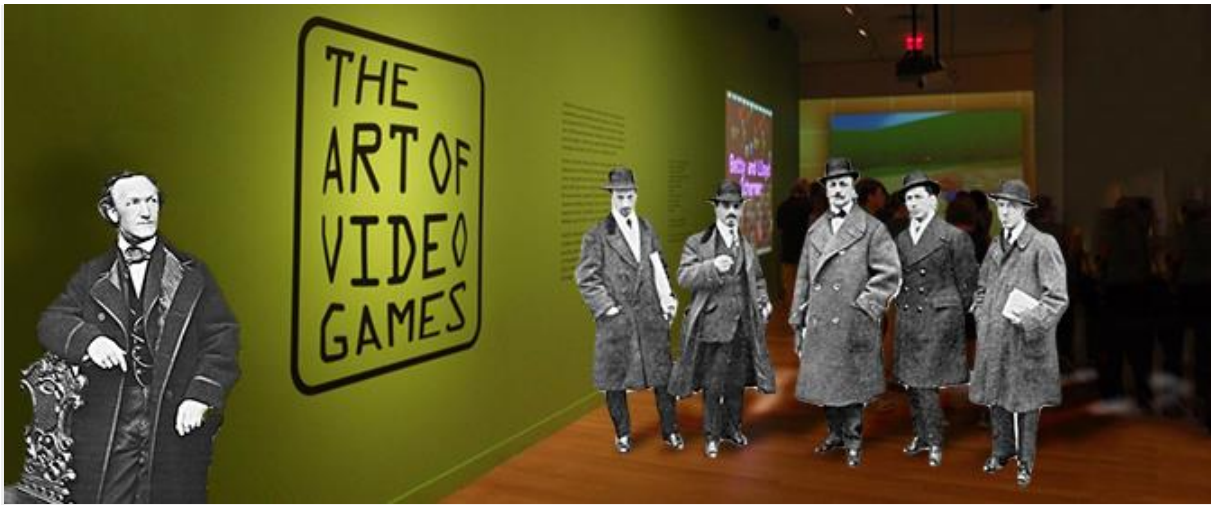


Hry a umění: Hledání Gesamtkunstwerk v médiu her

[autor: **Dominik Jícha** / FF MU / publikováno: **20. 4. 2014**]



Richard Wagner a Futuristé v The Art of Video Games – Smithsonian American Art Museum (2012), fotomontáž: Oliver Staša

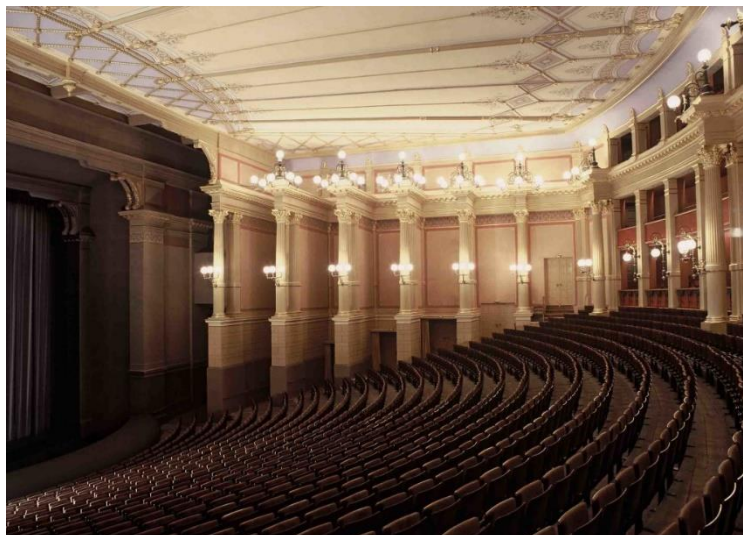
V této práci se pokusím nabídnout určitý náhled na problematický status média digitálních her coby možného uměleckého díla. Snažím se zde provést interdisciplinární průzkum mediální teorie a uměnovědných historických praxí. Tímto průzkumem bych chtěl volně navázat na [svůj předešlý příspěvek](#)[1] rozvíjející práci Vojtěcha Koláře, jenž shrnul vyřčené argumenty na téma umění a hry.[2] Mým cílem tentokrát bude vlastní studii doplnit jemnějšími historickými příklady o rozporech v umění, společně s aplikací Wagnerovy uměnovědné teorie Gesamtkunstwerk na médium digitální hry. Zmíněné umělecko-mediální rozpory a jejich původ bych také rád osvětlil za pomoci teorie kulturního lagu[3], která, jak věřím, může nabídnout specifický a nový podnět do jinak vášnivé diskuze.

