

The image is a 3D rendered scene from a computer game. It depicts a large, olive-green tank with a long barrel and a turret, positioned on a road with yellow lane markings. In the foreground, a small pedestrian in a white shirt and black pants is crossing the street. The scene is viewed from an elevated perspective. A semi-transparent blue banner with white text is overlaid across the middle of the image.

Počítačové hry a umění

Estetika počítačových her

- 1. Audiovizuální reprezentace
- 2. Vyprávění
- 3. Herní mechaniky (pravidla)

Audiovizuální reprezentace – grafické techniky

- 2d grafika (rastr) – pixely



- Vektorová grafika - body, přímky, křivky a mnohoúhelníky

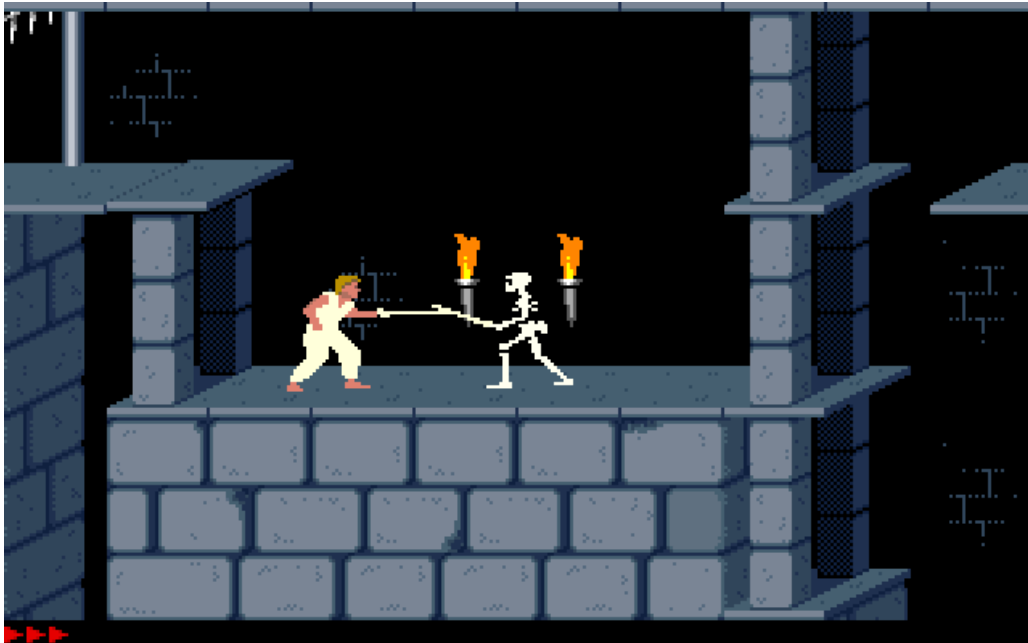


- 3d grafika - polygony



Výtvarná stylizace

- technika rotoskopie
- Prince of Persia - <https://www.youtube.com/watch?v=wKgLfqOVHco>
- Mortal Kombat



