

**Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce  
video instalace**

# **Pravidla zapomenuté války**

**Pavel Liška**

**Plzeň 2019**

**Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor intermediální tvorba

**Diplomová práce  
video instalace**

**Pravidla zapomenuté války**

**Pavel Liška**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2019**

**Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně  
a nejedná se o plagiát.**

**Plzeň, červenec 2019**

.....  
**podpis autora**

### **Poděkování:**

Poděkování patří všem, kteří mě inspirovali, podporovali moje studium a vzdělání jakýmkoli způsobem. Především mojí mámě, která se mi v tomto směru vždy vycházela vstříct.

Také bych rád poděkoval svým profesorům za předání zkušeností, a v neposlední řadě i těm, kteří mi s DP jakýmkoli způsobem pomohli.

## **OBSAH**

<b>1</b>	<b>MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>TÉMA A DŮVODY JEHO VOLBY</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>CÍL PRÁCE</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>PROCES PŘÍPRAVY</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>RROCES TVORBY</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>POPIS DÍLA</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR</b>	<b>9</b>
<b>9</b>	<b>SILNÉ STRÁNKY DÍLA</b>	<b>10</b>
<b>10</b>	<b>SLABÉ STRÁNKY DÍLA</b>	<b>11</b>
<b>11</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>12</b>
	<b>A) Knižní a periodická literatura</b>	
	<b>B) Internetové zdroje</b>	
<b>12</b>	<b>RESUMÉ</b>	<b>13</b>
<b>13</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>14</b>

# PRAVIDLA ZAPOMENUTÉ VÁLKY

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Moje dosavadní dílo, vzhledem k specializaci Animovaná a interaktivní tvorba, se týkalo a dále se prohlubuje spíše do interaktivity. Jako dítě mne fascinovaly některé deskové, následně pak počítačové hry a to mi vydrželo doposud. Protože jsem byl jako malý často nemocen, televize, malování obrázků, lepení a stříhání byly mou jedinou zábavou. Dnes již běžné osobní počítače v té době v Československu neexistovaly a já se tím pádem orientoval na analog - papírové zpracování her. Vyráběl jsem mnoho deskovek typu házení kostkou a posun figurky po hrací ploše. Z toho samozřejmě vycházely i fantazijní až bizardní úkoly, které dětská mysl dovoluje. Také kresba kresba pexes, kvartet a podobných karetních her byla mojí dennodenní aktivitou. Většinu spolužáků se moje tehdejší interaktivní tvorba líbila. Herní činnost mě obklopila i ve skautingu, ale to mi dlouho nevydrželo, protože se objevila první PC-čka.

V této době jsme se spolužáky hráli velké množství her. Kdo ale neměl počítač, byl prakticky sociálně vyřízený. Rodiče mé počínání pochopitelně odsuzovali, nicméně mi tyto zkušenosti v dnešní době v mé práci neustále pomáhají. Na rozdíl od spolužáků mi u her pořád chyběla vlastní seberealizace. Zároveň s hrami jsem sháněl i programy na grafickou tvorbu. Prvním zásadním programem se mi stal Neopaint, který měl již spoustu funkcí. Díky němu bylo pak možné upravovat grafiku některých jednodušších počítačových her a vdechnout jim tak vlastní vizuální stránku. To mé spolužáky bavilo. Velmi rád jsem se v podobných programech pokoušel o první animace, bohužel kvůli technologickému omezení se nedalo vygenerovat víc jak několik sekund. Většinou šlo o pubertálnější motivy, např. rozhybané fotomontáže učitelů v kombinaci s pornomateriálem. To tehdy má oblíbenost u spolužáků vyrostla na maximum. V průběhu střední školy (měl bych asi zmínit, že mým studijním oborem byla elektrotechnika, nic výtvarného) jsme se s kamarády věnovali filmování na VHS kamery, ze kterých převod do počítače byl poněkud problematický. Ale díky tomuto procesu bylo možné dělat v programu Vegas studio některé vizuální efekty či motion design. To už jsme měli zábavu na delší večery. S některými kamarády, tak jako dřív, pracuji dodnes a pomáhám jim se scénografií a výpravou. I to bych mohl také přiznat k mojí multimediální tvorbě.