Gesamtkunstwerk aneb předzvěst multimédia

Willhelm Richard Wagner (1813 – 1883), známý německý skladatel a představitel hudebního romantismu, ve svém díle *Das Kunstwerk der Zukunft* (Umělecké dílo budoucnosti, 1856) odmítl lyrickou operu jako umění budoucnosti, neboť tuto uměleckou formu prezentace považoval za povrchní přehlídku pompézního zpěvu. Věřil, že budoucnost umění leží v kolektivním díle, které vznikne spojením hudby, muzikálového divadla, klasického divadla, malířství a dalších forem umění. „Takováto všestranná fúze různých forem umění nebyla zakoušena od dob starověkého antického divadla“[4], poukazoval Wagner. Tento fakt vedl německého hudebníka k zamyšlení se nad konceptem celkové syntézy umění, který pojmenoval termínem „Gesamtkunstwerk“, neboli **komplexní umělecké dílo**. Za ideální médium k naplnění této vize Wagner považoval drama, jež by se spojením hudby, architektury, malby, poezie a tance dostalo na vyšší poetickou úroveň. Takovéto drama tvoří jednak umělecká architektura, která je rámcem pro společenství umělců, v němž přihlížejícím z publika předvádějí své umění. Dále jsou to krajinomalby nesoucí přírodu ztvárněnou umělcem, který do této architektury přírody vstupuje a kde se stává vypravěčem i součástí díla zároveň. Zmíněné komplexní umělecké dílo se pak skládá z jednotlivých disciplín, u nichž si Wagner plně uvědomuje možnost jejich autonomní funkce, avšak k univerzálnímu a totálnímu Gesamtkunstwerk se přesto dostaneme pouze díky jejich vzájemnému propojení.

„Pouze umění, které odpovídá lidské všestrannosti je [...] svobodné; a ne pouhou odrůdou umění, které vychází z jednotlivých lidských dovedností. Umění tance, hudby, poezie jsou každé omezeny různými hranicemi; v kontaktu s těmito omezeními jsou každé nesvobodné. [...] Teprve když všechny bariéry (mezi nimi) padnou, už tu nejsou různá umění, ale jen univerzální, nerozdělené Umění.“[5]

V roce 1876, dvacet let po publikaci práce *Das Kunstwerk der Zukunft*, vzal německý skladatel své nápady a nechal otevřít známé bavorské divadlo v Bayreuthu – *Festpielhaus*. To bylo postaveno podle Wagnerových představ o syntéze umění, a zahrnovalo tak určité divadelní inovace, jako je zatemnění prostoru, celoprostorovou akustiku s dozvukem, orchestrální nebo speciální antické sedačky s účelem upoutat divákovu pozornost na scénu. Všechny tyto novinky měly za úkol vytvořit uvěřitelný umělecký virtuální svět, do



Bayreuth – Festpielhaus

něhož bude divák imerzivně vtažen scénou a svým okolím. Jakkoliv nám z dnešního pohledu může připadat Wagnerova rétorika archaická nebo až příliš romantická, je v ní a v celkovém konceptu (*Gesamtkunstwerk*) syntézy umění cosi, co bychom označili jako zmínku a vizi, která se podobá současnému konceptu multimediálního díla. Pro připodobnění Wagnerova konceptu k digitálním hrám, jež by ho svou náplní mohly zahrnovat, je však nejprve nutné hry identifikovat coby multimédium, podobně jako to činí Randall Packer a Ken Jordan v případě *Gesamtkunstwerk*. [6]

Digitální hry jakožto Multi (médium)

Slovo médium vychází původně z latinského *medius* či *mediare*, tedy prostřední nebo prostředkovat. V tomto článku jej chápeme jako jakýkoliv prostředek komunikace či vyjádření umělecké intence. Za vyšší řád samotného média se pak dá považovat multimédium, které slučuje více forem komunikovaného, resp. uměleckého vyjádření. Toto vyjádření uspokojuje vnímatele na více sensorických úrovních. Samotné multimédium se tak skládá ze začleněných a vzájemně konfrontovaných prvků, jež respektují svoji autonomii.

