

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce

Multimediální projekt

Ostrov

Hry jako médium na vzestupu

Jan Petýrek

Plzeň 2013

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění
Studijní program Multimediální design
Studijní obor Multimédia

Bakalářská práce

Multimediální projekt

Ostrov

Hry jako médium na vzestupu

Jan Petýrek

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Oddělení výtvarného umění

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2013

Zadání bakalářské práce – oficiální formulář (vyplněný dle pokynů vedoucího BP a řádně podepsaný); do BP ve tvrdých deskách (originálu) vložit originál „zadání“, do BP v měkkých deskách (kroužkové nebo termovazbě) vložit kopii zadání BP.

Formulář k vyplnění naleznete na <http://www.stag.zcu.cz> (Diplomky – Zadání BP/DP).

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2005

.....

podpis autora

OBSAH

1. Úvod.....	2
2. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....	3
3. Téma a důvod jeho volby.....	4
4. Cíl mé práce.....	6
5. Historie, a kontext.....	7
5.1 Vývoj počítačových her.....	7
5.2 Umění a hry.....	9
5.3 Kontext umění 20. století.....	10
5.3.1 Marcel Duchamp.....	10
5.3.2 John Cage.....	11
5.3.3 Myšlenka jako myšlenka.....	12
5.3.4 Fluxus a další.....	14
5.3.5 Pozice video artu v analogii ke hrám.....	15
6. Proces přípravy, průzkum uměleckých her.....	17
6.1 Co je to hra.....	17
6.2 Problém interaktivity a fascinace technologií.....	18
6.3 Umělecké hry.....	19
7. Proces tvorby.....	22
7.1 Blender.....	22
7.2 Unity.....	23
7.3 UDK	23
8. Popis díla.....	24
9. Sillné stránky a přínost práce pro daný obor.....	25
10. Slabé stránky.....	26
11. Seznam použitých zdrojů.....	27
12. Resumé.....	31
13. Seznam příloh.....	32

1 ÚVOD

Tato práce je zkoumáním a hledáním něčeho tak neurčitého jako je umění na pomezí herního světa a toho výtvarně uměleckého. Snaží se posunout a sblížit všeobecné chápání dvou extrémů jak po obsahové stránce tak estetické, s pokusem o alespoň malý filozoficko- kunshistorický náhled.

Dílo staví na principu, který by mohl být nazván "čekáním na Godota". Přes zdánlivou nečinnost a bezobsažnost v rámci zažitých stereotypů, ze kterých se snaží vymanit, o tom jak má dnešní počítačová hra vypadat, se snaží dostat k samotnému významu podstaty bytí skrze virtuální prostor. Není zde kladena nutnost akce, je jen možnost. Samotný „pocit“ a pobývání v tomto prostoru je účelem. V rámci nejbanálnějších činností, však vždy nutně přicházejí na řadu otázky a nové souvislosti, které kromě díla samotného, mají především osvědčit naše hranice vnímání světa kolem nás, případně je posunout dále.

Samotná instalace díla by v ideálních podmínkách měla být uzavřená v naprosto temné místnosti, kterou by osvětlovala jen samotná interaktivní projekce. Díky tomu by docházelo k vytvoření pocitu oddělení od okolního světa a uzavření v jakési časoprostorové kapsli.

„Hlučnost je smrt myšlenek.“

Friedrich Nietzsche

2 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Z velké části jsem se posledních pár let věnoval především práci s videem v různých jeho formách jejich postprodukci generativních projekcí. Vedle videa pracuji také s manipulovanou digitální fotografií, jenž je obvykle také počáteční fází, skicováním, při rozpracovávání video prací. Mimo to neustále usiluji o alespoň okrajový přesah do jiných, jak čistě uměleckých a designových, tak i do neuměleckých oblastí.

Tématicky se dlouhodobě zabývám jedincem ve společnosti a jeho pozicí napříč dimenzemi. Jeho často existenciální krizí v systému a v dnešních urbanistických okrajových prostředí měst, které byť jsou stvořené člověkem, člověka silně formují zpětně, jak na úrovni vědomí tak podvědomí. V obklopení lidmi, kteří žijí po tisících v těsné blízkosti, paradoxně vzniká silný pocit osamění, opuštění a nepochopení. Vztahy jsou redukovány na povrchní, a potřeba vymanění se a nalezení své cesty mimo zavedené koleje se stává markantní. Přesto se z tohoto světa nedá uniknout nikam za lepším, tak přichází nezbytný moment přijetí nastavené situace a s ním neutuchající pátrání po pravdě před a za oponou tohoto světa, které se mění na čekání, v přítomném okamžiku ve své mysli, na osvobození duše. Právě jen prostor vědomí, můžeme jako jediný s jistotou, z pohledu jednotlivce, označit za reálný a proto je hodný zkoumání. ¹

„Myslím tedy jsem.“

Descartes

Veškerý svět, realitu mimo nás vnímáme s různě velkým zpožděním a mnohdy nám situaci komplikují naše vlastní, častokrát vágní interpretace. V naší mysli jsme vždy sami a z této podstaty jsme odpovědni za svá rozhodnutí jenž vypustíme ven jen my sami.² Proto je v mé práci důležitý aspekt zklidnění a nezaujatého pozorování jevů kolem nás, které se mění na jevy uvnitř nás, jenž jsme následně schopní dále analyzovat. Často proto pracuji s polohou až meditativního charakteru, kterou se snažím předávat dál.

3 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma se zabývá lidským vnímáním a na něj působícím prostředím v mnoha rovinách. Virtuální prostory jsou nejjednodušším prostředím jak na sebe nechat působit vlivy různých prostředí v krátkém čase, které by se jinak složitě hledaly. S větším důrazem na propojování s hmotným světem se mažou rozdíly v chápání světa a vědomí jako takového. Dle mého, tento čím dál tím větší důraz na virtuální světy a globální propojenost, nás začne ovlivňovat mnohem víc než jsme si doposud mysleli.

Jelikož počítačové hry prakticky hraji od svých tří let a za tu dobu jsem vyzkoušel mnoho jejich podob a pojetí, byl jsem svědkem jejich proměny od počátku 3D až po jeho dnes téměř fotorealistickou podobu, která jde stále kupředu. S virtuálními prostory jsem vyrostl a jsou pro mě velmi přirozenou formou vyjádření a interakce. Hry jsem vždy vnímal jakože mají potenciál být uměním, jen jsem nevěděl jakým směrem se v rámci tohoto média umění vydat hledat. Již od dětství jsem se rád kochal herním prostředím a byl jsem schopný strávit mnoho času nasáváním virtuální atmosféry. Nejvíce jsem byl šťasten, když mě hra nikam netlačila a já si mohl svým tempem užívat relaxační procházku například antickým prostředím.

Tato práce je pro mě tedy symbolicky prvním velkým krokem do této neznámé, mnou neprobádané oblasti, vytváření čistě digitálních světů z pohledu samotného tvůrce. Pomalý přesun od videa k hernímu, virtuálnímu prostředí a jejich propojování, vyžaduje mnoho energie investované do studia nových programů na jejich tvorbu a pakliže hledám umělecký výraz s využitím těchto nástrojů, také mapování přístupů využití her jako uměleckého vyjádření v kontextu výtvarného umění a jeho historie. Tato volba se mi jeví jako přirozená a zcela nezbytná k propojení zdánlivě odlišných přístupů v mé tvorbě, přesto je výsledkem dlouhodobého přibližování k určitým ideálům a představám o budoucnosti virtuálních světů.

Bohužel v dnešní době přeplněné technologickými vymoženostmi, se často setkávám s díly, o kterých je možno velmi pochybovat v kontextu umělecké obsažnosti. Je až moc snadné stát se svědkem spíše technokratického fetiše a fascinací nad určitou činností nějakého přístroje, bez jakékoliv umělecké invence. Proto se snažím tento přesun k hledání interaktivity provádět opatrně a pokládat si správné otázky ohledně svého konání. Nesnažím se používat technologii jenom, protože je to technologie. Veškeré vymoženosti, jenž máme k dispozici by měly zůstat nástroji k dosažení konkrétních myšlenek a fakt, že tyto nástroje máme, ještě nutně neznamená, že je pro danou věc jsou nejlepším možným řešením.