Ke zlomovějšímu bodu došlo při spolupráci na francouzském projektu s plzeňským divadlem Alfa "La caravane des dix mots" (Karavana deseti slov), kdy jsme s kamarádem a dalšími lidmi vytvořili krátký film Laboratoř, mnou výrazně obohacený o animace buněk. Taková byla má první pracovní zkušenost v programu AfterEffects, následně využitá při tvorbě hrané divadelní pohádky

O Marience a Ondrovi, kde jsem doplňoval živé scény animovanou projekcí. Za svůj největší filmový počín však pokládám amatérský postapo film Kantor podle stejnojmenné povídky od Williama S. Burroughse. Zde jde o vytváření celé výpravy, scénografie, kostýmů a úpravy ve scénáři.

Největší radost, uspokojení a zároveň zábavu jsem však pociťoval při tvorbě analogových vizuálních efektů. Díky trikům z tohoto filmu jsem se patrně dostal i do magisterského studia Animace. Dalším aspektem byla vlastní iniciativa v tvorbě počítačových her v programu Flash. Mezi ně patří např. pexeso s vlastními obrázky a další. Následná tvorba už vychází prakticky v rámci Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara. Díky animačním plenérům se moje práce více uvolňuje a začínám dělat na různých akcích improvizované animace kreslenkovou metodou. Z nich vzniklo pár alternativních miniprojektů jako snímek Pod kloboukem a jiné.

Také moje mimoškolní zapojení do dvou ročníků plzeňského Festivalu světla, při němž vytvářím scénu "Atomové kavárny" v komplexu Atom na Lochotíně, patří k dalším velkým zkušenostem. Šlo o zachycení chvíle výbuchu v prostředí kavárny s lidmi tvořenými z pletiva a nasvícenými stroboskopem. V té době také hojně vypomáhám jako scénograf kolegovi studujícímu na FAMU. Tehdy jsme natočili několik cvičení. Ku příkladu "Requiem 8' moll" s Vladimírem Škultětem pojednává o sériovém vrahovi, který je podobně jako Buffalo Bill v Mlčení jehňátek fascinován hmyzem, v našem případě obsesí k pavoukům.

K další mimoškolní práci bych zmínil realizaci 3D animací a celkového grafického zpracování e-learningu pro piloty, jehož zadavatelem byla nadnárodní společnost WheelTug se svým produktem pohon předního kola letadla při pojezdu na mimoletových (pojezdových) drahách letišť. Tento projekt byl součástí trenážeru vystaveného na Airshow ve Farnborough v Londýně. V neposlední řadě jsem se v uplynulém roce věnoval i divadelní scénografii pro hru O dvou stranách jedné zdi na Plzeňském MoovingStationu, pro kterou jsem vyráběl kulisy a kostýmy.

Mezi své největší prozatimní úspěchy však počítám (v kontextu specializace) organizaci prvního Plzeňského Comic Conu (festival zabývající se komiksy, cosplayi, deskovými a PC hrami a dalšími interaktivními prvky), který získal na plzeňské poměry hned poměrně vysoké renomé. Jinou náročnou prací je realizace stálé expozice Statiky pro Centrum stavitelského dědictví v Plasích, to jsem pracoval především jako výtvarník s přesahem do interaktivních modelů. A nakonec musím zmínit vytvoření dvou únikových her v Plzni na téma Chernobyl. Tady jsem zpracovával gamedesing, výtvarné i technické práce a mnoho dalších.

Tři poslední uvedená díla pro mne mají jasného společného jmenovatele, který je, zdá se, mou vášní. Jedná se o imaginární prostor, který diváka pohltí a zároveň oslní. Působí skrz jeho smysly na jeho emoce a interaguje s ním.