„V dnešním slova smyslu definujeme pojem multimédia jako integraci textu, obrázků, grafiky, zvuku, animace a videa za účelem zprostředkování informací. Při jejich použití na počítači musí být uživateli umožněno, aby se zúčastnil tohoto zprostředkování interaktivně, to znamená, aby měl možnost zasáhnout do průběhu multimediálního programu.“[7]

Výše zmíněné složky jsou v současnosti považovány za elementární části složené formy sdělení (multimédia), ve kterém může být oslabení jedné funkce kompenzováno posílením jiné. Mezi základní charakteristické rysy multimedií patří interakce, vizualizace, individualizace a simulace. [8]

Pro definici digitální hry coby multimediálního díla si nejprve budeme muset vymezit její chápání jakožto média. Zde se nám nabízí zajímavá otázka. Co jsou to digitální hry? Digitální hru lze považovat za mediální artefakt, který je zaznamenaný v numerické podobě na daném nosiči a její užívání je zároveň aktivitou, kterou musí její hráč vynaložit, aby se tento mediální artefakt aktualizoval, a stal se tak hrou.

„Expresivní substance počítačové hry začíná existovat až ve chvíli, kdy někdo vyvíjí ludickou aktivitu; pokud není hrána, zůstává ve virtuálním stavu a neaktualizuje žádný výstup.“[9]

Nejsilnějším argumentem pro uznání digitálních her jakožto médií je vhodná kulturní praxe. Ta v současnosti nabízí svébytný herní průmysl, různé typy publik, specializované časopisy, obchody, atp. jako u médií předcházejících hrám.[10] Digitální hry vyžadují aktivitu uživatele a skládají se z několika multimediálních složek – z textů, obrázků, grafiky, videa či z animací, zvuků a hudby. Jsou navíc obohaceny vlastními vyjadřovacími prostředky – herními mechanikami, jež prostřednictvím interakce uvádíme do pohybu. Digitální hry se tak de facto stávají multimédiem, jež remediuje[11] své mediální, ale i mimo-mediální předchůdce. Takovým předkem jim budiž například kniha, obraz, fotografie, hudební skladba nebo film, z konceptuálního hlediska pak principy a pravidla her jako jsou šachy, poker, go aj.

Stačí však nazvat digitální hry multimédiem, abychom je mohli považovat za Gesamtkunstwerk? Míním, že nikoliv. Ne všechna multimédia se dají označit za umělecká, a stejně tak i hry. Jejich umělecký aspekt se odvíjí od vlastních obsahů a od jejich formy, v jaké jsou svému divákovi předkládány. Právě forma je tím, co způsobuje debaty na téma umění a nově přicházejících technologií. Ty se často spojují s novými možnostmi lidského vyjadřování. Ne vždy jsou ale čerstvě přichodící technologie ihned oslavovány jako potenciální forma umělecké exprese. Historickým příkladem nám v další oddílu budou dnes již umělecky uznávané formy, a především pak futuristické filmové kino, jehož prostřednictvím avantgarda jako jedna z prvních tehdy upozorňovala na nové možnosti uměleckého vyjadřování.

Futuristický Gesamtkunstwerk

„Dokud bude umění tím, čím vždy bylo, jevem rozmanitým a proměnlivým, dokud budou existovat umělecké revoluce, bude spojený ‚umělecké dílo‘ užíváno mnoha způsoby.“[12]