4 CÍL MÉ PRÁCE

Cílem mé práce je pokusit se najít, anebo alespoň naznačit možný způsob komunikace v rámci virtuálního světa a mimo něj. Upevnit pozici her jako média mezi již dlouhodobě zavedenými médii a pokusit se ukázat na cestu dalšího vývoje v posilování pozice her a virtuality nejen na poli umění, ale díky povaze mé práce také v alternativním přístupu relaxace a meditace. Snažím se nalézt způsob jakým je možné v rámci her vytvořit hodnotně umělecké dílo v kontextu vytvarně uměleckého světa, proto je pro mě důležitý historický aspekt, kterým si náznakem stanovuji imaginární hranice a východiska, podle kterých dále porovnávám dva odlišné světy, pro něž hledám východisko.

Důležitá je pro mě samozřejmě otázka bytí a vnímání reality, hnacího motoru člověka za poznáním, pravdou a potřebou tvořit. Zkoumám prostor vědomí, kde se ten virtuální setkává se snovým a spolu tvoří naše vnímání reality, tedy i realitu samotnou. Otázka realného a virtuálního je neméně podstatná. S informačními a virtuálními světy, které prostupují tím naším, realným, samozřejmě vzniká nutnost nejen informace hledat, ale také filtrovat.

Jde mi o prožívání přítomného okamžiku v hlubokém prostoru a tím i o odpoutání se od zdroje stresu. Zážitek prostoru, pocit odříznutí a obklopení prázdnotou vytváří dojem kontaktu s pralátkou, dotknutí se podstaty světa, látky která všechno tvoří a uvádí v existenci. Když rozdělíme prostor na vnitřní, tedy uvnitř nás a vnější, ten mimo nás můžeme hloubku vnějšího prostoru znásobit hloubkou vnitřního a tím vytvořit moment vytržení.¹ Chci skrze čekání, nenucenost k akci a prázdny a temný prostor dosáhnout transcendentálního momentu, který nám pomůže uvědomit si pravidla časoprostoru a vědomí nás samotných v kontextu okolního prostředí. Snažím se skrze virtuální prostředí pojaté jako nehru dosáhnout vztahu mezi dílem a divákem, k vyvolání pocitu mimořádného a tím možnost vlastní introspekce. Jen tak se lze dotknout otázek po lidském smyslu bytí a tedy i umění.

5 HISTORIE A KONTEXT

5.1 Vývoj počítačových her

Když pomínu prvotní experimenty na samém počátku vývoje počítačů, je za vůbec první počítačovou hru považován titul Spacewar vydaný v roce 1961 japonskou společností Taito. Šlo o jednoduchou hru pro dva hráče, kde každý ovládal jednu ze dvou vesmírných lodí, které na sebe útočily a jejich pohyb byl ovlivňován gravitačním bodem uprostřed obrazovky ve formě hvězdy. Nicméně opravdový boom her přišel až roku 1972 s černobílým tenisem od společnosti Atari, nechvalně známým Pongem, jenž se stal natolik klasickou hrou, že je často označován za tu úplně první. Arkádové hry se staly populární a jejich obliba rostla.³ V roce 1975 byl společností Taito v Japonsku vydán titul Western Gun, který vyšel v Americe pod názvem Gun Fight od společnosti Midway. Hra proti sobě na fixní obrazovce stavila dva hráče v kovbojském duelu. Na konci 70. let přišla dodnes oblíbená legenda jménem Space Invaders, kde měl hráč za úkol zastavit stále narůstající nápor mimozemských nepřátel. Roku 1980 přišel další herní archetyp, tentokrát od společnosti Namco: Pac-Man, který je jednou z nejznámějších herních značek. Zmíněné tituly byly určující a jejich principy kopírovány.

Estetika 8-bitového období je dnes stále populární, ne-li více v rámci fungující nostalgie, a najdeme mnoho umělců, designerů a hudebníků, kteří grafické či zvukové prvky těchto her využívají ke své vlastní tvorbě, např. novomediální umělec Cory Arcangel, Anthony Sneed, nebo chiptune kapela Anamanaguchi.⁴ Většina těchto lidí vyrostla na hrách přesně té doby, případně je měla možnost hrát v dětství. Pro ně pravděpodobně velkou roli na cestě k práci s 8-bitovou grafikou, hrála nostalgie, přesto s ní pracují netradičně, s odstupem a společně s novou dobou tvoří vcelku početnou subkulturu: 8-bit culture, kde se míchá životní styl, zábava a alternativní názory vztahující se např. k velkým herním produkcím. Tvořit 8-bitové vizuální díla je dnes především snadné a tím pádem pro mnoho lidí zábavné zároveň.⁵

V 80. letech se vyrojilo velké množství dalších legendárních titulů, jako např. Defender od Williams Electronics, který zavedl nový styl stříleček s horizontálně scrollovací obrazovkou. Battlezone od Atari, jenž jako první vykresloval pomocí vektorové grafiky wire frame 3D objekty. Monster Maze, první 3D první hra určená pro domácí počítače, anebo Donkey Kong od Nintenda, kde se poprvé objevil, tehdy ještě bezejmenný, legendární instalatér Mario. Také se začaly rozvíjet handheldy a k rozšíření jim velmi pomohl známý Tetris a s ním mnoho jiných jednoduchých her. V roce 1989 se na trhu od Nintenda objevil velice úspěšný první černobílý Gameboy, jehož další verze Game Boy Color byla uvedena na trh až roku 1998. Mimo dalších legend jako Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Final Fantasy se ke konci 80. let začalo poprvé spekulovat o hrách jako o umění, když umělecká muzea jako Museum of the Moving Image začaly dělat retrospektivní výstavy tehdy již starých her první a druhé generace.⁶ Tato diskuze je kontroverzní i dnes a pravděpodobně ještě nějakou dobu nebude vyřešena. Nicméně tendence uchopovat hry jako umění zde existuje již dlouho a dnešní doba má díky indie scéně nejlepší předpoklady použít hry jako médium, najít specifický způsob práce s ním a dosáhnout pro tento typ her uměleckého a společenského uznání. Domnívám se, že tato cesta má potenciál překlenout stále se rozšiřující mezeru, mezi veřejností a uměním.

V 90. letech přišel další zlom díky zrychlujícímu se technologickému rozvoji, přecházely video hry do mainstreamového proudu zábavního průmyslu a s tím přišly také větší investice do vývoje. Hry postupně přecházely z rastrované grafiky do 3D a vznikaly nové žánry. Hned na začátku 90. let se objevila hra Dune II, která ačkoliv nebyla první, se stala ikonou tohoto žánru. Vedle toho vznikaly budovatelské strategie jako např. Sim City. Z first person stříleček, jenž položily základy dnes nejhranějšího žánru, musím zmínit Doom, Duke Nukem 3D a Quake, který využíval vlastní revoluční 3D engine. Ke konci desetiletí vznikaly hry jako Half Life od Valve, nebo Ultima Online první multy massive online role playing game, která dosáhla 100 000 platících hráčů.⁵

5.2 Umění a hry

Po prvních retrospektivních výstavách prvních her a technologickému rozvoji se ke konci 90. let tato debata podrobovala dalšímu zkoumání. Např. na výstavě Beyond Interface (1998), nebo Cracking the Maze- Game Plug-Ins as Hacker Art (1999), jenž byly vytvořeny The Walker Art Center. Modifikované arkádové hry byly vystavovány jako umělecká díla v galeriích, nebyly interaktivní, ale předpřipravené k účelu použití jako umění. Tento Duchapmpovský způsob, umisťování věcí do galerií a využívání je jako umění ladilo s rannými herními vývojáři, dal vzniknout umělecko hernímu žánru, který byl vymezením z herního komerčního prostředí a také z digitálního umění. V roce 2010 na atlantské Art History Games conference, profesor Celia Pearce blíže popsal, že vedle Duchampovi produkce, byla moderním hrám v šedesátých letech vydlážděna cesta hnutím Fluxus a přímo poté na začátku 70. let vzniklým hnutím New Games, které bylo založeno spisovately Georgem Leonarde a Stewartem Brandem. ⁶

Dnes se sílící indie scénou přichází velmi důležitý prostor k experimentování. Dříve to byla výsada Demoscény, kde se programátoři předháněli ve vytváření co nejefektivnějších samostatných audiovizuálních dem, běžících v reálném čase. Díky dnešnímu výkonu počítačů a dostupnosti nástrojů i jejich relativně jednoduché používání oproti dřívějším dobám, je demoscéna již několik let prakticky mrtvá. Pozornost se přesunula k indie scéně,⁷ kde vzniká čím dál tím více uměleckých projektů a je jen otázkou času za jak dlouho se umělecké hry stanou ustáleným a uznávaným médiem. Musí však ještě přijít impuls od lidí, kteří mají přehled o historii výtvarného umění, případně filmového a chapají i to současné a kontext 20. stol., anebo z něj nějakým způsobem pochází. Takto znalí lidé by snad mohli přinést inovaci v rámci přístupů a práci s video herním konceptem. Neboť abysme mohli toto médium maximálně využít, je třeba alespoň tušit o co samotnému umění na světě jde a jaké možnosti přináší.

