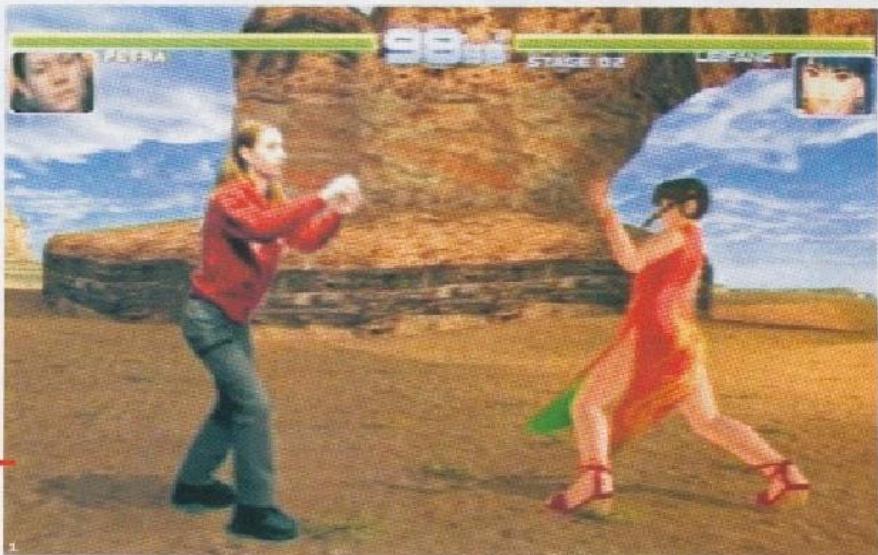


Bojová hra proměněná v komedii. Petra Vargová se obsadila do jedné postavy v populární hře *Dead or Alive*.



Rozhovor

Teorie joysticku

Počítačové hry jako umění 21. století

Letošní festival umění nových médií *entermulti-mediale* nabízí také sekci věnovanou upraveným počítačovým hrám. Připravila ji kurátorka Denisa Kera, která tvrdí, že se hry od našeho reálného života příliš neliší.

Hrajete sama počítačové hry?

Spíš mě baví dívat se, když hraje někdo jiný. Jeden televizní kanál utkání profesionálních hráčů přenáší.

Není to bez možnosti zapojit se do hry strašná nuda?

O nic větší nebo menší než sledovat fotbal. Abyste si přenos vychutnali, musíte mít pro hru vášeň.

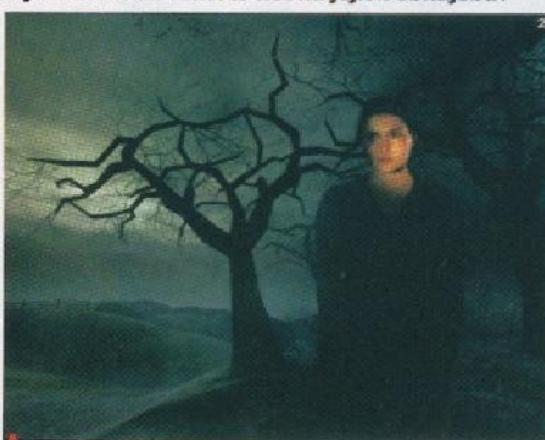
Počítačové hry jsou pro většinu lidí synonymem zabijení času. Co můžete říct na jejich obhajobu?

Zaujaly mě jako nejrozvinutější technologie virtuální reality. Stirají rozdíl mezi tím, co považujeme za skutečné a co za vymyšlené.

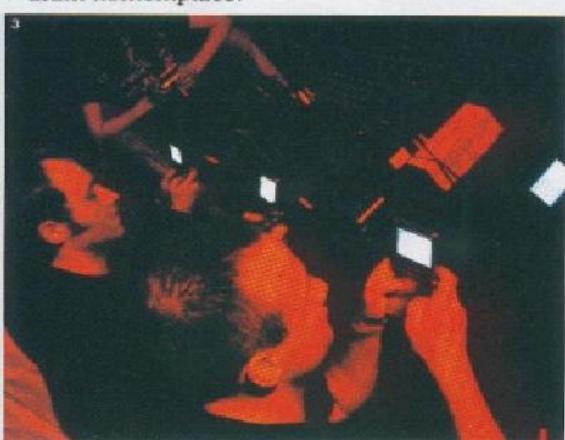
Jaký je rozdíl mezi imaginárním světem románu a virtuální realitou počítačové hry?

Virtuální realita je zážitek, který dokáže vyvolat jak román, tak počítačová hra. V době největší obliby románů si rodiče stěžovali, že tento literární žánr odvádí mládež od běžného života. Téměř shodnou kritiku dnes slyšíme o počítačových hrách.

