„Neexistuje žádný konkrétní moment zkázy; svět nekončí velkým třeskem, pomalu vyhasíná, chřadne, podléhá rozkladu. Nikdo neví, co přesně pohromu způsobilo; její příčina leží někde v daleké minulosti, je tak absolutně oddělená od přítomnosti, že nám připadá jako vrtoch nějaké zlomyslné bytosti: jako jakýsi negativní zázrak, kletba, kterou žádné pokání nemůže odčinit. Takovou katastrofu může zmírnit jen zásah stejně málo předvídatelný, jako byla událost, která ji spustila. Nemá smysl o něco se pokoušet: jenom nesmyslná naděje dává nějaký smysl. Pověry a náboženství, první útočiště bezmocných, zažívají nebývalý rozkvět.”³⁵

Couillardovi avataři³⁶ s bizarním zjevem jsou herci našich skutečných postav. V psychedelicky konstruované fantazii tančí breakdance a snaží se tak vyjet z kolejí dystopické reality. Podobně tak i naše společnost zahaluje úzkosti v tanečcích na sociální síti Ticktock nebo eskapistiky uniká před temnou existencí během víkendových povyražení v klubech, v oparu psychotropních látek.

³⁵ Mark Fischer. Kapitalistický Realismus. Přeložil Radovan Baroš. Praha: Rybka Publishers,2010, str. 11

³⁶ Obrazová příloha č. 18

4. Přitažlivá moc aropriace videoherních forem a průniky mezi Game Artem a současností

V této kapitole se pokusím shrnout čtyři hlavní znaky, které jsou součástí děl zkoumaných umělců. Uvedu co dané současné tvůrce pracující s médiem videoher a s žánry sci-fi a fantasy odlišuje nebo naopak spojuje s předcházející generací řazenou do proudu game artu.

4.1. Role play

Jednou z prvních výrazných osobností zrcadlících organické pronikání digitální dimenze do své vlastní identity, je v mém výběru této bakalářské práce dříve zmíněný Tobias Bernstrup. Jeho tělesná schránka je v jeho dílech souborem několika identit nezávislých na genderu a vykazujících nadpřirozenou moc. V sexy kostýmu se stylizuje do avatarového válečníka, ztělesňujícího jeho vlastní podivnou představu, se kterou komunikuje v prostředích galerií.

Vedle toho Eddo Stern se ve svých skupinových performancích staví spolu s dalšími účastníky do role kohoutů nebo bojovníků hry Tekken a doplňuje tak prázdné místo mezi obvyklým modelem hraní tvořícího hráče, gamepad a monitor. V kostýmech se prezentují jako videoherní postavy a otevírají tím jinak omezené perspektivy hraní.

Lu Yang prostupuje do svých audiovizuálních děl tím, že se stává jedním z avatarů ve svých fiktivních fantasy světech. Touha po nadpřirozených schopnostech a odsunutí svého pravého já lákalo i Tobiase Bernstrupa. Lu Yang totiž ze své virtuální osoby tvoří bílý bezpohlavní podklad, na který ve svých videích vrství stylové oblečení nebo mu přiřazuje nadpozemské božské role. Se šklebícím se výrazem rozehrává strategii svého pekla např. v *Lu Yang Hell* (2017), která diváka děsí i baví zároveň.

Kořeny charakterizované převtělováním se do fiktivních postav rozrůstající se v game artu rozvíjí i Theo Triantafyllidis. Jeho ork je vtipnou postavičkou konstruovanou softwarovými parametry, které umělec záměrně mixuje dohromady. Morfovaná podoba avatara se skládá z muskulárního těla se zvířecími kopyty a zahaluje sexy bikinami pouze citlivé partie. Drsná persona fantaskní osoby se projevuje v Triantafyllidisově expresivitě jako „cool artsy swagger“, jehož doménou je ateliér nebo prostředí galerie. To je strategie, kterou můžeme najít v podžánru fantasy zvaném Urban Fantasy, tvořícím příběhy o městských prostředích, jejichž obyvatelé disponují čarovnými schopnostmi. Orkův tvůrce ho nevyužívá pouze jako svou přetvořenou extenzi s performativními rysy uvnitř galerie, sami diváci se můžou prostřednictvím jeho interaktivních děl do něj převtělit a zažít na okamžik malé dobrodružství.

Triantafyllidisův role playing ale také překračuje hranice kulturních institucí, komunikací v podobě mýtického charakteru na sociálních sítích nebo v rozhovorech publikovaných na webech uměleckých platform.³⁷ Představení pokračuje hrou během všedních situací, která fluidně přesahuje digitální rámec videoher.