5.3 Kontext umění 20. století

5.3.1 Marcel Duchamp

Marcel Duchamp je postavou, která stojí na začátku 20. století, na kterou se ve své konceptualitě odvolává téměř každé odvětví moderního umění. U her jako umění tomu není jinak a proto se pokusím nastítnit stručný vývoj umění ve 20. století až po současnost napříč různými odvětvími, jelikož si myslím, že k procesu hledání umění v práci s médiem počítačových her, nebo virtuálních prostředí je zapotřebí znát kontext. Ne proto, že by nešlo znovu vynaleznout kolo, ale protože to ušetří mnoho času a pomůže zaměřit se na to podstatné. V tomto rychlém průřezu se budu zabývat především těmi směry, které stojí v bezprostřední blízkosti ke hrám jako mediálnímu a interaktivnímu umění, jenž přestože první interakce sahají daleko do minulosti, je výsadou dnešní digitální doby, kde se mísí s hi-tech technologií. Není to lehký úkol a nepodaří se mi zahrnout všechny aspekty, nicméně se pokusím vybrat dle mého nejlepšího svědomí ty nejdůležitější. ⁸

Duchampovi dadaistické reakce na stav tehdejšího umění, ready made, byly taková díla, která kladla důraz na logiku umění a technická zručnost začala být marginální. Asi svým nejznámějším dílem Fountain kontext prostoru a jak se s jiným použitím a místem mění funkce. Jako vedlejším účinkem však vznikl důraz na estetickou stránku díla, kterou se právě Duchamp snažil co nejvíce potlačit. Tento postupně sílící důraz na myšlenku a odprostění se od formy, dal později vzniknout konceptuálnímu umění. Stejně tak jako surrealismu, Fluxu, anebo pop-artu. Každý směr se nechal jeho dílem inspirovat jiným způsobem, protože ho často i jinak chápal. ⁹

Surrealista René Magritte vytvořil své nejdůležitější dílo, upozorňující na paradox obrazového vztahu a slovního sdělení. Zdůrazňující vztah vnímání reality a obrazu jako obrazu. Je jím obraz *La Trahison des images*, v překladu *Zrada obrazů*. Na plátně je realisticky namalovaná dýmka a pod ní stojí napsáno *Toto není dýmka*. Právě na Magrittovo zkoumání paradoxu později navazovalo mnoho konceptualistů.¹⁰

5.3.2 John Cage

Neopomenutelnou postavou je John Cage, který spolu s dalšími umělci zorganizoval první podoby happeningů. Naživo zahrál skladbu *4'33"*, která byla tvořena jen ruchy z obecněsva a samotnou přítomností autora, tedy práce s prázdňem, náhodou a obecněsvem. Cage studoval zen buddhismus a východních filozofii na *Colombia University* a svým pojetím dokázal radikálně změnit chápání umění západní společnosti.¹¹

Cage byl také ovlivněn Duchampem a jako mladý, když měl ještě malířské tendence, než se jich dobrovolně vzdal, aby se mohl plně věnovat hudbě, vytvořil dílo na základě náhody *Not Wanting to Say Anything About Marcel*. Finální objekt byl vytvořen z 8 náhodně řazených, barevných i umístěných transparentních ploch s umístěnými písmeny na sobě, jenž připomíná Duchampovo dílo *Three Standard Stoppages*, které vycházely ze tří náhodných padajících vláken zafixovány sklem na malířském plátnu. Podle těchto tvarů pak vytvořil šablony a vše uložil do dřevěné krabice.⁹

Cageův žák Allan Kaprow, mimo jiné jeden ze zakládajících členů hnutí *Fluxus*, dále rozvíjel formu happeningu.¹² Happening je jakousi příhodou, která má svůj děj, příběh, jenž probíhá v čase se zapojením diváka a obvykle mimo galerie a muzea. Může probíhat kdekoliv. Je aktivním zapojením umění do života, tak aby jej pomáhalo formovat, běžná událost, jen trochu jinak běžná.¹³ Kaprowův první happening byl *18 happenings in 6 parts*, na akci se mísila diaprojekce s hudbou

tancem a mnoho dalšími médii. Později zapojoval publikum mnohem více. Například v happeningu jménem Yard, kde se diváci pohybovali po nahromaděných pneumatikách.⁹

Významným projektem je Erased de Kooning Drawing od malíře monochromních obrazů Roberta Rauschenberga, jemuž de Kooning poskytl svoji složitě namalovanou kresbu k vygumování. Nebyl to protest proti expresionistické malbě, jak by se mohlo zdát, Rauschenberg jeho malbu totiž obdivoval.⁹ Monochromy maloval také francouzský předchůdce minimalismu Yves Klein, který si pro své transcendentální obrazy nechal patentovat svoji modř. Jeho výstava Le Vide v galerii Iris Clert v Paříži, představovala pouze prázdný prostor, jen okna a vstupní závěs byli modré. Na 3000 lidí čekalo frontu na vstup do prázdné místnosti.¹⁴

5.3.3 Myšlenka jako myšlenka

Minimalismus se snažil zbavit věci všeho nepodstatného a dostat se až k samotné podstatě. Vymezoval se vůči klasickému sochařství. Minimalistům šlo o hledání jisté formy prázdnoty, nedělitelnosti tvarů a jejím vymezením vůči okolí.¹⁵ Donald Judd jedna z dominujících postav toho směru ve svých objektech viděl víc než jen sochařství.¹⁶ Dan Flavin zase pracoval se světelnými zářivkami a využíval je k práci s prostorem v rámci site-specific instalací.¹⁷ Minimalismus svým důrazem na hledání podstaty, která je sama sebou pro sebe a k ničemu se nevztahuje výrazně ovlivnil vznikl konceptuálního umění.

Význam, mnohdy kritizovaný a často nechápaný směr, který mění pohled na umění a proplétá se v různých formách celým 20. i 21. stoletím je konceptualismus.¹⁹ Jeho místo mu nelze upřít, neboť jeho podoby jsou stále diskutované a v uměleckém zkoumání se k němu nemáme možnost nevymezit. Za nejdůležitější postavy tohoto směru lze považovat So LeWitta a Josepha Koshuta. LeWitt, zakladatel minimalismu a konceptuálního umění vytvořil několik teoretických esejí,

snažících se definovat konceptuální umění.¹⁸ Konceptualistům šlo o odvrácení se od estetické formy a subjektivity s důrazem na myšlenku díla a proces podle připraveného plánu.⁹

„Myšlenka i když nebyla převedena do podoby obrazu, je sama uměleckým dílem. Myšlenkový proces umělce bývá často zajímavější než výsledná realizace.“

So LeWitt

Josep Koshut vytvořil nejzásadnější dílo tohoto směru Jedna a tři židle. Šlo o práci vycházející z Platonových idejí, kde na místě byla jedna reálná židle, dále pak židle jako obraz a židle jako idea definovaná ve slovníku. Jednota a trojí existence je zde evidentní. Koncept mohl být opakovatelný a proveditelný s kteroukoliv židlí.²⁰ Kromě toho Koshut později napsal esej After Philosophy, kde se blíže pokoušel definovat konceptuální umění a prohlašuje filozofii za mrtvou. Odvolává se na filozofii jazyka Ludwiga Witgensteina a odmítá morfologii umění, malíř používající malbu je podle něj příliš omezen ve vztahu k umění a označuje jeho činnost v rámci umění za bezvýznamnou. Klasická malba má hodnotu jen jako dekorace a estetické cvičení.²¹

Další nové přístupy jako je práce s krajinou, můžeme pozorovat u umělců Land Artu jako Robert Smithson, Christo, nebo Richard Long. V land artu existují extrémní přístupy k práci. Smithson udělal své spirálovité molo. Šel cestou enormních rozměrů, dlouhodobého zachování díla a porazení zubu času.² Christo s jeho ženou Jeanne-Claude zakrývali kusy látky monumentální části přírody např. Valley Curtain je jakýmsi závěsem přes údolí.²³ Za tento přístup také sklidili mnoho kritky od ochránců přírody. Oproti tomu Long volil až meditativní způsob práce pomíjivostí času. Tím byl i více šetrný k přírodě, kterou respektoval.²⁴ Několika mílová rovná čara vyšlapané trávy, A line Made by walking⁹ je nejlepším příkladem.