V mém předchozím pojednání, které navazovalo na práci Vojtěcha Koláře, jsem shrnul některé rozepře v otázce digitální hry jakožto uměleckého díla. Práce poukazovala na dějinný vývoj různých médií a na jejich spletitou cestu k získání statusu umění. Pro názornou ukázkou jsem použil problematiku historický příklad z malířství, kde strana zastánců tradicionalismu osočovala přívržence modernistického stylu ze zpronevření se pojmu „uměleckého díla“. Spor byl tehdy vyvolán příchodem nového média – fotografie, která v malířích vzbudila určitý pocit marnosti v zachycení reality, jež do příchodu fotografie byla hlavním námětem umělců s barvami a štětci. Tato skutečnost přispěla ke vzniku modernistického stylu, který byl přesným opakem napodobení skutečnosti, a zapříčinil tak zmíněné neshody v tom, co je a není umění. Podobné sváry se pak opakovaly i u samotné fotografie či později u filmu, o nichž dnes není pochyb jako o médiích sloužících umělecké expresi. Mým záměrem tak bylo z retrospektivního pohledu ukázat, že mnohé nyní obecně uznávané umělecké formy v počátcích musely obhajovat svůj umělecký status. Diskuzi na tomto místě přivím dalším historickým příkladem, a to konkrétně futuristickým

kinem, které by opět mohlo doplnit mozaiku přemýšlení nad oborovými formalitami definic uměleckého díla v mediálním kontextu.



Metropolis – Fritz Lang (1927)

Začátek 20. století představoval velmi moderní dobu, která je spojována s tehdy probíhající urbanizací, industrializací a s objevem elektřiny. V té době také vzniká futuristické hnutí, jež se ustanovilo roku 1909 publikací manifestu futurismu Filippa Tommaso Marinettiho v pařížském deníku *Le Figaro*. On a další světoznámí přívrženci tohoto hnutí (jako například Umberto Boccioni, Giacomo Balla, Carlo Carrà ad.) byli nadšení z nových, pokrokových technologií – líbila se jim krása neklidu, rychlosti a boj poezie odvahy a revolty. Marinetti ve svém manifestu označil tehdejší společnost za „zapálené násilníky“ a volal po konci všeho umění, které odmítá pokrok a transformaci společnosti díky nově přichozím technologiím. Umělečtí revolucionisté nejprve obdivovali obraz zaznamenávající čas – chronofotografii, již roku 1878 vynalezl Eadweard Muybridge, načež se jejich hlavním zájmem stal novější kinematograf, respektive kino bratří Lumiérů. Kino se v jejich očích stalo svěžím způsobem exprese, která umožňovala zachycení rychlosti a energie času.

Představovalo pro ně umělecký kontrast flexibility oproti lineárně rigidní a kanonické knize. Byli přesvědčeni o jeho povaze, která měla syntetizovat všechny tradiční formy umění s přínosem největší dynamiky lidského projevu. „Drcení pout literatury“, „odtržení od limitů malířského rámu“[13] byl užitek kina, jež dokázalo interpretovat umění různých časů a míst. Futuristé svým způsobem zvěstovali příchod a vývoj nelineárních narativů běžně přítomných v interaktivních médiích. Futuristické kino se mělo stát nejlepší školou radosti, rychlosti, síly, kuráže a heroismu, jež podpoří senzibilitu, imaginaci a přinese inteligenci. Mělo rozbořit recenzentskou roli pedantské literatury, předvídatelného dramatu a zabít nudné a despotické knihy. Mělo čerpat z evoluce malířství a fotografie, remediovat je, odtrhnout od reality, být syntetické, dynamické a přístupné svobodnému slovu. Tato vidina směřovala u futuristů k pojetí kina jakožto tzv. poly-expressivní symfonie, jež obsáhne všechny druhy umění a nabídne novou inspiraci.[14]

Kino se tak pro futuristy stalo de facto Wagnerovským „Gesamtkunstwerk“. Ostatní umělci však považovali takový druh mediálního vyjádření za povrchně zábavný a nehodlali jej přijmout jako něco uměleckého. Z dnešního pohledu můžeme konstatovat, že ač futuristické vize byly lehce řečeno mírně extremistické a agresivní vůči ostatnímu umění, obsahovaly v sobě podstatnou část pravdy o filmu a kině coby formě mediované umělecké exprese.

Proč tomu tak je?

