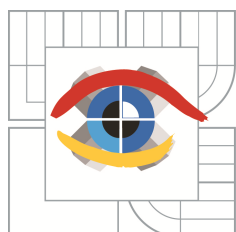


VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
ATELIÉR MULTIMEDIÍ

FACULTY OF FINE ARTS
STUDIO OF MULTIMEDIA

GENIUS LOCI

DIPLOMOVÁ PRÁCE
MASTER'S THESIS

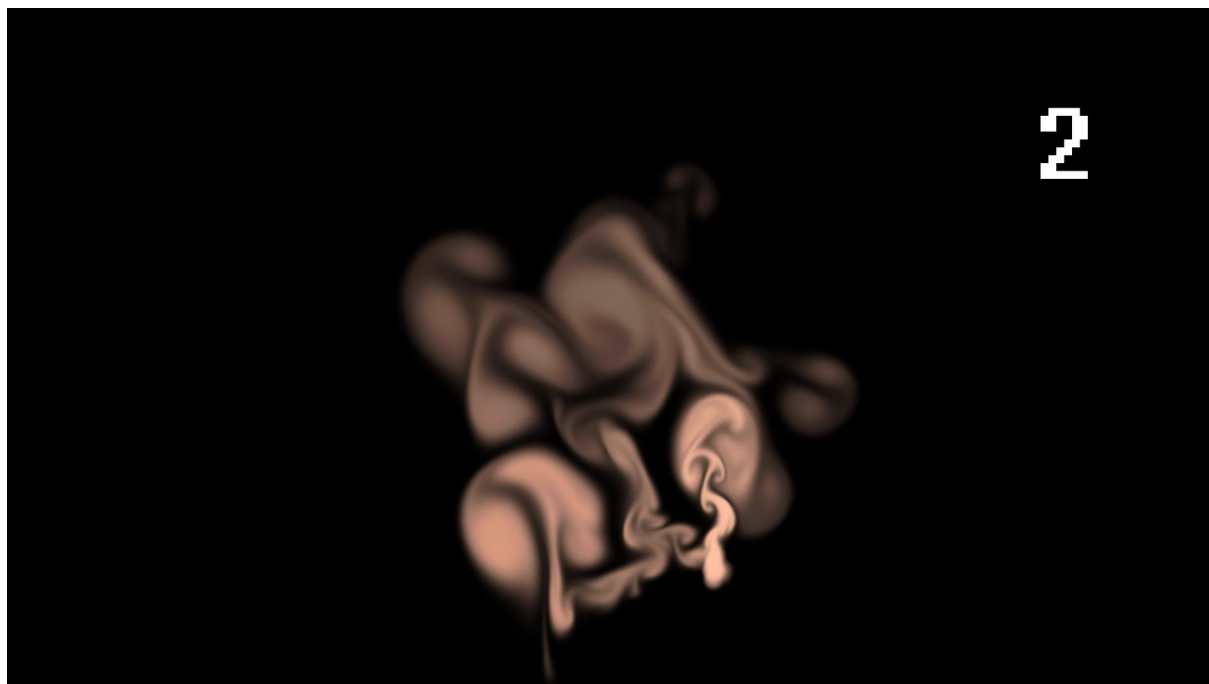
AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. VLADIMÍR KUDĚLKA

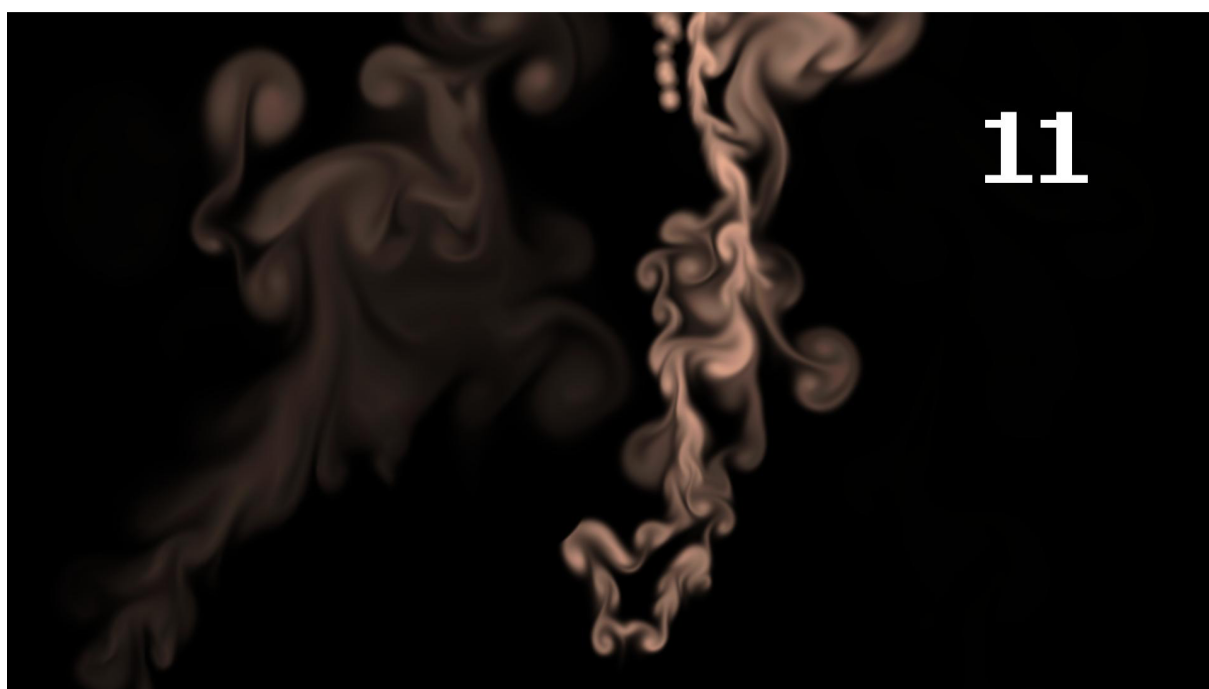
VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