5.3.4 Fluxus a další

Vývoj v umění radikálně ovlivnilo hnutí Fluxus. Fluxus negoval klasický galerijní prostor, jeho členové hledali nové způsoby vyjadřování. Joseph Beuys dlouhodobě prosazoval, že umělcem je každý. Jako myšlenkové hnutí šli proti establishmentu, chtěli být jakýmsi undergroundem a společně tvořili fúzi všech médií a přístupů. Obecně je považován za bod vzniku skupiny rok 1962 ve Wiensbadenu, kde se konal Fluxus Festaival of Newest Music s účastí Dicka Higginse, George Mauciunase, Nam June Paika s Wolfa Vostella. ¹¹

V rámci sílícího vlivu intermediality, fenoménu televize a technologického rozvoje se začal rodit video art a fenomén videa. První použití televize ve výtvarném díle má připsán Wolf Vostell. Nicméně jako pionýr video artu je označován Nam June Paik, který v roce 1963 poprvé vytvořil video artovou instalaci s názvem Exposition of Music- Electronic Television, ²⁵ i když ještě bez použití natočených materiálů z přenosné kamery. V domě architekta Rudolfa Jahringovi Galerie Parnass v Wuppertalu zkombinoval 12 televizí se 4 piány, nahrávacími zařízeními a přehrávači, mechanickými zvuky objektů a buvolí lebkou, jenž byla pověšena nad vchodové dveře. Instalace byla označena jako totalní, jelikož byla v celém době bez rozdílů soukromých částí. V každém televizoru běžel jiný zdeformovaný obraz ovlivněn zvuky. Výstava zároveň poukazovala na Paikův přechod od hudby k obrazu. ¹¹

Opravdový vznik fenoménu videa přišel až právě se Sony Portapak kamerami, se kterými jako první pracovali Paik, Warhol a Levine. V roce 1965 Nam June Paik se svojí novou kamerou pořídil záznam Papeže Pavla VI v New Yorku a ještě ten samý den pouštěl nahrané video na kazetu svým přátelům. To byl fascinující moment přímého audiovizálního záznamu na materiál. Zrodilo se tak nové interdisciplinární médium. ¹¹

Nam June Paik vytvořil základy video sochy/ instalace pracemi jako je TV-Buddha, kde se natáčená soška Buddhy dívá v televizi sama na sebe, nebo TV-Garden kde je v postavené zahradě kromě kytek i mnoho televizorů. ¹¹ Andy Warhol pracoval s tématem plynutí času a extrémní pomalosti. Jeho dílo Spánek, téměř pět a půl hodinový kontinuální záznam vyvolal rozporuplnou diskuzi, především lidé, kteří přišli na projekci do kina, odcházeli s ně vlídnými poznámkami.

Chris Burden zaznamenal vyjíměčnou performanci²⁶, kde se nechal střelit do ruky puškou ze 4 metrů. Chtěl dosáhnout limitů těla a maximálního odosobnění.²⁷ Práce s tělem, strachem ze smrti, z bolesti a bezmocnosti dovede umělce na okraj možností a v odosobněném zážitku se následně z těla stává nástroj. Burden poté popsal moment výstřelu, kdy řekl, že v tu chvíli se z něj stala socha, tento výrok negoval emoce a potvrdil koncept depersonalizace.¹¹

Bruce Nauman koncept odosobnění rozvedl ve svých video based room installations.²⁸ Naumanova instalace Live/ Taped Video Corridor spočívala v projití úzkým koridorem na jeho konec, kde byly dva televizory na sobě. Jeden ukazoval prázdný koridor a druhý živou zpožděnou nahrávku, takže divák mohl pozorovat sebe sama jak prochází úzkým prostorem. Tato kombinace znásobila úzkost, jenž již byla navozena tísnivým prostorem.¹¹

5.3.5 Pozice video artu v analogii ke hrám

Jacques Derrida pronesl, že video art musí být nejdříve zvažován ve vztahu k zavedenému uměleckému jazyku. Video se téměř hned po svém vzniku stalo hybridním inter- médiem a je těžké ho zařadit.¹¹ O to víc v dnešní době, kdy je tato pozice dvakrát podtržená. Svoji povahou se vztahuje ke všem ostatním směrům a je tak extrémně reflexivní k veškeré lidské činnosti. Od 90. let se stalo neustále dostupné. Velmi se usnadnila editace a postprodukci a kvalita formátu se neustále zlepšuje. Možností je nesčetně a prakticky již nejde ani tak o video jako o práci s pohyblivým obrazem všeobecně ve všech rovinnách a aspektech. Díky digitalizaci

a rapidnímu vývoji nových technologií se dostalo do všech vrstev obyvatelstva a máme ho prakticky nonstop na očích díky zaměřenosti na globální propojenost světa a existenci v nepřetržitém bytí online i mimo domov, nebo pracoviště. Digitalizace se svojí lehkostí kopírování a manipulaci s daty, přinesla zároveň nativní prostředí pro práci s obrazem.

Tento stručný náhled do vývoje myšlenky umění ve 20. století byl nezbytný, protože mi později pomůže u vysvětlení, proč si myslím, že hry a virtuální prostory budou a jsou pomalu nastupujícím uměleckým médiem budoucnosti, které teď pomalu vchází do světlejší éry experimentování a posouvání hranic. Stejně jako tomu bylo v případě videoartu, oproti hrám a počítačovému umění však video mělo výhodu snadného záznamu a přímé práci s obrazem. K vytvoření hry člověk dosud potřeboval široké abstraktní a technické znalosti. Dnes, díky herním enginům, které jsou volně dostupné, se celý proces značně usnadnil a zefektivnění práce s rozhraním přichází každým dalším updatem. Proto mu rozjezd trvá déle než bylo v případě jiných médií. Vytvořit jednu hru trvá několik měsíců, u větších děl i let, vytvořit fotku je oproti tomu časově nenáročná záležitost.

7 PŘÍPRAVY, PRŮZKUM UMĚLECKÝCH HER

7.1 Co je to hra?

Hra je všeobecně jednou z nejzákladnějších potřeb nejen člověka, ale i zvířat. Je to dobrovolná činnost, volba být aktivní v určitém vymezeném prostoru, který má jasná pravidla a stanovené cíle. Zároveň v určitém okamžiku začíná, anebo končí a má obvykle možnost opakování. Nutí nás být nejlepší a tím nenuceným způsobem trénuje určitou schopnost. Existuje i mnoho primárně edukativních her, ale ne vždy jsou automaticky zábavné.²⁹

To je účel hry především, být zábavou a vytržením ze světa povinností a závazků. Je to až jakýsi svatý prostor, kde se člověk může v rámci svých potřeb realizovat a uspokojit své potřeby. Pakliže je ve skupině lidí jedinec, který hru opakovaně vyhrává, může svojí pozicí odradit jiné hráče, pro které hra ztratí význam, když je nemožné ji vyhrát.³⁰

Typů her existuje mnoho, základní dělení je však na pohybové a klidové. Každá kategorie vyžaduje jiný typ zapojení. Do klidových se dají zařadit i video hry.

Video hry musí být spuštěny na nějakém elektronickém přístroji s dostatečně výpočetní silou. Jsou tvořeny z virtuálního prostředí, které se svojí velikostí může lišit. Hráč pak skrze ovladač může podle různých pravidel ovlivňovat dění takového prostředí. Námětem může být téměř cokoliv, herní principy zůstávají, jen člověka může zastoupit umělá inteligence.³¹

6.2 Problém interaktivity a fascinace technologií

Interaktivita zahrnuje aktivitu diváka k tomu, aby dílo mohlo existovat jako celek. Jako úplně první příklad interakce pochází ještě z dob antiky. Práce Parrhasiuse, která vznikla v rámci umělecké soutěže s Zeuxisem o to kdo je lepší

umělec. Když Zeuxis odkryl svoji malbu grepů, vypadaly tak reálně, že i ptáci se chtěli snést a ochutnat. Poté ale Zeuxis požádal Parrhausiuse, aby odkryl závěs ze své malby, vtom se ukázalo, že iluzí je samotný závěs. Vyhrál Parrhausius a Zeuxis pronesl „Já jsem oklamamal ptáky, ale Parrhausius oklamal Zeuxise.“ Tento příběh ukazuje specifičnost interaktivního umění. Přítomné Zeuxisovo gesto se stalo součástí díla a dílo by bez něj nikdy nevzniklo. ³²

„Technologie nabízejí nové příležitosti pro kreativní a interaktivní zážitky a zvláště pro nový typ dramatu. Ale tyto nové příležitosti se uskuteční pouze tehdy, když ovládnutí technologie bude odebráno technologům a dáno těm, kteří rozumějí lidským bytostem, lidské interakci.“ Brenda Laurel: Computers as Theatre

Z mnou nastíněného historického kontextu jasně vyplývá, že interaktivita je velké téma napříč celým 20. stoletím. O to více je výsadou dnešní doby plné interaktivních generovaných projekcí, anebo objektu.