Avataři z Couillardovy videohry jsou humorná stvoření karikující naše reálné životy, jimiž se můžeme stát jako jejich hráči. Je to takový zacyklený role play, při němž charaktery imitují z perspektivy budoucnosti současné úzkostné povahy. S imaginací videoherního světa se ale rozrůstají do komické podoby. Divák se tak v interaktivním díle může transformovat do mimozemšťanské entity a mít pocit, že je povznesen nad svými problémy.

Virtuální postavy se v dnešní době otevírají neomezené kreativní softwarové manipulaci, jak jsme mohli zaznamenat u všech tří zmíněných tvůrců současného „game artového“ proudu. Bernstrup sice vytvářel svou multi-identitu i bez potřeby programových zásahů, právě ty ale dovolují současné generaci osvobození se od jejich fyzické schránky těla. Souvislost se možná nabízí také s vývojem internetu, který jim poskytl místo pro jejich částečnou existenci. Online svět spolu s digitálními softwary nabízí útočiště pro otevřené vrstevnaté virtuální já, jehož pravá podstata může být konstantně transformována.

4.2. Virtuální světy

„Videoherní svět je prostorem, který konstruuje a transformuje naše sny a touhy.“³⁸

U všech zvolených umělců převládají dystopická futuristická města mísící estetiku sci-fi a fantasy. Lu Yang předvádí alternativní mini japonské město, ve kterém válčí obrovitý mimozešťan s válečnou popovou zpěvačkou. Scéna odkazuje na kultovní filmy s gigantickými monstry, jakým byla např. *Godzilla* (1998).

Fikční světy, které vidíme v dílech těchto umělců jsou ovlivněny společenskými obavami ze současnosti a budoucnosti nebo z technologické progresivity. Tobias Bernstrup vytváří v rozporu s *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger environment* se svou alter-ego postavou ztělesňující lidskou podřazenost technologiemi v kontrastu k architektuře megalomanských sci-fi měst. Jeremyho Couillarda postapokalyptická fantasy krajina obsahuje spíš rozpadlé konstrukce měst,

³⁷ Srov. „Theo Triantafyllidis: Studio Visit.“ [online] Medium.com 25.3.2019 [citace 20.8.2020] Dostupné z: <https://medium.com/@curate.LA/theo-triantafyllidis-studio-visit-72d0b82a7f9e>

³⁸ Alfie Bown. *The PlayStation dreamworld*. Malden, MA: Polity, 2018, str. 6

prorostlé stromy a květinami. Celek doplňují hornaté scenérie nebo podivné objekty a nábytek surreálního vzhledu. Triantafyllidis redukuje své prostředí na prostou bukolickou krajinku, která se svým senem rozeznívá romantické představy o životě v přírodě, nezasaženém technologií.

U všech představených tvůrců, ať už z hnutí game artu nebo současného umění byl důležitý moment prorůstání fiktivní krajiny videoher do hmotného prostředí. Realitu i s jejím materiálním povrchem zahalují do pláště s designem jejich idealizovaných představ. Jedině v galeriích se nabízí fyzický prostor, kde tyto zrcadlí se prvky z videoher můžou realizovat ve skutečnost. Dokonce si někdy ani nejsme jistí, jako na výstavě *Pastoral* (2019), zda-li první v procesu tvorby byla simulace reálné krajiny nebo instalace přírodní matérie předznamenávala její artificiální digitální verzi.

4.3. Časoprostor

Díla Edda Sterna se snaží diváka teleportovat ve svých myšlenkách do romantického středověku. Podobně i Triantafyllidis z hlediska svého orkského avataru, se postavou mýtických bájů převtěluje do „swaggerského badboye“. V jeho výstavě *Pastoral* (2019) se přesouváme do bukolické krajiny, kde nás tento charakter vítá do virtuálního prostoru otevřeného pro kontemplaci a snění. Umělec tak generuje bránu mezi 19. stoletím, dávnou mytologií představovanou skřetí postavou a současnou 3D humornou vizualitou.

Ze zájezdů po historických krajinách se dostanem k leitmotivu Couillardovy výstavy *Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real* (2019) a představě start-upové kanceláře v post apokalyptické budoucnosti. Časoprostorová dimenze oddělená od současnosti se odvíjí i v ději videohry stejného názvu výstavy. Jeremy Couillard konstruuje dystopickou vizi s roboty, jakožto nejvyšší formy inteligence. Taková témata nalezneme také v okruhu zájmu Tobiasa Bernstrupa, který se nad černými scénáři budoucnosti povyšuje performativní postavou jeho alter-ega. Couillardovo dílo se oproti tomu jeví jako smíření s koncem, na který nemusíme čekat, ale už ho plně zažívat.