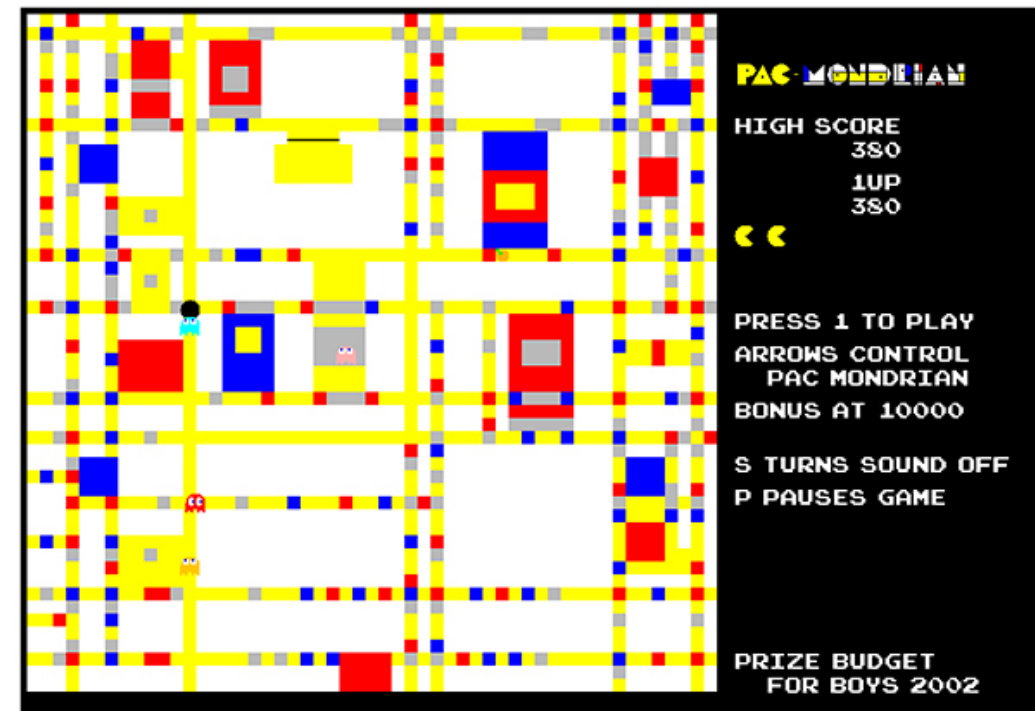
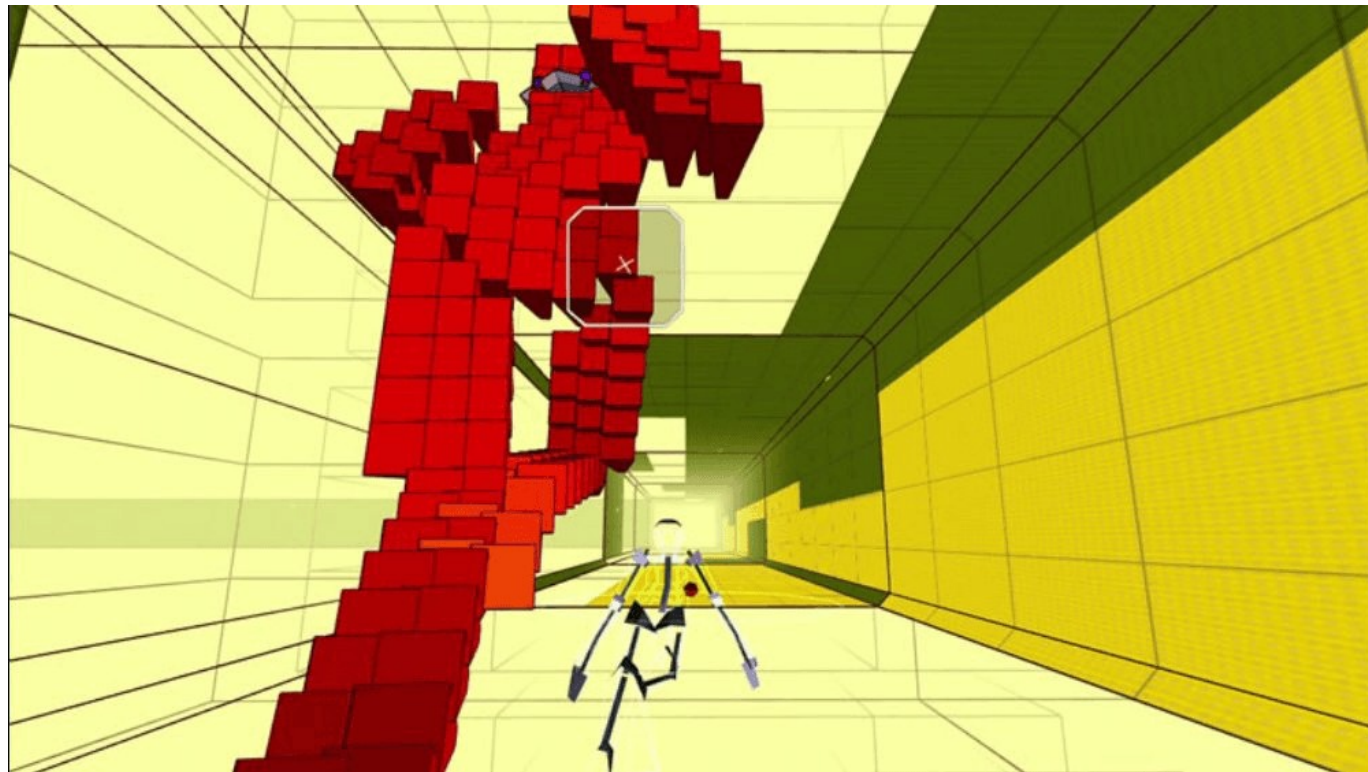
- Využití rozmanitých fyzických materiálů k vytvoření prostředí a postav
- Plastelína, papír, skutečné objekty apod.