MgA. TOMÁŠ HRŮZA

BRNO 2013



Genius loci, Unity + Kinect, 1920 x 1080 px, 2013
(http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2013-kudelka-vladimir-genius_loci)



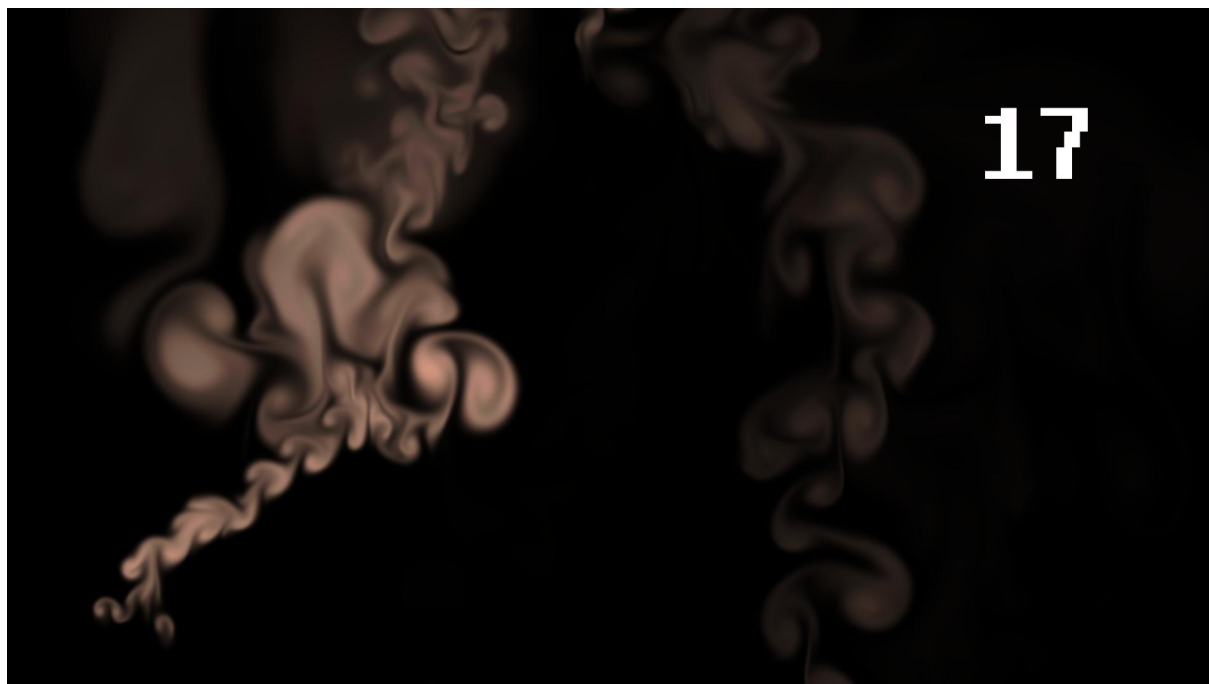
Genius loci, Unity + Kinect, 1920 x 1080 px, 2013
(http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2013-kudelka-vladimir-genius_loci)