Tvůrci tak využívají v uvedených dílech další úroveň povahy videoher, jak diváky transportovat v časoprostoru a zaktualizovávat idealizovanou minulost nebo realizovat možné fikce scénářů budoucnosti. Není to ale ohled za historií ani posun vpřed, je to jejich vlastní dimenze bez lineárního toku času, ve které se tíha kontinuity hroutí pod neomezenými fantazijními přestavami umělců.

4.4 Hardware

Lu Yang ve své výstavě *Material World Knight* (2018) troufale buduje komplexní univers. Videoherní automaty jsou zde planetami, obíhajícími kolem oběžné dráhy slunce v jejím středu představující město. Nechybí tu ani hvězdy v podobě neonů a mezihvězdná hmota pokrývající stěny murálovým motivem. Organismus arkádových automatů je závislý na hře, ne ale té zabudované v jejich softwaru, ale ve fabulaci stimulující diváka. Podobně jako objekty Edda Sterna jsou autonomním herním strojem. Barevný design fiktivních her a jejich interfaců zapadá do stavby automatů, i když to není jejich vlastní program. Lu Yang tak touto konstrukcí esteticky maximalizuje svá už tak výrazná audiovizuální díla.

Triantafyllidisovo objekty jsou herními artefakty, konstrukcemi nebo částicemi skladby nových děl. Divák s nimi manipuluje prsty na dotykové obrazovce nebo skrze jeho skřeti alter-ego. Samotná televize, spouštějící rozšířenou realitu je ale estetickou hardwarovou koláží.³⁹ Např. na pohyblivém dřevěném stojanu jsou ledabyle pospojovány kabely s obrazovkou a další technikou. Barevnost je tu akcentována na elektrických kabelech nebo popruzích držících techniku, které jsou připevněny k desce z dřevotřísky. V detailech si pak můžeme povšimnout dokonce vtipné nálepky koně na pozadí opěrného panelu nebo betonové stavebního dílce, který tu mohutně doplňuje komplexní stavbu. Místo zdánlivé nedbalosti je to ale ve skutečnosti objekt s důmyslnou strategií vyvolávající estetický dojem. Tato montážní sestava nakonec zapadá do prostoru jako socha stojící organicky v celku galerie.

Couillardovy počítače v instalaci výstavy *Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real* (2019) jsou stavěny na odiv divákovi. Barevně světélkující součástky zdůrazňují esteticky ve své hardwarové skladbě svůj technický účel. Autor je nechce skrýt, naopak obnažuje jejich designová těla v prostředí bílé krychle imitující kancelář.

Výše uvedené postupy s jakými umělci pracují s hardwarovou stavbou, navazují na vizuální podobu soch Edda Sterna. Technika, která spouští audiovizuální díla, je totiž neméně důležitá, jako její obsah. Autoři chápou, že elektronické součástky jsou neodmyslitelnou částí jejich děl a tak se je snaží nepřehlížet. Počítačové vybavení často rozvíjí vizuální rozměr instalace nebo se televize stávají dokonce prázdným rámem pro další kreativní manipulaci. Umělci také budují rovnou celé konstrukce, které dohromady skloubí svou funkci v promyšlený designový objekt.

³⁹ Obrazová příloha č. 19

5. Žánrová a stylová roztržitost

Eddo Stern, jenž se objevil v mém game artovém výběru, ve svém textu *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games* (2002) zmiňuje obsesivní zájem o fantasy a další žánry takto:

„Dnes si stereotypně asociujeme sociálně podivné ‚geeky‘ s fantasy hrami, jako jsou deskovka Dračí Doupe nebo populární karetní hra Magic. Tito samí ‚geekové‘ ve svém vnímání popkultury často sdílí vášně pro počítače, vědu a techniku. Speklativně zde mohu naznačit jejich psychologický vzájemný vztah mezi dospíváním, nepřizpůsobováním se společnosti, eskapickou fantasy, a pochybně blízkým poutem s nehumánní entitou, která formuje jejich archetypální osobnost.“⁴⁰