Hry mě zajímají především v kontextu umění nových médií. Tedy nikoli komerčně vyvijené počítačové hry, ale spíše tvůrci, kteří tyto hry modifikují. Využijí technologické zázemí hry, přeprogramují ho a používají novým způsobem. Zaujalo mě, jak se z interaktivního média může stát médium kontemplace.



Ivor Dlouhý nechává návštěvníky festivalu prožít vlastní interaktivní příběh v počítačovém hororu.



Počítačové hry dokáží pobavit na mnoha úrovních. Gameboyzz Orchestra Project využívají staré herní konzole jako hudební nástroje.

Jak takové modifikace her vypadají?

Některí tvůrci popirají interaktivní podstatu počítačových her, slouží jim jen jako prostředí, ve kterém vytvářejí něco na způsob experimentálních animovaných filmů. Například španělský umělec Joan Andre narušil fungování gravitace v simulátoru automobilových závodů. Díky tomu auta začnou létat a narážet do sebe. Výsledná animace se podobá obrazům Joana Miróa.

Má podobná tvorba své hvězdy?

Ve světovém kontextu patří k nejvýraznějším slovenským umělcům Ivor Dosi, který se „specializuje“ na modifikace slavné střílečky Unreal Tournament. V minulosti do prostředí počítačových her přenášel mozkové vlny. Když vlny vykazovaly velkou aktivitu, postavy ve hře se chovaly agresivně, při malé aktivitě mírumilovně. Místo mozkových vln používal také jazyk. Vytvořil hru, která byla ovládána politickými proslovy. Hra se vyvíjela podle slovníku vložených politických prohlášení.

Co se dá od počítačových her očekávat v budoucnosti?

Mezi nejzajímavější fenomény patří takzvané massive multiplayer on-line games. Na internetu je může hrát současně sto tisíc hráčů, kteří vytvářejí komplikované virtuální světy. Nejde jen o zábavu, hráči řeší reálně ekonomické a právní otázky. Hráči se mohou rozhodnout prodávat svůj virtuální majetek. Na internetových aukcích se dnes běžně setkáme s nabídkami prodeje postav z těchto her. Jejich hodnota může dosáhnout stovek dolarů. Lidé jsou ochotni platit reálné peníze za něco, co existuje jen vir-



Denisa Kera (30)

Narodila se v Mělníku, rodiče mají kořeny hned na několika místech Balkánského poloostrova. Zabývá se filozofií jazyka a zajímá se o umění nových médií. Přednáší na FF UK a FHS UK, články o kyberkultuře přispívá do mnoha časopisů. Stala u vzniku Společnosti pro konvergenci vědy a umění (ScArt), která spoluorganizuje festival entermultimedia. Podrobný program festivalu, který probíhá od 9. do 12. května v Praze, najdete na webových stránkách www.entermultimedia.cz

tuálně. Možná se dočkáme doby, kdy vlast dobrá investice jako dům na Riviéře.

Velké on-line hry existují již několik let. Jaké mají dějiny? Nepokoušeji se je ovládnout virtuální diktatury?

Bohužel se ještě nenašli historici, kteří by vývoj této komuniti popsali. Také tam došlo k apokalyptickým událostem, například když se správce jistého univerzitního serveru rozhodl vymazat oblíbenou hru, protože někdo z vedení školy dospěl k názoru, že se jí studenti příliš věnují. V zásadě se skupiny on-line hráčů chovají jako ve skutečném světě. Myslím si, že není důležitý rozdíl mezi skutečným a virtuálním, podstatná je schopnost lidí organizovat se, ve vzájemné spolupráci řídit svůj svět.

S čím se na letošním festivalu entermultimedia kromě upravených her ještě setkáme?

Na festivalu se představí skoro osmdesát umělců z dvaceti zemí. Herní technologie budou mít samostatnou výstavu na žižkovské televizní věži. Zastoupeny budou také v prostoru památníku na Vítkově. V performanci Virus, kterou režíruje Pavel Smetana, budou reální tanečníci propojeni s virtuálními objekty a bytostmi v 3D prostředí hry.

V Pálici Akropolis bude fáda performancí, instalací a hlavně večerní hudební program. Koncertovat bude Gameboyzz Orchestra Project, využívající při show jako hudební nástroje staré herní konzole GameBoy. Na festivalu se objeví různé pohledy do historie technologií, pokus o retrospektivu díla zakladatelů videoartu Steinu a Woodyho Vasulkových. Na technologii jsme si zvykli dívat jen z hlediska budoucnosti. Je ale také třeba podívat se do zadu na její historii. V současné době se například objevila potřeba archivovat a historicky zpracovat staré počítačové hry.

Tomas Pospisly ■