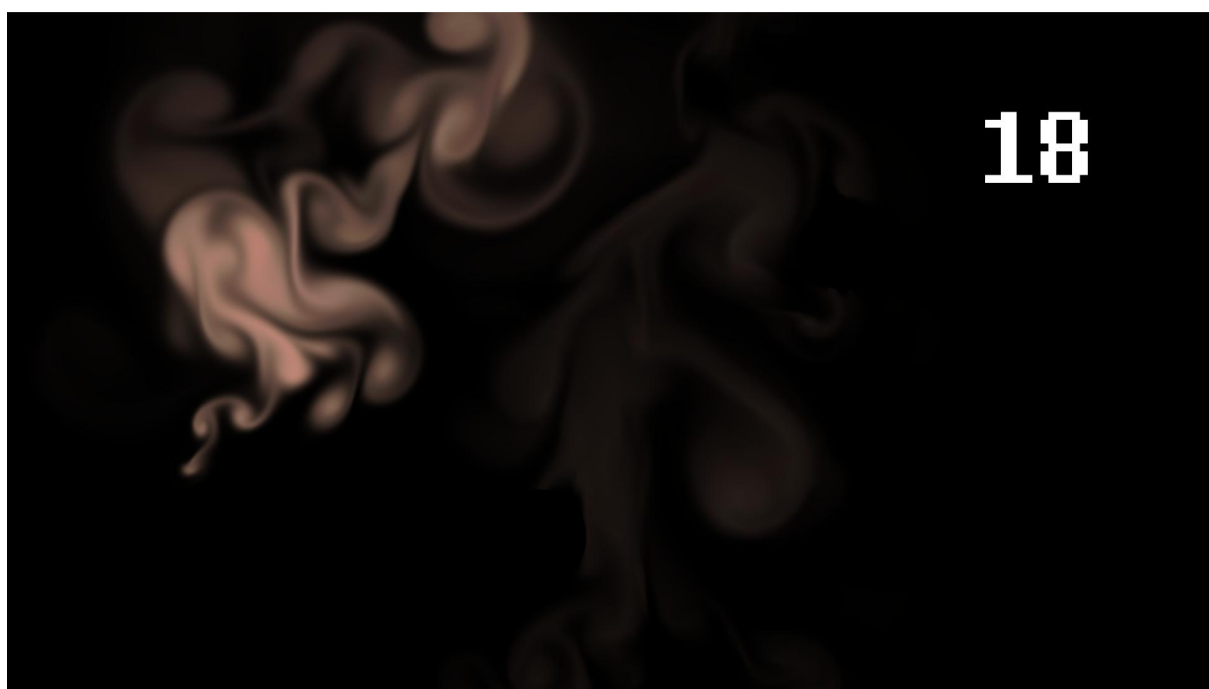
Genius loci, Unity + Kinect, 1920 x 1080 px, 2013
(http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2013-kudelka-vladimir-genius_loci)



Genius loci, Unity + Kinect, 1920 x 1080 px, 2013
(http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2013-kudelka-vladimir-genius_loci)



Genius loci, Unity + Kinect, 1920 x 1080 px, 2013
(http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2013-kudelka-vladimir-genius_loci)



Genius loci, Unity + Kinect, 1920 x 1080 px, 2013
(http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2013-kudelka-vladimir-genius_loci)

Svoji diplomovou práci jsem již s předstihem nazval *Genius loci*. V římské mytologii byl za Genius loci označován duch či bůžek, ochraňující určité místo, často býval zobrazován jako had. Věděl jsem totiž, že bych rád pracoval s prostorem, a to konkrétně s místem, kde se mísí realita s „virtuálním“. Několik předešlých dnů tvorby se tak pro mě stalo zajímavou zkušeností mezi těmito dvěma světy.

Moje motivace k realizaci projektu vychází převážně z oblasti počítačových her, které jsem začal objevovat již v dětství a po mnohaleté přestávce jsem se k nim vrátil, neboť mne začal fascinovat postupný vývoj nezávislé herní scény. Právě tyto počítačové hry se již mnohdy radikálně liší od komerční produkce nejen obsahem, ale i formou. Příkladem tak může být titul *Dear Esther* (2012), který smazává hranice mezi filmem a videohrou, nebo titul *Proteus* (2013), jež minimalizuje nejen hratelnost, ale i sdělení. Zároveň také dochází k vývoji herních technologií, jehož výsledkem jsou nejrůznější řešení pro bezdotykové ovládání. Začal jsem tedy uvažovat o tom, kde končí počítačová hra a začíná interaktivní instalace, s nimiž oběma mám určité tvůrčí zkušenosti a často mě pohlcují také v roli pozorovatele.

Mým cílem bylo vytvořit jakousi „metaformu“ v „meziprostoru“, kdy dochází k vzájemné výměně impulsů mezi světem reálným a virtuálním. Zajímal mě vztah mezi prvky fyzickými a smyšlenými. Fyzické se ve smyšleném rozplývá a smyšlené má ve fyzickém své konkrétní místo. Je impuls hratelností?

Hlavními nástroji pro moji tvorbu se stal software i hardware využívaný primárně v herním průmyslu. Základem celého projektu je pohybový senzor Kinect, jež provádí díky ZDK tracking prostoru a analyzuje pozici diváků. Získaná data jsou následně enginem Unity a pluginem FluidSim převáděna do audiovizuální podoby. Vzniklá struktura je poté průběžně narušována algoritmem tvořícím náhodné otvory, které ve spojení s divákovou interakcí mizí a zvyšují hodnotu vyobrazenou číslicí.

Právě estetický i funkční kontrast mezi touto strukturou a číslicí je pro mě osobně důležitým vztahem, jehož význam vyplývá z možnosti dvojího přístupu k tomuto projektu v rámci výše nastíněné problematiky.

Výsledkem diplomové práce by měl být po formální stránce posun interaktivní instalace k počítačové hře či posun počítačové hry k interaktivní instalaci a nebo jejich vzájemné prolnutí. Po obsahové stránce je to zkušenost, třeba i taková, kterou jsem mohl osobně zažít při jednom nočním testování, když vzniklá struktura naznačovala, že nejsem v místnosti úplně tak sám, jak si myslím...

Vladimír Kudělka