Z tohoto kulturního podhoubí pochází fascinace umělců, kteří se věnují žánrům fikce a dalším od toho odvozeným tématům. V této bakalářské práci jsem se soustředila na selekci autorů, v jejichž tvorbě se odráží velký vliv videoher. Zároveň jsem se snažila ono velké množství děl a jejich rozličných konstrukcí a dekonstrukcí zúžit na okruh žánrů sci-fi a fantasy. Tyto prvky se ale často rodily na základě literárních děl, deskových her nebo filmů. Např. herní titul *Colossal Cave Adventure* (1977), který byl první počítačovou hrou žánru tzv. interaktivní fikce⁴¹ a předchůdcem akčních adventur nebo digitální podoby role-playing fantasy, má svůj původ právě v deskových hrách. Tvůrce totiž přiznává, že za jeho vznikem stála inspirace kultovní deskovou hrou *Dungeons & Dragons* (1974). Ta byla zásadní pro vznik forem RPG⁴² nebo MMORPG⁴³ počítačových her, dějově zakomponovaných do fantasy prostředí a následně se také rozvinula do animovaného seriálu, filmů nebo románů. Jedná se o široký okruh vlivů, jimiž se videohry formují, přičemž videohry zároveň naopak i ze své pozice nechávají svůj dopad na populární kulturu. Proto je těžké identifikovat jednotnou povahu zájmů a výsledných děl umělců, kteří netvoří na pouhém videoherním základě, inspirují se popkulturou v celé její šíři, kterou jsou samozřejmě videohry součástí.

⁴⁰ Eddo Stern. *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games*. Akademický text. Los Angeles: University of Southern California, School of Cinema & Television, 2002, str. 3

⁴¹ Adventura v textovém rozhraní

⁴² Zkratka pro „role-playing“. V překladu hra na hrdiny

⁴³ Zkratka pro „massively multiplayer online role-playing game“. V překladu hra obrovského počtu hráčů s RPG prvky

Tobias Bernstorm jako jeden z tvůrců zapadajících svojí tvorbou do kategorie game artu nachází své zájmy především v science fiction. Nemůžeme si být ale jistí, zda-li jím vytvořená persona jeho alter-ega je nutně vtělením imaginární herní postavy nebo filmového charakteru. Dojmy jež vyvolává jsou smíšené, protože estetické kvality jeho děl jsou rozkročené mezi videoherním cosplayem, fetišismem nebo robotickou konstrukcí. Podobně tak může působit práce Lu Yang, jejíž témata i estetika jsou synergií hned několika žánrů dohromady a přitom zároveň čerpající ze subkulturních stylů. Její přiznání, odhalující anime a manga fanouška, dává klíč k pochopení, proč naleznem v jejích dílech tolik vrstev čerpajících z populární kultury. Fantasy, sci-fi, hororové a videoherní prvky nebo cosplay představují komplexní stavbu, vestavěnou do jejích děl.

Neukotvenost souvisí také s interdisciplinární povahou tvorby všech zmíněných umělců. Například Theo Triantafyllidis mystifikačně konstruuje své technologické instalace a objekty a skrývá tak původního tvůrce. Avatar by se také mohl zařadit do podžánru Urban Fantasy, který mimo to, že dokládá rozvětvení i samotných žánrů, redefinuje jejich povahu tím, že je situuje do diskurzu institucionálního světa. Eddo Stern se zas mezioborově dotýká svého neo-mediavelismu a transformuje ho v technicky zpracované sochy. Svoji kritiku populární kultury a její negativní důsledky tak zahaluje do historické epochy vizuální fantasy mutující ve futuristický kinetický hardware.

Synergické prvky se nachází také v dílech a instalacích Jeremyho Couillarda. V jeho případech se virtuální světy, které navrhuje v počítačových programech, kresbách i prostředí galerií mísí s fantasy a sci-fi žánry. Postavy uvnitř těchto environmentů se nechávají ovlivňovat proudy existencialismu nebo tanečními styly.

Rozhraní současných softwarů umožňuje nové generaci umělců neomezené kreace, ve vyvíjení fikčních světů a postav. Forma 3D je sice úzce spjata s územím a estetikou videoher, nabízí ale také pole pro volnou imaginaci se žánrovými syntézami a modifikacemi, stojících na širokém okruhu témat. Žánry fantasy a sci-fi se rozrůstají o další popkulturní odkazy, které umělci zahrnují do své tvorby. Identifikovat game art není proto snadné, protože jeho podstata se ztrácí v různorodých zájmech tvůrců, na kterých opírají svou tvorbu a obohacují jí tak o další významy. Matteo Bitanti zmiňuje důležitou roli videoher při tvorbě, produkci a/nebo předvádění uměleckého díla. Toto východisko se ale rozrůstá o další vlivy, mezi nimiž se pak videohry můžou ztrácet.