Nejvíce příkladů je možno najít v rámci internet artu, sound artu, elektronickém umění všeobecně, performance, site specific a samozřejmě hervní virtuální reality.³³

Vizualizace všech možných dat je v dnešní době velkým tématem, avšak samotnou „hezkou“ vizualizaci za umění označit nemůžeme. Jedná tím se spíše o design a estetizaci grafu, díky kterému pak lépe chápeme číselný svět kolem nás, ale která sama o sobě nestačí.

V interaktivním díle, ať je již čistě digitální nebo se jedná o technickou instalaci je třeba přemýšlet nad rámeč, v kontextu k člověku a jeho bytí, společnosti. Nejsem proti technologickým a hi-tec hračkám, ale to na čem záleží je jejich použití a práce s nimi, ne technologické věci samotné. To že robot jezdí a bliká a dělá za sebou čáru z něj nedělá hodnotný umělecký kus. Jakmile z umělecké práce zmizí lidský prvek a lidská rovina a dílo se přehoupne v technologickou prezentaci, přestává být uměním. Vždy jde o kontext.

Hry přichází z technického prostředí, jelikož vznikly s prvními počítači a šlo především o zábavu. Umění není primárně zaměřeno na zábavu, jako spíše na reflexi lidské podstaty a počinání ve světě. Přestože je těžké ho definovat, hry jako např. call of duty nejsou uměním, stejně jako málo který film je výtvarným dílem i když může být technicky a esteticky bravurně zvládnutý. Pokud jde o interaktivní zábavu, je třeba hledat rovnováhu věcí a ze zábavné interaktivity prostředek poslední kousek skládky dotvářející výtvarné dílo, které díky aktivní akci vyplave na povrch. Množství odvedené technické práce je v otázce umění naprosto marginální záležitostí. ²¹

6.3 Umělecké hry

That company je nezávislé studio, které vzniklo na University of Southern California a pro playstation 3 vytvořilo hry jako je Flow, Flower a Journey. ³⁴.

Flow, hra ve které hráč ve formě jakého prvoka pluje vodním světem, bez jakékoliv nápovědy, a sbírat další buňky, díky kterým organismus roste. ³⁵

Flower je důkazem, že interaktivní zábava sama o sobě má potenciál mít přesah do umění. Jako vítr sbíráte okvětní lísky na širokých pláních a jen samotné sbírání a víření lístku je zábavná a uklidňující činnost. Jedná se o primárně relaxační, pocitovou hru soustředící se na pozitivní emoce. ³⁶

Journey, tuto hru bych označil jako „must play play“. Ve formě poutníka cestujete napříč pouští a ledovým světem k hoře na obzoru. Hra trvá pár hodin, ale kromě poutničení za duchovním poznáním, je zde velmi zajímavý aspekt ³⁷ komunikace s ostatními hráči, který se omezuje na vyslání zvonivého tónu. Journey je hra, která ačkoliv přichází z nezávislého prostředí měla velký komerční úspěch.

Tale of Tales je belgické vývojářské studio uměleckých a experimentálních her.

Vytvořili několik her, na které víc než cokoli jiného sedí virtuální poezie.³⁸

The Graveyard spočívá „v dojití“ s postavičkou staré babičky od vstupu na hřbitov až na lavičku na konci cesty, kde se spustí sekvence, která značí vzpomínky a podtrhuje opuštěnost starého člověka. V plné verzi která stojí pár dolarů může tato stará postava na cestě k lavičce umřít. Tato hra by šla popsat jako interaktivní obraz a poeticky přibližuje pocity na konci života.³⁹

The Endless Forest je hra, nebo spíše interaktivní spořič obrazovky, který byl původně vytvořen pro uměleckou instalaci, nicméně se stal populární v době svého uvolnění. V této hře jste v těle jelena, se kterým můžete chodit po lese a komunikovat s ostatními jeleny, které můžete potkat a kteří představují jiné hráče pomocí emotivních ikon.⁴⁰

Bientot l'ete, je poslední multiplayerový titul Tale of Tales, který zvedl spoustu rozporuplných reakcí. Tato hra vychází z francouzské literatury, především spisovatelky Marguerite Duras. Hra nabízí možnost vybrat si jednoho ze dvou lidí, muže a ženu, kteří leží uspaní v hibernačních kapslích během letu vesmírem. Po volbě se hráč ocitne na pláži ve virtuální realitě. Na pláži se nachází šachové figurky, které reprezentují slovní fráze. Na pláži je také dům, ve kterém je občas rozsvíceno. Rozsvícené světlo značí čekajícího hráče uvnitř. Vstoupením do budovy se k němu dá připojit a v prostředí kavárny s ním pomocí nasbíraných frází komunikovat, což otevírá prostor k vytvoření tíživé a osamělé atmosféry. Zároveň se tak uzavírá kruh, jenž je koncept hry, kde se dva náhodní lidé letící prostorem setkají ve virtuálním prostoru a zažijí osudové setkání.⁴¹

The Chinese Room vytvořili ještě na univerzitě hru jménem Dear Esther, ve které je kladen důraz na atmosférické prostředí neobydleného ostrova, ve kterém hráč objevuje části příběhu a tím jak ostrov prochází, tak se vytváří trochu odlišný příběh. Jde o alternativní způsob vyprávění.⁴²

Studioe Twisted Tree Games vytvořilo další hru, která klade důraz na

pozitivní atmosféru je Proteus. Jde čitě o procházku po roztomilém ostrově ve stylizované grafice připomínající Minecraft. Jde jen o potěšení z bytí v přírodě.³⁴

I přes mnoho negativních ohlasů na tento typ her, které se snaží překročit svůj stín, je evidentní, že relativně úspěšné snahy o nové pohledy na hry existují. A to je zcela jistě pozitivní zpráva.

7 PROCES TVORBY

Finální projekt je vytvořen za pomoci 3D modelačního programu Blender a vývojářského nástroje Unreal development kit(UDK), který značně usnadňuje proces tvorby a díky hotovému prostředí umožňuje maximální soustředění na samotnou tvorbu prostředí a jeho detailů. Pro designery a umělce je zde tak ideální nástroj pro realizaci jejich vizuálních myšlenek v relativně intuitivním prostředí. Takovýchto nástrojů existuje několik a každý je zdarma pro nekomerční užití. Nikdy nebyla lepší doba na tvoření her, digitálních experimentů případně jiných kreativních projektů. Pokud bych ale chtěl dělat kompletně vlastní, větší a komplexnější projekt, hru, bez programátora by se vzniklá situace neobešla v jakémkoliv prostředí.

7.1 Blender (Příloha 1-3)

Na začátku jsem se UDK chtěl vyhnout, jelikož z dostupných prostředí se mi zdál nejméně vypočitatelný a moc robusní. Veškeré mé zkušenosti s ním skončily frustrujícím momentem nad řešením banálního problému. Jelikož je na mnoho věcí velmi citlivý a když jsou v postupu některé zdánlivě jednoduché body opomenuty, může se z toho stát komplikace, jejíž vyřešení trvá mnoho hodin. Původní plán byl udělat celý projekt v herním enginu Blenderu. Představa to byla skvělá, protože jsem na celý projekt mohl použít jen jeden software, jelikož herní engine je součástí modelačního programu. Přestože proces zabral mnoho času a studia tohoto nástroje, výsledek nebyl nijak oslnivý. (Viz příloha.) Po mnoha probdělých nocí strávených po různých fórech komunity jsem nabyl dojmu, že v tomto prostředí mi bude trvat všechno několikanásobně déle a budu se během toho zabývat věcmi, které jsou jinde součástí základního rozhraní. Bohužel rok se nedá natahovat a den má jen 24 hodin. Navíc her a projektů, které v rámci blender komunity vznikají a vypadají alespoň průměrně dobře, existuje minimum. Realita je taková, že tento nástroj potřebuje ještě mnoho vylepšení a oproti modelační části je na mnohem horší úrovni.