- Digitalizace skutečných herců a prostředí – interaktivní filmy



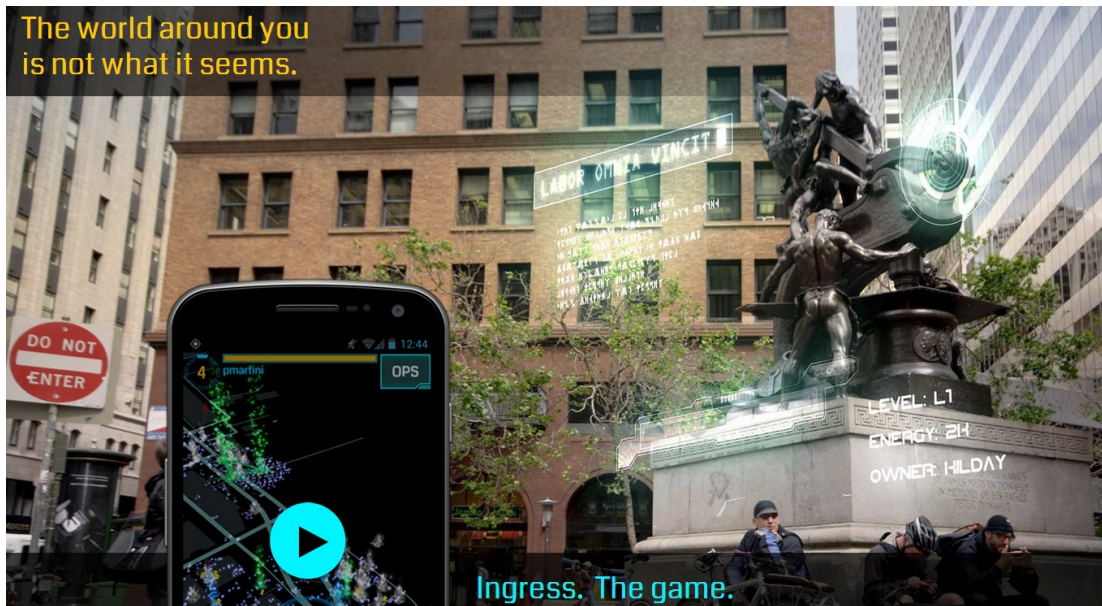
- Napodobování uměleckých stylů



- Animovaný film – kresba



- Rozšířená realita



Perspektiva

- Pohled z první osoby (first person)



- Pohled ze třetí osoby (third person)