6. Závěr

Jak už jsem několikrát zmiňovala, pro tvorbu současných umělců byl zásadní technologický progres, umožňující tvořit autorské hry a rozšířené reality, jejichž vznik by byl v předchozí éře těžko proveditelný. Videohry se staly jedním z prostředků, skrze které můžou tvůrci díky jejich technologickým schopnostem transformovat své umělecké vize.

Není to samozřejmě ale jediná podoba v jakou se game art proměnil. Digitální fikční světy, které v současnosti tvůrci budují, jsou založené na uchopování aktuálních globálních a společenských problémů, které se v průběhu doby zrodily. Post apokalyptické scénáře, v dnešní době stále aktuálnější, se promítají i do jejich vizí a spekulací o budoucnosti. Jejich podání ale představují také jejich motivace ohýbat dystopie v romantické a humorné eskapismy, odlehčující temné klima obíhající kolem směřování našeho světa. Bernstrup se ze své game artové pozice také zajímal o předtuchy zakořeněné v žánru science-fiction, chyběla mu však vrstva, která by diváka kromě prohloubení obav i pobavila. Videoherní role-playing, který nalézáme často v dílech tohoto aktuálního proudu umělců, zas odkazuje k současnému sílicímu spektru různorodých identit a ne-genderových určení, které souzní s konstrukcí atraktivních dimenzí, ve kterých můžeme být tím, kým chceme. Identifikace s avatarem obdařeným nadpřirozenými schopnostmi je právě nejvíce typická pro vlnu nových umělců a je znakem určitého posunu v tvorbě inspirované videohrami.

Nemůžu ale o zmíněných novodobých tvůrcích hovořit jako o moderní game artové generaci, jelikož během období mezi původním hnutím a přítomností se dřívější tendence rozplynuly v malý proud občasné současné umělecké praxe. Bernstrupovy performance bychom mohly objevit i ve znacích nových přístupů k role-playingu v galerijním kontextu a neo středověké fantasy stavby Edda Sterna můžeme vnímat v aktuální estetice soch a objektů. Tyto nové formy mají už ale pramálo společného s game artem. Objevuje se také vlna tvůrců, která se značí zájmem o působivý estetický charakter obrazu videoher. Podobně jako v této bakalářské práci zmíněná Lu Yang to jsou většinou umělci ponoření v hlubinách internetu a sociálních sítí, kde na ně vyskakuje nezastavitelný příval popkultury. Tím mám na mysli i kategorii žánrů sci-fi a fantasy, ve kterých videohry zaujímají významnou roli. V knize *Gamescenes: Art in the Age of Videogames* (2006) se game artoví tvůrci snažili vždy o jistou hloubku, reflexi nebo porozumění světa videoher. I když výsledná forma mohla působit čistě esteticky, průběh vzniku byl důležitou součástí těchto děl. Zdá se, že ale v současnosti se klade čím dál větší důraz pouze na výsledný obraz děl.

Analogii vývoje umění ovlivněného videohrami spatřuji s proměnou tvorby net artového hnutí, které mělo své zástupce účinkující i v game artu (např. Cory Arcangel). Fascinace internetem zasáhla několik umělců, kteří právě v tomto novém médiu začali generovat svá díla, a spojovala se s počátečním vyhraněním se vůči institucím. Transformace globální sítě ve Web 2.0 znamenala reinkarnaci rozpadlého netartového proudu v novou podobu tzv. Post-internetu. Vykročení směrem ke galeriím znamenalo materializaci děl v estetické brandové identitě a reflexi rozostřené hranice mezi reálným a virtuálním, zakořeněné v konstantní internetové konzumaci. Existence post-internetu se točila kolem teoretického uchopení sjednocující jeho definici a význam, až po jeho klimax během berlínského biennále v roce 2016. Následně se rozplynul v post digitální páru, která je jen v ojedinělých případech stále přítomná. Přicházející trend pak směřoval umělce k odvrácení se od hi-tech fabrikově vyrobených objektů k rukodělné práci akcentující svou autenticitu. Michal Novotný v článku s názvem The Emo Romantic Turn se snaží shrnout tyto nové tendence charakteristikou: „Emo-Romantický obrat, se projevuje důrazem na expresi, autenticitu, upřímnost a emocionalitu.“⁴⁴