7.2 Unity (Příloha 4-6)

Po několika neúspěšných pokusech vylepšit vzhled prostředí jsem nad blender game engine zanevřel a zvolil si současně nejrozšířenější a čím dál tím více populárnější indie vývojářské prostředí Unity. Jevilo se mi jako nejlepší možnost, práce s ním byla velmi intuitivní a dokumentace byla skvěle popsána. Komunita je velmi živá a navíc s Unity jsem mohl výsledek snadno, bez zbytečně složitých procesů, vyexportovat do WebGL a okamžitě jej umístit na web, kde by naplnil můj záměr v přístupnosti digitálního světa rovnou z prohlížeče.

S unity celý projekt postoupil na další úroveň a práce s ním byla zábava. Projekt z blenderu jsem předělal během krátké doby a vše vypadalo, že bude probíhat podle představ. Pak ale přišel zásadní problém, kvůli kterému jsem byl nucen opustit i Unity a uchýlit se k UDK, kterému jsem se na začátku vší silou bránil. Můj projekt stojí na jeskyních, do kterých se může divák na pár okamžiků uchýlit a právě jeskyně nešly udělat tak snadno jak jsem čekal. Unity má svůj nástroj pro tvorbu terénu, na který se váže několik funkcí, které bych při importu terénu jako objektu postrádal. Bohužel jsem nezjistil způsob jak v ten moment reálně udělat "díru" v terénu. Diskuze na komunitním fóru mě pak přesvědčily o tom, abych využil jiný nástroj.

7.3 UDK (Příloha 7-10)

S UDK jsem byl opět na začátku a než jsem se s projektem dostal na úroveň, kde jsem opustil Unity, trvalo skoro 14 intenzivního zápalu, sledování desítek tutoriálů a propadání zoufalství, že se tento projekt, s mým minimem zkušeností v rámci UDK, nikdy nedá stihnout včas. Po nějaké době se dostavily problémy s ukládáním a časté padání softwaru. Jak projekt rostl, začal jsem na vlastní kůži poznávat stáří mého počítače a celkový proces se začal velmi zpomalovat. I přes všech negativa však bylo hned znát, že celé prostředí vypadá opět minimálně o 100% procent lépe.

7 POPIS DÍLA

Jedná se o zamrzlý virtuální ostrov, který je uprostřed oceánu, uprostřed ničeho. Ostrov lze obejít během krátké chvíle. Jsou po něm různě rozmístěné jeskyně, celkem je jich 6, a v každé z nich se nachází jeden z objektů, které vydávají zvuky o různých frekvencích binaurálních rytmů.

Princip fungování binaurálních rytmů je v malé odchylce tónů. K poslechu jsou potřeba sluchátka z nichž do každého ucha proudí samostatný tón. Jeden tón ze dvou je k tomu druhému odchýlen o požadovaný počet hertzů. Mozek následně vykompenzuje tento rozdíl a sám si vytvoří tón třetí, již zmíněnou odchylku, která mozek přeladí do kýženého stavu vědomí.

Kromě toho, že se člověk může zaposlouchat, zadívat anebo jen tak chodit kolem, se v díle již nic neděje. Samotný „pocit“ a pobývání v čase tomto prostoru je účelem. V rámci nejbanálnějších činností, vždy nutně přicházejí na řadu otázky a nové souvislosti, které kromě díla samotného, mají především osvědčit naše hranice vnímání světa kolem nás, případně je posunout dále. Proces nazývám digitální meditací.

8 SILNÉ STRÁNKY A PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Hlavní přínos této práce vidím v pokládání otázek po definici hry a definici umění všeobecně. Zároveň vidím přínos v terapeutických přístupech k virtuálnímu prostředí a jejich neustálé dostupnosti. V rámci hektické doby, může být pozice simulovaných ambientních světů velmi důležitá a fungovat jako první nástroj při odbourávání stresu při momentální nemožnosti odchodu z města do reálné přírody.

Díky tomu, že hra po hráčovi nic nechce a stává se tak prakticky nehrou v kontextu dnešních počítačových her. Její největší plus může být právě v relaxačním aspektu, který vzniká netlakem na diváka jenž se díky příjemnému prostředí, může zamyslet nad svými problémy, které se v kontextu nenuceného prostředí, mohou stát snáze řešitelnými.

Terapeutický aspekt a práce s myslí je zvýrazněna jeskyněmi, kde se nacházejí různé frekvence binaurálních rytmů. Ty byly vytvořeny právě za účelem relaxace, odbourávání stresu a zkoumání lidských stavů vědomí. V tom vidím jednu ze silných stránek toho projektu. Ambientní prvky, které dohromady spoluvytváří relaxační a snový prostor, kde se tok času výrazně zpomaluje a člověk nachází jistý klid.

10 SLABÉ STRÁNKY

Slabé stránky jsou především ty technické aspekty, jelikož je toto mojí prvotinou na poli virtuálních prostředí a s nástroji na tvorbu 3D modelů a práci s herními enginy jsem měl a stále mám minimální zkušenosti. Je to neustálý boj s časem, o to více v tomto oboru, kde lidé nahání čas všude, kde se dá. Přestože, jsem se snažil dosáhnout co nejefektivnějšího přístupu k práci, jsem samozřejmě svými nedostatečnými znalostmi nemohl dosáhnout nejlepšího možného řešení, proto hra není optimalizována a je spíše pre- alpha verzí, hry jakou si představuji .

Další slabinou je právě vyzdvihovaný důraz na neakci a nenucenost, která může zapříčinit špatné vyznění celkové scény a exnapříklad z estetických důvodů nemusí někoho tento svět zaujmout. A bez návodu přímo ve hře jakým způsobem se k tomu postavit, může tento typ diváka ztratit zájem.

Estetická stránka může být také sporná, jelikož i když se snažím o nějakou originalitu, nástroj má svá specifika a já osobně jsem ovlivněn 20 lety komerčního vývoje her, kde se vytvořila nějaká měřítko jak k vizuální stránce přistupovat a proto jsem ovlivněn více, než jsem si ochoten připustit a tím ztrácím nadhled. Proto tuto estetickou stránku zhodnotí až čas.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. KIRCHHOFF, Jochen. Jinosvět: prostor, čas a vlastní já ve změněných stavech vědomí : (příspěvek k vnitřní kosmologii). Vyd. 1. Překlad Eduard Světlík. Praha: Dybbuk, 2008, 324 s. ISBN 978-808-6862-699.
2. DESCARTES, René. Meditationes de prima philosophia. 2. vyd. Překlad Petr Glombíček, Tomáš Marvan. Praha: Oikoymenth, 2010, 127 s. Knihovna novověké tradice a současnosti, sv. 35. ISBN 978-807-2984-275.
3. *Chléb a hry: Historie počítačových her* [online]. 2009 [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>
4. Chiptune. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chiptune>
5. History of video games. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games
6. Art game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Art_game
7. Indie game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game
8. Marcel Duchamp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp
9. GRYGAR, Štěpán. Konceptuální umění a fotografie. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Fakulta filmová a televizní, katedra fotografie, 2004, 119 s. ISBN 80-733-1014-7.
10. The Treachery of Images. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Treachery_of_Images
11. MARTIN, Sylvia a Uta GROSENICK. Video art. Los Angeles: Taschen, c2006, 95 p. ISBN 978-382-2829-509.
12. Allan Kaprow. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Allan_Kaprow
13. Happening. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Happening>
14. Yves Klein. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation,

- 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Yves_Klein
15. Minimalism. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Minimal_art
 16. Donald Judd. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Judd
 17. Dan Flavin. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Dan_Flavin
 18. Sol LeWitt. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Sol_LeWitt
 19. Conceptual art. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Conceptual_art
 20. Joseph Kosuth. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Kosuth
 21. Art After Philosophy (1969): Joseph Kosuth. <http://www.ubu.com/> [online]. 1969 [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://www.ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html
 22. Robert Smithson. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Smithson
 23. Christo and Jeanne-Claude. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Christo_and_Jeanne-Claude
 24. Richard Long (artist). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Long_\(artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Long_(artist))
 25. Nam June Paik. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik
 26. Performance art. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Performance_art
 27. Chris Burden. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Burden [online]. [cit. 2013-04-29].