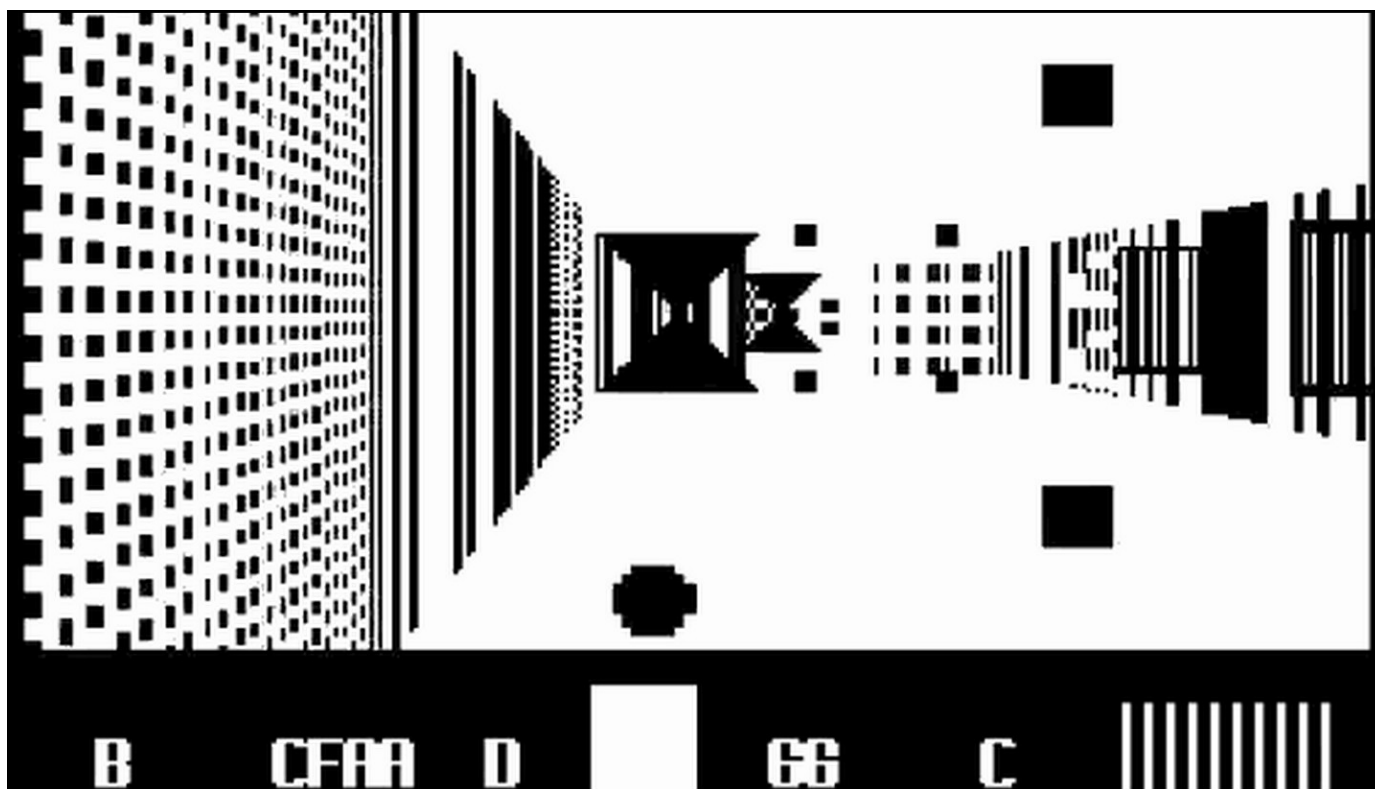


Genderová analýza pohledu



Zpochybnění reprezentace

- JODI – SOD - https://www.youtube.com/watch?v=24KQiy0U_Uk



Vyprávění – čtyři různé typy

- 1. Evocative Spaces



- 2. Enacting Stories



- 3. Embedded Narrative



- 4. Emergent Narrative



Herní mechaniky

- Systém pravidel, který určuje to, co může hráč ve hře dělat
- Ian Bogost – procedurální rétorika – hra nás přesvědčuje za pomoci nastavených pravidel

Příklady:

Raid Gaza - <http://www.newgrounds.com/portal/view/476393>

Mcdonald Game - <http://www.mcvideogame.com/game-eng.html>

- Metaforická funkce pravidel
- Hry, které přibližují abstraktní pojmy – láska, smutek, samota
- Příklad:
- Jason Rohrer – Gravitation - <http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/>