Game art zatím nezažil svou „post“ vlnu, i přestože evoluce videoher zapříčinila virtuální boom tvořící nedílnou součást našich životů, a mohla tak ovlivnit řadu umělců podobně jako vývoj internetu. Dovolím si spekulovat o dvou možnostech, které se tu nabízejí s ohledem na post internetovou éru. Má první varianta předkládá vizi o blízké budoucnosti s „post“ game artovou existencí, jejíž jádro začínají pomalu tvořit současní tvůrci představení v této bakalářské práci. Toto nové hnutí bude zahrnovat tvůrce s docela odlišnými motivacemi tvorby než původní hnutí game art. Druhá alternativa zamítá vzkříšení silného viditelného proudu, jelikož současná fáze umění se stále více soustřeďuje na materialitu ve fyzické realitě, kterou tvoří nepropustné území pro digitální virtualitu - přirozeného prostředí videoher. A to je právě moment pro nastoupení etapy návratů do 70. let a oblíbenosti analogových her prostupujících do současných výstav. Tak si diváci mohli třeba zahrát Dungeons and Dragons během půldenního symposia o houbách v pražské galerii Futura, kurátorovaného Lukášem Hofmannem.⁴⁵

Popularita her trvale roste a skupiny lidí očekávající nový Playstation 5 se začínají zajímat opět i o analogové deskové hry. Můžeme tedy teď pozorovat, zda-li eskapistické úniky do virtuálních krajín přetrvávají nebo je nahradí autentický svět

⁴⁴ Michal Novotný „The Emo-Romantic Turn“ [online]. MousseMagazine.it 18.3. 2019 [citace 22.8. 2020]. Dostupné z: <http://mousseMagazine.it/emo-romantic-turn-michal-novotny-2018/>

⁴⁵ Roste také mezi současnými umělci zájem o tvorbu vlastních deskových her, např. kolektiv Omsk Social Club vytvořil hru se spirituálními elementy *Spiritual Vandalism 2.0* (2019)

materiálních her. Stále je tu ale šance na variantu „post game artu“, která bude nakonec slučovat dohromady digitalitu s hmatatelnou povahou deskových her v jednotný „geekovský“ univers.

Seznam použitých pramenů a literatury

Bittanti, Matteo, Quaranta, Domenico. Gamescenes: Art in the Age of Videogames, Milano: Johan & Levi Editore, 2006.

BOWN, Alfie. The PlayStation dreamworld. Malden, MA: Polity, 2018.

Fischer Mark. Kapitalistický Realismus. Přeložil Radovan Baroš. Praha: Rybka Publishers, 2010.

Sharp John. Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art, Massachusetts: The MIT Press, 2015.

Stern Eddo. A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games. Akademický text. Los Angeles: University of Southern California, School of Cinema & Television, 2002.

Internetové zdroje

Theo Triantafyllidis „Queering Ork aesthetics & existing beyond the virtual: Theo Triantafyllidis in conversation with Faith Holland“ [online]. Aqnb.com. 23.7. 2018 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: <https://www.aqnb.com/2018/07/23/queering-ork-aesthetics-and-existing-beyond-the-virtual-theo-triantafyllidis-in-conversation-with-faith-holland/>

„Theo Triantafyllidis: Studio Visit.“ [online] Medium.com 25.3.2019 [citace 20.8.2020] Dostupné z: <https://medium.com/@curate.LA/theo-triantafyllidis-studio-visit-72d0b82a7f9e>

„Jeremy Couillard | Sometimes to Deal With the Difficulty of Being Alive I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real, Press Release“ [online]. Dennydimingallery.com. 23.5. 2019 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: <https://dennydimingallery.com/exhibitions/sometimes-to-deal-with-the-difficulty-of-being-alive-i-need-to-believe-theres-a-possibility-that-life-isnt-real/>

„*Sometimes to Deal with the Difficulty of Being Alive, I Need to Believe There Is a Possibility That Life Is Not Real.*“ [online]. Store.steampowered.com. 20.5. 2019 [citace 16.8. 2020]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/789380/Sometimes_to_Deal_with_the_Difficulty_of_Being_Alive_I_Need_to_Believe_There_Is_a_Possibility_That_Life_Is_Not_Real/

Michal Novotný „The Emo-Romantic Turn“ [online]. Moussemagazine.it 18.3. 2019. Dostupné z: <http://moussemagazine.it/emo-romantic-turn-michal-novotny-2018/>

„Lu Yang's Final Fantasy“ [online]. Frieze.com 25.2.2019 <https://www.frieze.com/article/lu-yangs-final-fantasy>