28. Bruce Nauman. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Bruce_Nauman
29. Game. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Game>
30. Co je hra a kdy je soutěž hrou?. *Metodický portál: inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 2008 [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/2329/co-je-hra-a-kdy-je-soutez-hrou-.html/>
31. Video game. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_games
32. Interactive art. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art
33. 10. Interaktivita, participace, networking – umění a telekomunikace. *Teorie interaktivních médií* [online]. 2010 [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://teorieinteraktivnichmedii.eblog.cz/10-interaktivita-participace-networking-%E2%80%93-umeni-a-telekomunikace>
34. Thatgamecompany. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Thatgamecompany>
35. Flow (video game). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_(video_game))
36. Flower (video game). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Flower_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flower_(video_game))
37. Journey (2012 video game). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Journey_\(2012_video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Journey_(2012_video_game))
38. Tale of Tales (developer). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Tale_of_Tales_\(developer\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tale_of_Tales_(developer))
39. The Graveyard (video game). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Graveyard_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Graveyard_(video_game))
40. The Endless Forest. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Endless_Forest

41. Bientot l'ete. *Games.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/recenze/bientot-l-ete-recenze-62189>
42. Dear Esther. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Dear_Esther
43. Proteus. *Games.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/recenze/proteus-recenze-62508>

RESUMÉ

The idea of my bachelor project is to experiment with the computer game medium to create new form of art and everyday virtual environment which should be easy accessible and natural to exist in. It is logical step under the pressure of digital/information age where human minds seem to overlap with digital structures and the question of who influence who is kinda trapped in the circle. The digital age is still uprising and the tendencies are changing our perception and this change is just getting too fast. In order to stay sane is necessary to find stable points from where we might start to explore this new ocean of unprocessed, raw information.

In this environment the game medium is slowly rising and in my opinion it will be the main artistic way of expressing ideas. Because the virtual will be so natural. Although for today's children it already is natural, games are still struggling with their position in art and society. I tried to compare history of art in 20th century with a little of the computer games history, from which I asked myself questions about what is going on and why. My answers create analogy of computer games and video art. The difference between these two mediums is in accessibility and difficulty to use. Thanks to the new tools and the computer progress, this barrier is slowly being deconstructed. That is why there have not been many game experimentations which might change the society's point of view on the games. At the moment this medium is still mainly connected with entertainment. That is why there are still opinions that games can't be art.

By this work I'm saying the games and virtual environments have a great potential to be the main artistic medium, but there haven't been much of experimentation yet. So every attempt to explore it is valuable.