Umělecké počítačové hry

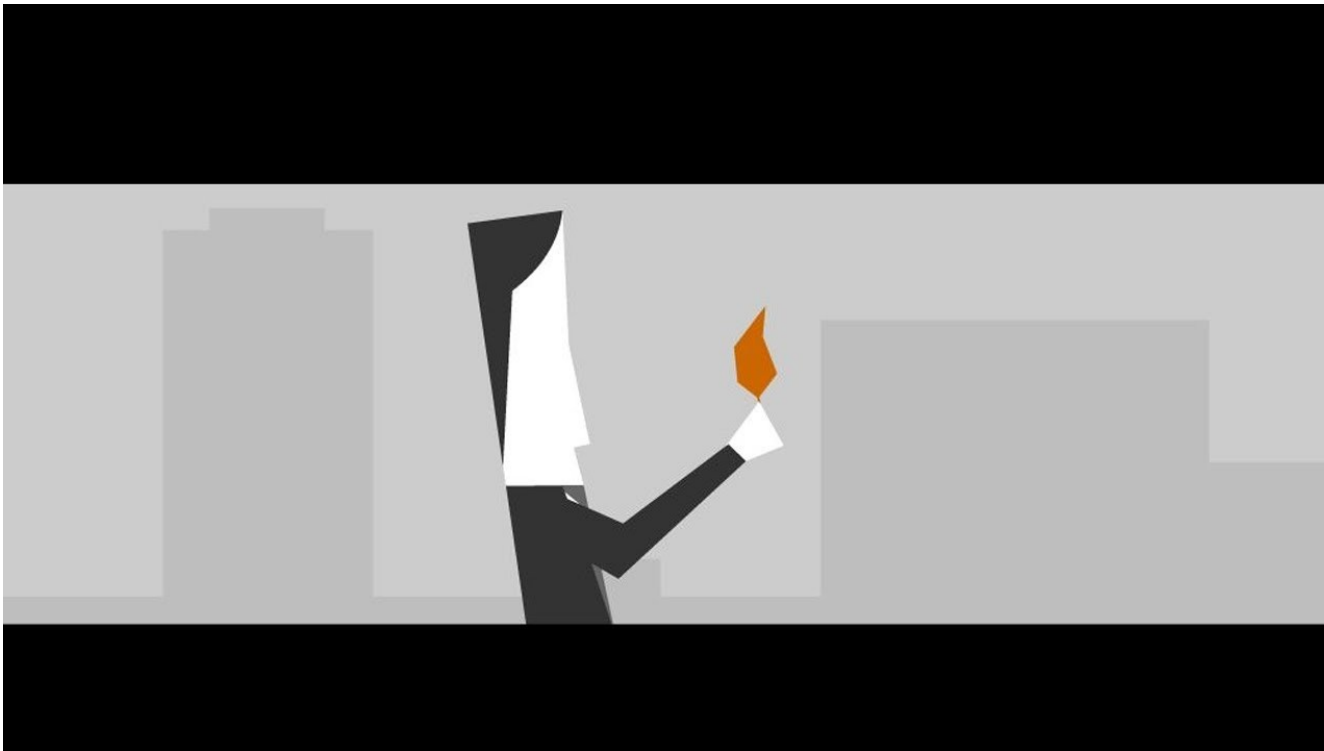
- Jason Rohrer – Passage



<http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>

Molleindustria - Every day the same dream

- <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>



Tale of Tales – The Path



- <https://www.youtube.com/watch?v=zusJYzOOHco>

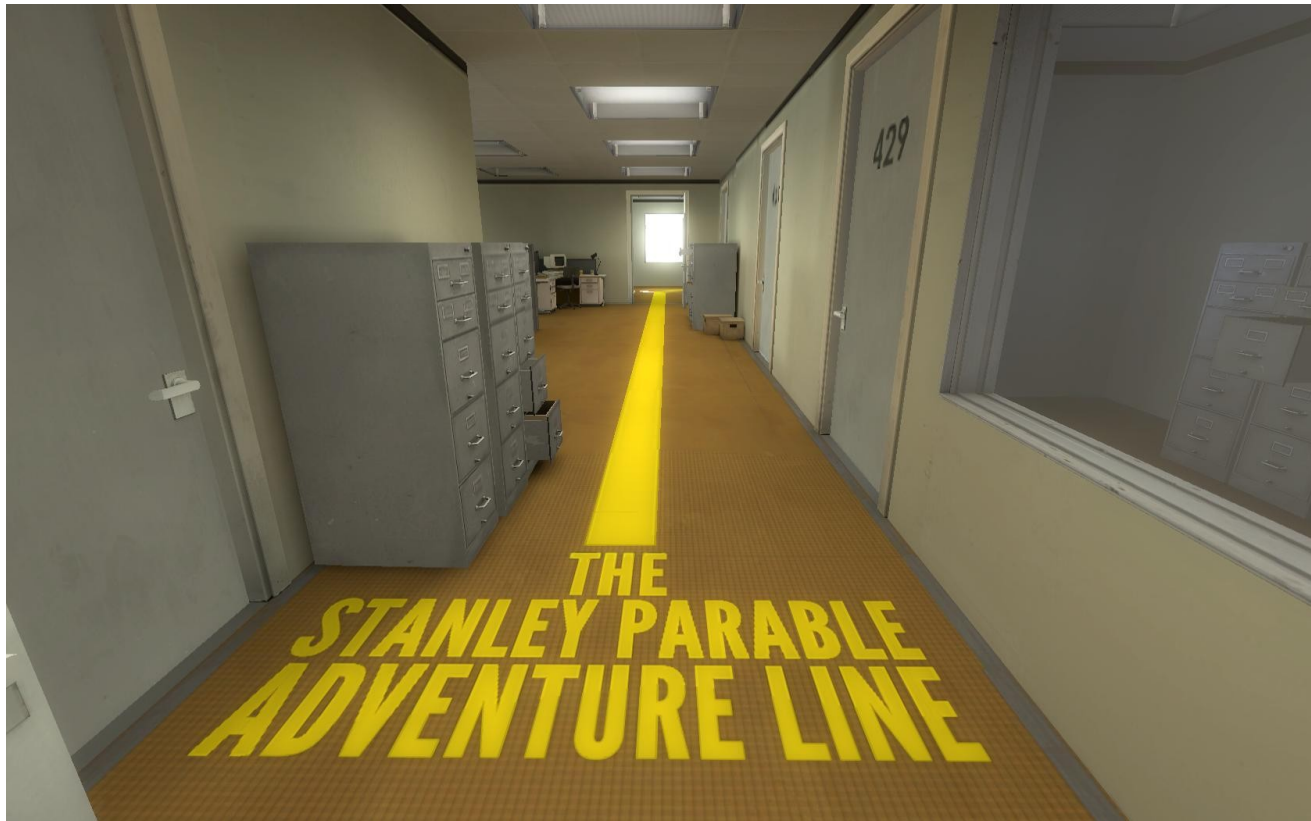
Cardboard Computer - Kentucky Route Zero

