

Výstupní zpráva

Název kurzu: Games in Crossmedia

Organizátor: Nadace Mediamatic

Termín: 16. - 21. 10. 2007

Místo: Amsterdam, Nizozemí

Účastník: Daniel Říha (FHS UK)

Kurz Games in Crossmedia (<http://www.mediamatic.net/artefact-17509-en.html>) byl organizován nadací Mediamatic, předním evropským popularizátorem tematiky nových médií v mediálním, uměleckém i akademickém prostředí.

Kurz sestával z několika složek. Z důvodu jeho začlenění do programu mezinárodního filmového festivalu Cinekid měli jeho účastníci příležitost navštívit několik zajímavých přednášek a seminářů.

Úvodní seminář v rámci festivalu Cinekid - Games as Tools se zaměřil na prezentaci využití 3-D interaktivních aplikací pro reálně-časové performance.

Ústředním seminářem festivalu Cinekid byl seminář Producing the New Way – Crossmedia Projects for Children. Zde byly prezentovány vybrané krosmediální televizní projekty. Nejzajímavější byl projekt realizovaný producentem Endemol - Meeting the Sugababes, interaktivní televizní produkce využívající pouze technologii multimediálních mobilních telefonů.

V prostorách Cinekid Studio pro nová média se účastníci workshopu seznámili s herními aplikacemi typu MRG (Mixed/Augmented Reality Games).

Vlastní workshop Games in Crossmedia probíhal v prostorách laboratoře Mediamatic Lab. Opět zde došlo na členění na teoretickou a praktickou část.

Teoretická část kurzu se věnovala problematice realizace herních konceptů a využití herních technologií jako krosmediálních projektů.

Kurz vedli školitelé Valentina Rao, Friedrich Kirschner, Julian Oliver, Bas Haas a Jonas Hielscher.

Účastníci kurzu tvořili poměrně heterogenní skupinu, specializací se rekrutovali z prostředí televizní produkce, přes akademické pracovníky až po vývojáře mobilních her.

Valentina Rao ve své přednášce představila významné představitele ARG her (Alternative Reality Games).

Friedrich Kirschner prezentoval vybrané produkce typu Machinima. Dále představil a školil ve využití vlastní softwarové aplikace pro realizaci videa typu Machinima – Movie Sandbox.

Julian Oliver několikrát prezentoval svůj aktuální projekt MRG kostku. Účastníkům poskytl expertízu v oblasti využití herních modifikací, resp. Quake 3 a Unreal editoru.

Bas Haas prezentoval svůj projekt Virtuater, realizovaný v rámci prostředí Second Life. Dále poskytl expertízu při vývoji miniprojektů v rámci aplikace Second Life.

Jonas Hielscher prezentoval své umělecké aktivity v oblasti performativního divadla (MRG) a herního vývoje (Virtools) a asistoval při vývoji krosmediálního herního konceptu založeného na technologiích mobilní hry, Second Life a Flickr.

Účastníci měli možnost si vybrat technologii pro realizaci vlastního miniprojektu. 2 projekty se orientovaly na využití masivně víceuživatelské sociálně-herní platformy Second Life pro interaktivní podporu vzdělávacího televizního pořadu pro děti. 2 projekty se orientovaly na produkci videa typu Machinima a krosmedií. 1 projekt se zabýval vývojem konceptu krosmediální hry.

Již od počáteční prezentace v rámci semináře Games as Tools mě nejvíce zaujala softwarová aplikace Movie Sandbox využitelná pro tvorbu herních modifikací a zejména video produkce typu Machinima. Časový rámec věnovaný praktické části workshopu jsem proto věnoval osvojení tohoto nástroje. Výstup z praktické části workshopu jsem realizoval ve formě krátkého Machinima filmu.

K realizaci workshopu ze Mediamatic strany nemám žádných výhrad. Mediamatic poskytl veškerou podporu úspěšnému průběhu workshopu jak po technické stránce, cateringové, tak i organizační stránce.

Děkuji kanceláři Media Desk za finanční podporu mé účasti na tomto workshopu.

Daniel Říha

Fakulta humanitních studií

Univerzita Karlova v Praze