Seznam příloh

Dokumentující postup práce

Příloha 1/ Blender

Příloha 2/ Blender

Příloha 3/ Blender

Příloha 4/ Unity

Příloha 5/ Unity

Příloha 6/ Unity

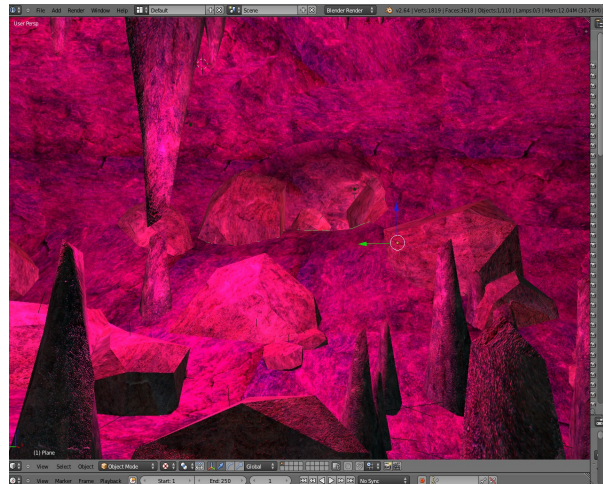
Příloha 7/ UDK

Příloha 8/ UDK

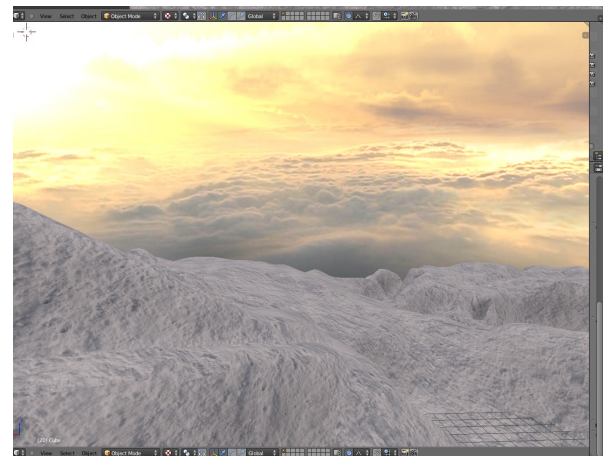
Příloha 9/ UDK

Příloha/ 10 UDK

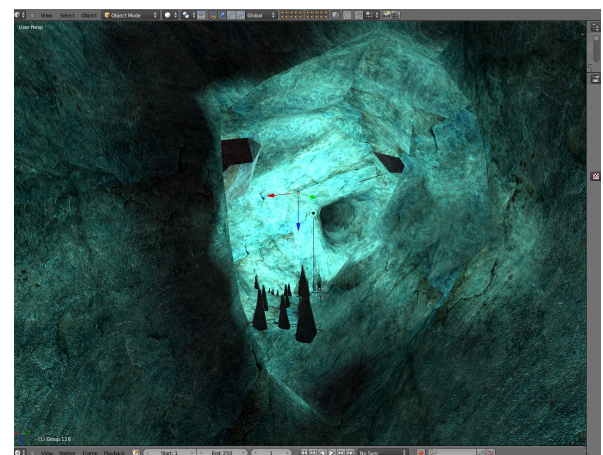
Příloha 1/ Blender- jeskyně



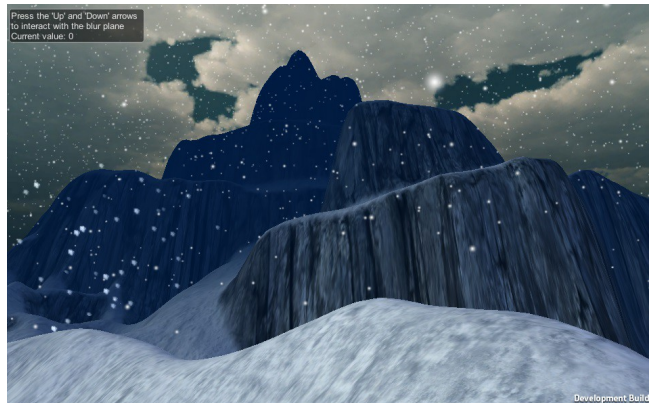
Příloha 2/ Blender- Venek



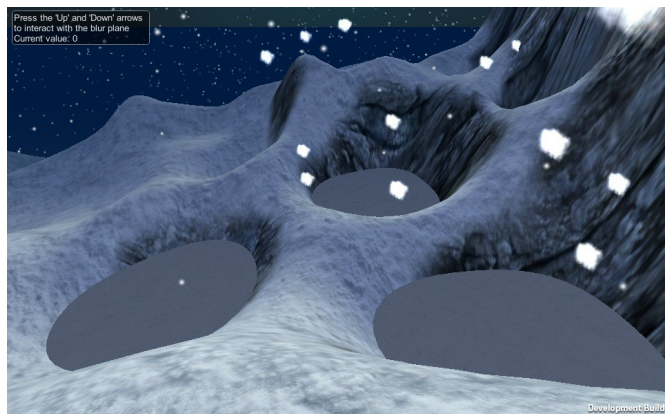
Příloha 3/ Blender- jeskyně č.2



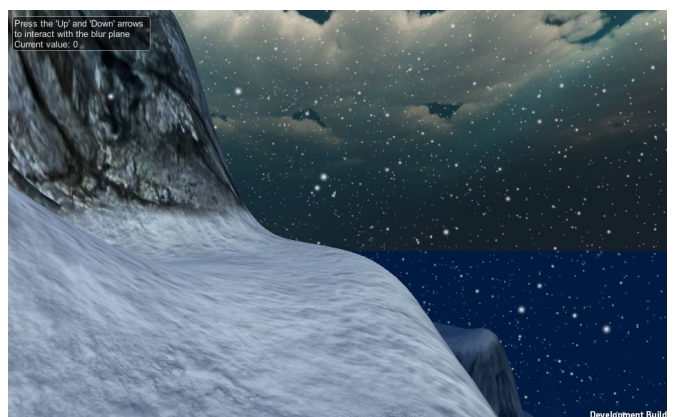
Příloha 4/Unity- Hora



Příloha 5/ Unity- Horké prameny

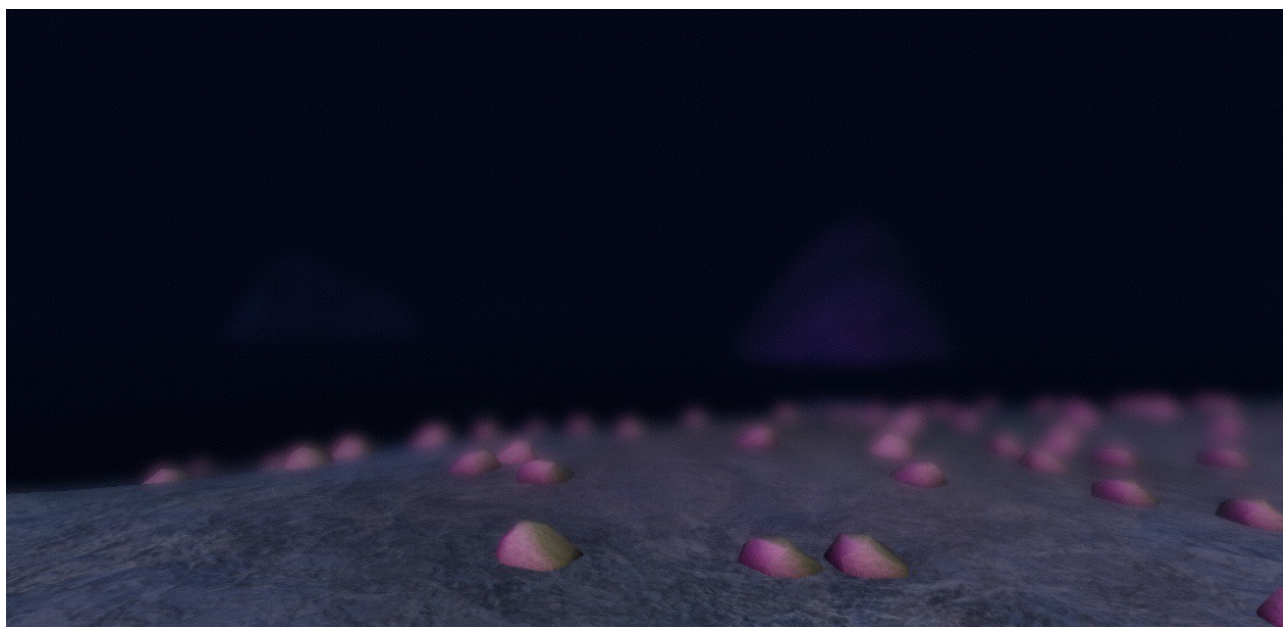


Příloha 6/ Unity- Ostrov

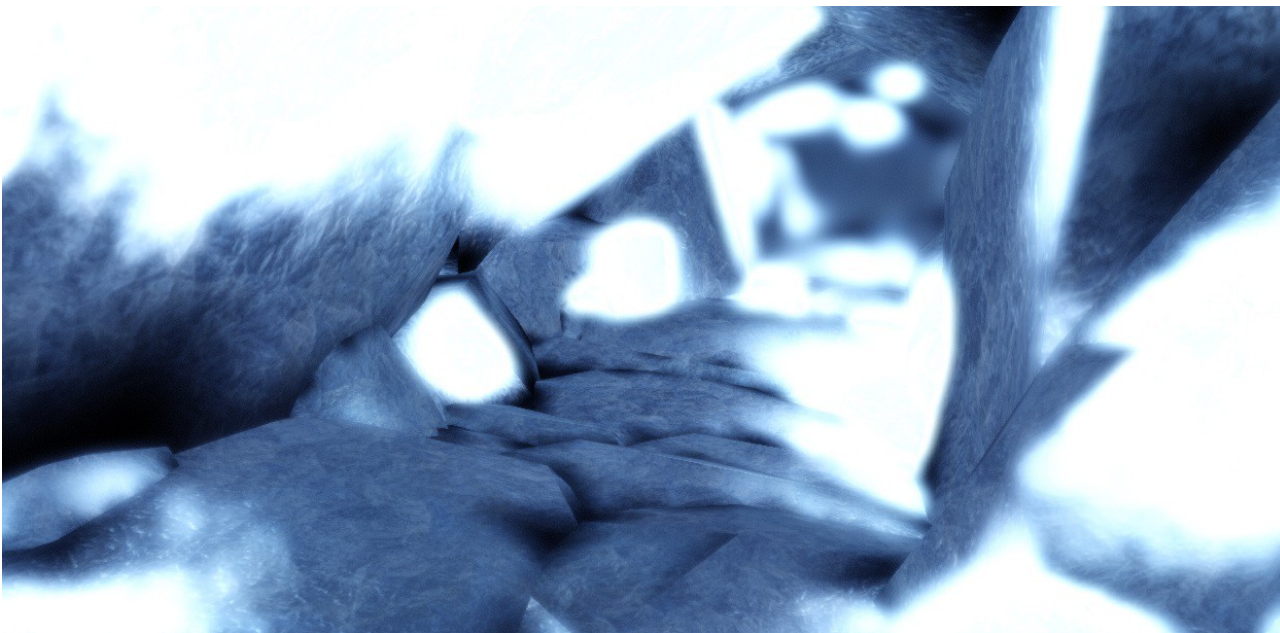




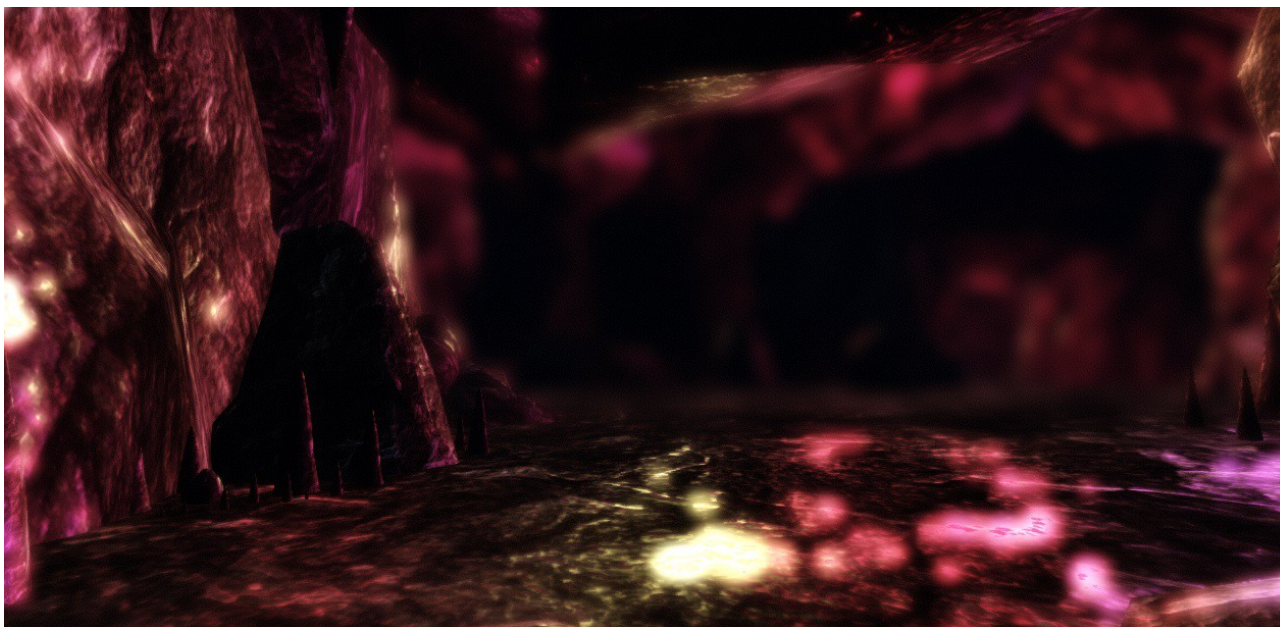
Příloha 7/ UDK- Ostrov, scenérie



Příloha 8/ UDK Moře



Příloha 9/ Jeskyně



Příloha 10/ Jeskyně č.2