<http://luyang.asia>

<https://www.eduardosecci.com/exhibition.php?id=M0000066>

<http://slimotech.org>

<https://www.gamescenes.org>

<https://www.jeremycouillard.com>

[*https://vimeo.com/jeremycouillard*](https://vimeo.com/jeremycouillard)

Přílohy

Obrazová příloha č. 1



Obrazová příloha č. 2



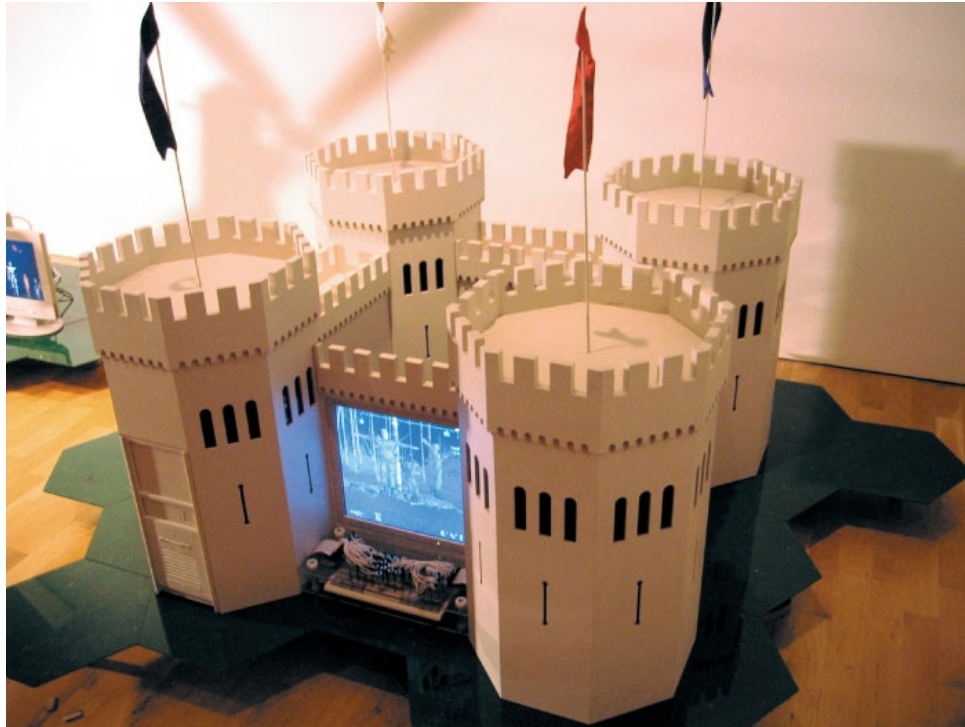
Obrazová příloha č. 3



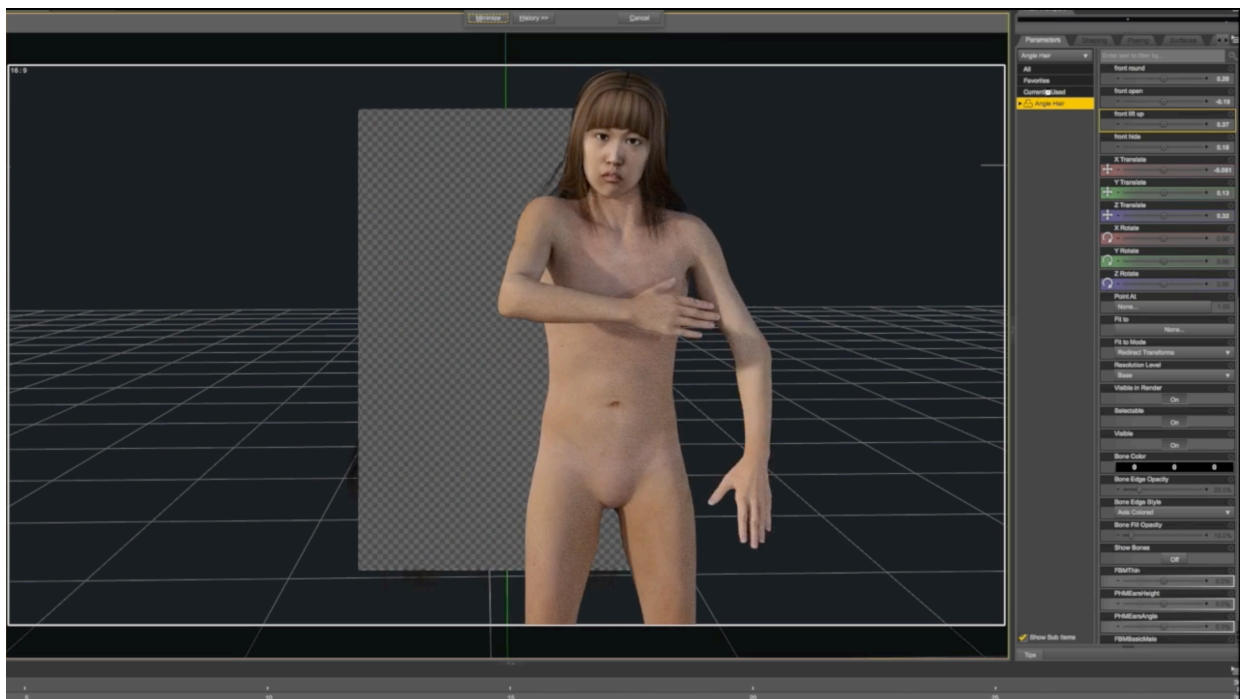
Obrazová příloha č. 4