Otázka, která se nabízí, je, proč se v historii umění opakují rozpory v definicích „co je to umění“ a vzájemná střetnutí samotných umělců v takových debatách? Za možného viníka bychom mohli označit tzv. kulturní lag, jak jej definoval William Ogbourne.[15] Ten ho definuje jako zpoždění společnosti, která není schopna vnímat vlivy nové technologie v době jejího uvedení, čímž dochází k prodlevě mezi jejím uvedením a plnou kulturní adaptací. Tento fakt vede často k různým utopickým či dystopickým subjektivním pohledům odrážejícím autorovy vnitřní názory o nově přichozích technologiích. Ogbourne ve své studii *On Cultural and Social Change* vysvětluje zpoždění, které vzniká mezi vynalezením technologie, její distribucí a sociálním přizpůsobením. Zpoždění (angl. *lag*) vede k popsaným, často nerealistickým interpretacím. Je však z historie vývoje technologií patrné, že některé novinky jsou určitými

sociálními vrstvami společnosti adaptovány rychleji a snadněji než jiné. Kulturní lag se rozděluje do čtyř etap svého průběhu, a to: technologické, průmyslové, vládní a sociálně filozofické. Technologický koncept uvede výsledný produkt, jenž přichází do průmyslu, odkud ho reguluje a legitimizuje vláda, načež poslední je sociálně filozofická kulturní adaptace ve společnosti. V návaznosti k tomuto hrozí, že dokud existuje kulturní lag, tak i akademická nebo umělecká diskuze nad novými technologiemi má tendenci být pokřivená. Ogbourne rovněž praví, že kulturní lag se těžko identifikuje, neboť jakmile zmizí, společnost na něj rovnou i rychle zapomene. A ačkoliv William Ogbourne svoji teorii kulturního zpoždění aplikoval především na problematiku spojenou s příchodem televize a internetu, věřím, že nám tento koncept kulturní adaptace nových technologií může poskytnout užitečný náhled na současnou situaci panující kolem digitálních her.

Závěr

V souvislosti s výše zmíněným je možné digitální hry považovat za médium kráčející po stejné cestě umělecké kulturní adaptace, po níž kráčely i starší formy médií doprovázené kulturním lagem. Wagnerova multimediální teorie a jistým způsobem i předzvěst konceptu „Gesamtkunstwerk“, který si futuristé vypůjčili pro účely své vize komplexního umění dvacet šest let po smrti německého skladatele (1883), se s určitým nadhledem a otevřeným přístupem dá znovu re-aktualizovat v médiu digitálních her, pokud obsahuje uměleckou náplň. Hry svým způsobem zahrnují charakteristické rysy svých starších sourozenců a zároveň přidávají vlastní přísady, jako jsou interakce či sofistikovaná rétorika[16], které tuto mediální formu činí ještě komplexnější. Digitální hry tak mohou být chápány jako určitá paralela Wagnerovského konceptu syntézy jednotlivých umění. Stejně jako Gesamtkunstwerk v sobě totiž zahrnují mnoho forem lidského vyjádření, které multimediálně propojují v jeden celek. Ten bychom mohli Wagnerovou optikou připodobnit k vizi všestranného umění, neboť se také skládá: z umělecké architektury (level design; fyzika), z herního návrhu (game design; modelování systémů, prvků a vztahů; programování umělé inteligence), z krajinomalby (audiovizuální prezentace hry, tj. grafika, artworky, animace a videa, ale i zvuky, hudba a vizuální vyprávění) a z umělce-vypravěče coby součásti díla (autorský scénář a narativ; motion capture hereckých projevů; interakce mezi hráčem a navrženým světem). Ostatně s interakcemi se hra jako artefakt aktualizuje. Digitální hry se ve vývojářských týmech pod vedením producentů, režisérů a designérů vytvářejí na poli různých disciplín, kde většina částí celku by mohla fungovat autonomně, avšak teprve díky jejich vzájemnému propojení dostáváme komplexní dílo. Kaňkou na kráse mé úvahy je modifikace takového díla uživatelem a prostor, v němž ho recipient přijímá a zároveň utváří, neboť ten je jen stěží uzpůsoben k uměleckému prožitku (ve spojení s Gesamtkunstwerk vzpomínám na bavorské divadlo Festpielhaus postavené za tímto účelem). Možným příslibem do budoucna jsou ovšem přístroje vycházející z konceptu virtuální reality, které by takto imerzivní prostředí mohly přesvědčivě substituovat.