- https://www.youtube.com/watch?v=q_pgxP7zdPA



Stanley Parable

- <https://www.youtube.com/watch?v=InV7vOEhIOc>



The Chinese Room - Dear Esther

- https://www.youtube.com/watch?v=X8_zKPqA3Wc



Darfur is dying

- <http://www.darfurisdying.com/>



Game Art

- Natalie Bookchin – Intruder (1999)



- <https://vimeo.com/141229699>

Cory Arcangel

- Landscape Study 4 Nes Home Movies



- Super Mario Clouds



- Super Mario Movie



- <https://www.youtube.com/watch?v=JN-WCA5-Qxs>

Umělecké modifikace počítačových her

- Feng Mengbo – Q4U



- Velvet-Strike



- Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference



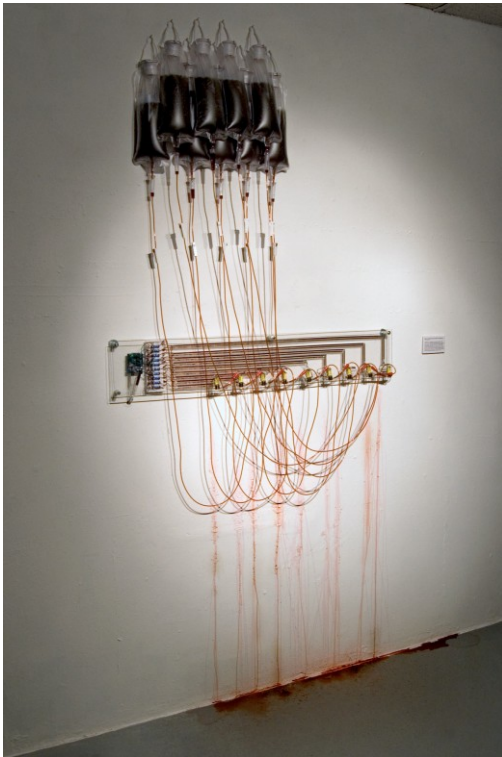
- <http://chris-reilly.org/art/everything-pt2/>

Návrat těla a fyzického prožitku do počítačových her

- Volker Morawe, Tilman Reiff - Painstation



- Riley Hamond – What It is without the Hand that wields it



- <https://www.youtube.com/watch?v=cmYC-KFiDZg>

- Wafaa Bilal – Domestic Tension



-

- Petra Vargová – Dead or Alive 2



- <https://vimeo.com/116558680>

Úkol

- Analýza vybrané hry z hlediska audiovizuálního zpracování, typu vyprávění a využitých herních mechanik (Co nám sdělují herní mechaniky? Podporují příběh? Ztvárňují realisticky problémy, o kterých se ve hře hovoří?)
- Rozsah: 2 normostrany
- 1. Dis4ia - <https://jayisgames.com/games/dys4ia/>
- 2. The Republia Times - <http://dukope.com/play.php?g=trt>
- 3. Every Day the Same Dream - <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>