Obrazová příloha č. 5



Obrazová příloha č. 6



Obrazová příloha č. 7



Obrazová příloha č. 8



Obrazová příloha č. 9



Obrazová příloha č. 10



Obrazová příloha č. 11



Obrazová příloha č. 12



Obrazová příloha č. 13



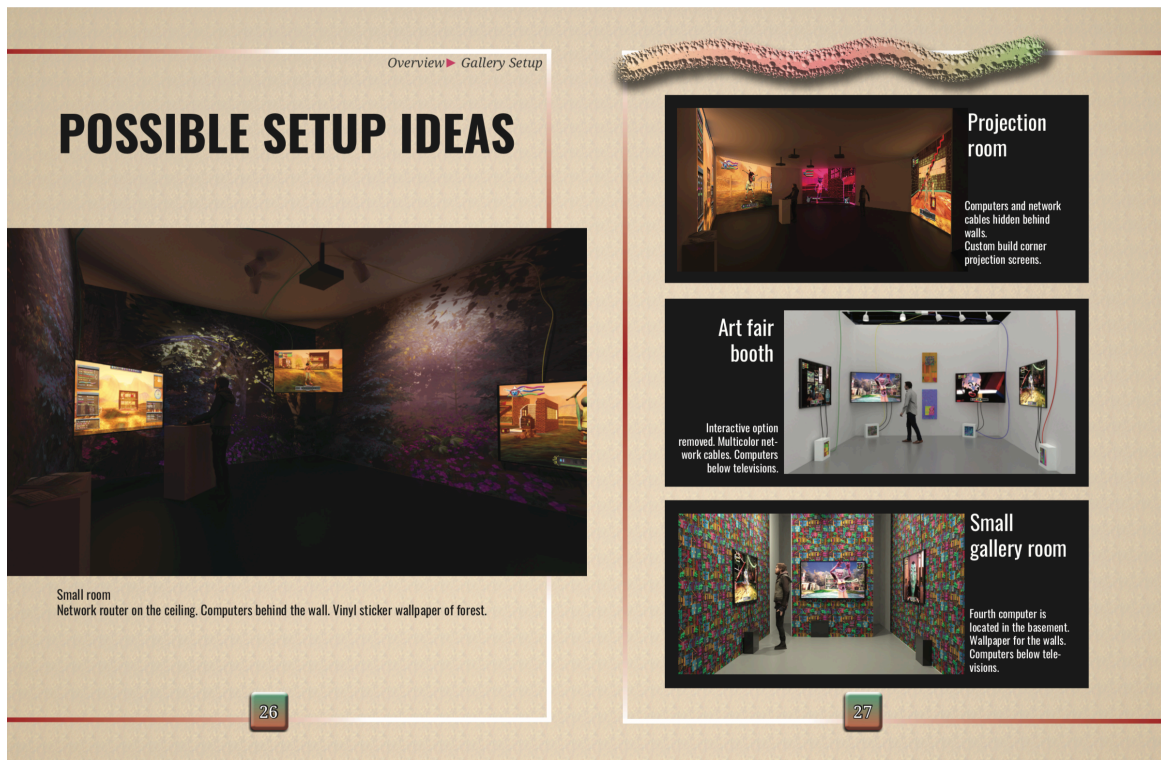
Obrazová příloha č. 14



Obrazová příloha č. 15



Obrazová příloha č. 16



Obrazová příloha č. 17



Obrazová příloha č. 18



Obrazová příloha č. 19