Digitální hry jsou svým charakterem multimediální způsob vyjádření do jisté míry podobný Wagnerově Gesamtkunstwerk, k němuž bychom se ihned neměli konzervativně stavět zády, ale spíše se ve zpětném zrcátku[17] zaměřit na minulé hodnoty, ze kterých vychází, a dát jim příležitost se plně projevit. Svědčí o nich uvedené historické příklady předešlých forem umění a tehdy nových médií coby nosičů uměleckého sdělení, které v rámci většinové společnosti dospěly k postupné kulturní adaptaci. Umění a jeho definice představuje teoreticky dosti zapeklitý problém na to, abychom s jistotou mohli tvrdit, co zrovna je a není umělecké. Spíše se obracíme na kulturní praxi, jež o něm vypovídá. Ta se mnohdy vůči novým formám vyjádření staví skepticky a dává jim šanci až po určité době přizpůsobení. Položme tedy sami sobě otázku: v jaké době se digitální hry nyní nacházejí?

- [1] JÍCHA, Dominik. *Digitální hra jako umělecké dílo?*. [online – publikováno 2013-05-22], [cit. 2014-01-28]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/popularne/digitalni-hra-jako-umelecke-dilo/>.
- [2] KOLÁŘ, Vojtěch (2011). Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění. In *Umění a Nová média*, s. 118.
- [3] FISHER, Dana. *On Utopias and Dystopias: Toward an Understanding of the Discourse Surrounding the Internet*. [online – publikováno 2006-06-23], [cit. 2014-01-12]. Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2001.tb00115.x/full>
- [4] PACKER, Randall a Ken JORDAN. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, s. 3-9.
- [5] Ibid.
- [6] PACKER, Randall a Ken JORDAN. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, s. 3-9.
- [7] SOKOLOWSKY, Peter a Zuzana ŠEDIVÁ. *Multimédia: súčasnosť budúcnosti*, s. 25-78
- [8] Ibid.
- [9] FERRI, Gabriele. Interpretive Cooperation and Procedurality. A Dialogue between Semiotics and Procedural criticism. In *Computer Games between text and practice*, s. 15.
- [10] ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra. In *Iluminace časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*, ročník 24, 2012, č. 2, s. 34.
- [11] BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*.
- [12] ZIFF, Paul. Úkol definovat umělecké dílo. In *Estetika na přelomu milénia*, s. 46.
- [13] PACKER, Randall a Ken JORDAN. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, s. 10-15.
- [14] Ibid.
- [15] FISHER, Dana. *On Utopias and Dystopias: Toward an Understanding of the Discourse Surrounding the Internet*. [online], [cit. 2014-01-12]. Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2001.tb00115.x/full>
- [16] BOGOST, Ian. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press, s. 1-64.
- [17] MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*, s. 220.

Zdroje

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006, 450 s.

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass: MIT Press, 2000. ISBN 0262024527.

FISHER, Dana. *On Utopias and Dystopias: Toward an Understanding of the Discourse Surrounding the Internet*. [online – publikováno 2006-06-23], [cit. 2014-01-12]. Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2001.tb00115.x/full>

JÍCHA, Dominik. *Digitální hra jako umělecké dílo?*. [online – publikováno 2013-05-22], [cit. 2014-01-28]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/popularne/digitalni-hra-jako-umelecke-dilo/>. ISSN 1805-9155

KOLÁŘ, Vojtěch. *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění*. In *Umění a nová média*. BÜSCHER, Barbara, Martin FLAŠAR, Jana HORÁKOVÁ a Petr MACEK. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2011, 118 s. ISBN 978-80-210-5639-8

MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*. Vyd. 1. Brno: Jota, 2000, 415 s. ISBN 8072171283.

PACKER, Randall a Ken JORDAN. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. New York: W.W. Norton, 2002, 458 s. ISBN 0393049795.

SOKOLOWSKY, Peter a Zuzana ŠEDIVÁ. *Multimédia: současnost budoucnosti*. Praha: Grada, 1994, 204 s. ISBN 8071690813.

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra. In *Iluminace časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*, R. 24, 2012, č. 2, s. 43.

ZIFF, Paul. *Úkol definovat umělecké dílo*. In *Estetika na přelomu milénia: vybrané problémy současné estetiky*.

ZAHRÁDKA, Petr (Ed.) Vyd. 1. Brno: Barrister & Principal, 2010, 486 s. ISBN 978-80-87474-11-2.