## 2 TÉMA A DŮVODY JEHO VOLBY

Nechtěl jsem dopředu dělat galerijní dílo, protože na mne často působí neživě jako mrtvý prostor, kam mnoho lidí nechodí (především v Plzni). Chtěl jsem, aby moje práce dál žila a nějak fungovala. Zároveň jsem nechtěl docílit pouze virtuálního prostoru, neboť internet je příliš obrovský oceán. Digitální forma také jednoduše zapadne. Ideální pro mne byl happening či prostě akce. Udržet si jednoduchou a zábavnou formu, která podporuje okamžité emoce.

Samotné téma - videoinstalace - jsem dlouho nevěděl, jak pojmout. Bohužel je tolik možností a já vždy hledám tu nejkompexnější a možná ke škodě věci tu nejsložitější. Zároveň jsem měl nutkání dělat něco velkého, co diváka pohltí, ale nebude to příliš problematické na digitální formu.

Animaci zde беру spíš jako doplněk hry (podobný přístup jako u filmů Adéla ještě nevečeřela atd.).



### 3 CÍL PRÁCE

Do závěrečné práce jsem chtěl vložit co nejvíce výtvarných technik, které se mi povedlo rozvinout v průběhu magisterského studia. Především ilustraci, animaci, pop-upové objekty, digitální

i analogovou interaktivitu, narativní přístup, grafické techniky, modelování a v neposledním řemeslo elektrikáře, kterému jsem věnoval 9 let.

Finální dílo mělo být vizuálně přitažlivé, inovativní, obsahově vyzrálé, interaktivní a především zážitkově recyklovatelné.

Hlavní myšlenkou bylo získat dvojí rovinu hraní. V prvním plánu hráč vnímá standardní kombinaci zábavy, která se však v druhém plánu nechtěně morfuje do umění díky "dadaistické" vložce (dnes je jí asi nejbližší výraz mindfuck). Chtěl jsem narušit klišé očekávaných pravidel i dramaturgie v hrách a tím zbourat hráčovu denní pohodlnost.

V dnešním světě her jsou hráči často odměňováni drobnými artikly v průběhu hraní, také existuje možnost checkpointů, které zabitou postavu (za kterou hráč hraje) vrátí na úplně stejné místo, a hráč si dál hraje jako by se nic nestalo. Mám pocit, že si lidé na ty dva parazitické vjemy začínají velice zvykat a cítím v nich určité nebezpečí. Celkově na mne společnost působí dojmem, že pokud bude dodržovat určitá pravidla, nemůže se nic špatného stát.

Inspirací pro mne byli padouši ve špionážních filmech, jejichž pohnutky byly iracionálně zlé a vždy je nějaký hrdina (třeba můj nejméně oblíbený James Bond) přemohl. Tyto filmy a jim podobné pro mne z logického hlediska působí frustračně. "Dobrým" příkladem jsou i dnes známé filmy od Marvelu, díky nimž rozlišujeme dobro a zlo již na prvním záběru a scénář je dopředu snadno odhadnutelný.

Prezentovaná falešná realita jasných pravidel nám dává pocit, že se našeho pohodlí opravdové války, totalitní režimy a jiné hrůzy světa nemohou dotknout. Demokracii začínáme brát jako naprosto automatickou věc, stejně tak jako dostatečné množství jídla, sociální a další výhody. Máme se vlastně tak dobře, že si můžeme dovolit hazardovat s možností návratu totality. Obávám se, že brzy budeme marně hledat ten kýžený checkpoint, ze kterého bychom se dostali zpět na polohu, která byla nám přínosem, a ze které můžeme napravit naše chyby. Také můžeme doufat, že přijde nějaký superhrdina, vše za nás vyřeší a dobro zvítězí. Nebo že prostě budeme hrát podle nastavených pravidel a budeme odměněni. Moje hra má však ukázat tu nechtěnou realitu, o které se čím dál víc nemá mluvit a která nás může fatálně dostihnout. Je to hra o neférovosti systému, který nás denně fackuje, a i když hrajeme podle pravidel, hra si určuje, kdo bude nakonec vítězem.

## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Nejprve byl soupis veškerých technik, které ovládám a které jsem chtěl použít. Např: základní mechanika, malba, tvorba jednoduchých deskových (především tahových) i PC her, pop-upové knihy, sférické fotografie, scénografie, ilustrace, alternativní animace, tvorba objektů a skládaček, technika sítotisku a laserování.

Vše zkloubit do interaktivního celku, vymyšlení pravidel a funkcí puzzlů, dodržení zábavnosti a hlavně opakovatelnosti, propojení technik a základní kostry funkce nebylo jednoduché a dílo muselo "uzrát". Inspiroval jsem se různými oblíbenými výtvarníky, kteří dle mého v některých případech postupovali podobně, např: Jean Tinguely, Jean Dubuffet, Edward Kienholz, Robert Sabuda atd.

Řekl jsem si, že hru nebudu dělat standardním způsobem. Vycházel jsem z novodobých alternativních PC her, jako např. The Stanley Parable, kde hra "diktuje" hráči, co má dělat a jejím základním herním prvkem je, že hráč tato omezení porušuje.

Pak už jsem zvolil cestu kombinace dramatického děje a výtvarného přesahu, v němž mi nejlépe posloužil starý komiks z doby studené války Spy vs. Spy, doplněný o dokumenty zabývající se diktátory z různých zemí (např. Severní Korea, Sovětský svaz atd.), o které se de facto všeobecně zajímám.

Po konzultaci nejen s vedoucím diplomové práce, ale i z řad hráčů různých her následoval finanční a technický rozvrh a realizace.

## 5 PROCES TVORBY

Po prvním nezdárném pokusu zhotovení DP jsem se rozhodl vyslechnout radu vedoucího práce Jana Morávka a oprostít se od složitých kooperací s třetími stranami (především s některými egoistickými programátory) apod. V záloze jsem si nechal pár ostřílených spolupracovníků a celý koncept jsem se snažil dělat co nejvíce vlastními silami.

Zároveň mi Honza vnukl myšlenku, že občas je zábavnější něco hmatatelného, než např. virtuální realita a prázdný prostor. Navrhl jsem tedy místnost plnou jednoduchých mechanických prvků s jednoduchými pravidly. Jedná se v jádru o špionážní místnost - hnízdo agentů. Také se domnívám, že živý prostor, který hráče pohltí, je pro většinu lidí zábavnější.

Třetí rada mi opět velice pomohla oprostít se od svazujícího myšlení zakázkové práce: “Využij toho, že ještě můžeš udělat nějaký punk, dokud jsi na škole.” To mě poměrně přesvědčilo v tom, že si opravdu můžu dovolit experimentovat, např. při tvorbě videí, kterým se v posledních dvou letech věnuji trochu neobvyklým způsobem, tj. kombinace živého natáčení obrazů, a tím dělat jakési živé ilustrace. Po domluvě jsem zvolil jednoduchou černou linku na bílém pozadí a toto téma jsem využil ve všech prvcích hry. Například při konstrukci sférického videa jsem zjistil, že při úpravách kombinací (myšleno, aby videí bylo do zásoby víc a hráč si nemohl zapamatovat, na které souřadnici je bombový atentátník) je tato lineární technika vděčná pro výtvarníka a zároveň dostatečně “nepřehledná” pro hráče oproti použití barev apod. Také v uvedené vizuální formě se lépe podtrhuje nestrannost zla a dobra vzhledem k hráčům. O dramatičnosti a sklonům k depresi (což byl od začátku záměr) už vůbec nemluvím. Jak jsem již zmínil, šlo mi hlavně o vytvoření frustrace, jako bylo často běžné u her z 90. let. Proto jsem k videím dal i 8-bitovou hudbu.

## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

### Instalace:

V místnosti je množství vizuálně-technických prvků, které fungují na principu jednoduché mechaniky používané právě při tvorbě pop-upových knih. Celá místnost o rozloze cca 3x1x2 se dá sbalit do placatého objektu, který se jednoduše naloží na běžný přívěs. Rozměry jsem definoval podle nůžkového stanu a případnému využití hry na eventových akcích. Jako nosný materiál jsem použil překližku, která je velice vděčná na zpracování a celkově mi připomíná zvětšený papír, se kterým jsem zvyklý pracovat. Pomocí pantů a dalších spojů jsem mohl místnost rozšířit o další skládací prostory. Raspberry a 12V napájení zde funguje jako nervová soustava pro zapojení magnetů a jiných jednoduchých el. prvků.

### Videa:

V práci jsem použil tři typy videí, v nichž ukazují historický průřez od prvních “experimentů” s tvorbou filmů, přes běžný typ filmování, až po novodobé technologie. Něco na způsob minulost - přítomnost - budoucnost animace.

V prvním případě bych se odkázal na Emila Reynauda a jeho první animovaný film *Pauvre Pierrot* (1892), kde autor nakreslil celý film na papír po okýnkách a pomocí točení několika hřídelí (na kterých je film navinutý) a světelného zdroje jej promítá divákům. Podobný jednoduchý princip jsem použil u platformy s motorkou, kde se otáčí s pásem a protivník tak určuje hráči délku času.

Druhý způsob - klasická videa - slouží jako ukázka dobitého území pro hráče. V tomto případě jsem nechtěl použít klasickou stop-motion animaci, chtěl jsem dílo jako celek, a protože celá místnost funguje jako pop-upový prostor vycházející z výtvarně zpracovaného papíru a jeho okamžitého pohybu, napadlo mě něco podobného nasnímat. Proto jsou všechny “animace” natočené naživo a mírně upravené postprodukci. Obsah videí je na první pohled akční, tak, aby divák měl pocit, že se pořád jedná o zábavu, ale v dramatické linii jsou vidět čím dál větší hrůzy skutečného dopadu války či totality. Kompozice a stylizace obrazu rovněž nejsou náhodné. Vycházel jsem z klasických formátů her kolem roku cca 1990, kdy mi přišly hry velice frustrační. Základní mapa odkazuje na hru *Civilizace* (1991). Následná kompozice se týká souborových her, nejbližší je asi hra *Tank Wars* (1991), dále se jedná o různou adventuru, následovanou budovatelskou strategií, poté FPS (First-person shooter) a na konci arkáda.

Posledním typem je interaktivní sférické video, v případě místnosti aplikované na zabudovaném tabletu, kde si můžeme otáčet obrazem a hledat špiona s bombou. Vizuálem jsem taktéž navázal na celou místnost a zachoval jsem dominantní bílou, doplněnou o černou linku s lehkým nádechem stínů a špetkou geometrie.

## 7 POPIS DÍLA

Děj je poměrně čitelný. Ve hře proti sobě stojí agenti dvou mocností, kteří se interakcí snaží porazit protihráče v klasických disciplínách. To jsem odvodil právě ze scén filmů typu dříve zmíněného Jamese Bonda. Najdeme zde honičky, špiónské praktiky, deaktivaci bomby, pomstu parťáka, souboje, i klasické zajmutí hrdiny, který se musí osvobodit.

Jde o kolektivní zábavnou hru s graficky zpracovanými výtvarnými a technickými prvky, pro 2 až 10 hráčů, v níž dobývají území a získávají score. Při hraní využívají taktiku, hmat, logické myšlení, fyzickou zátěž a štěstí. Tyto prvky mají frustrační dopad s možným exemplárním ponaučením v závěru.

Záměrně není definované, jaká mocnost je dobrá nebo špatná, protože dle mého názoru ani v dnešní době nemůžeme již spolehlivě říci, kdo je dobrý / zlý, utlačovatel / oběť. Mediální propaganda čím dál více mění lež v pravdu, a i když se na první pohled může zdát, že černá je zlo a bílá dobro, je to pouze iluze strany, ke které se přidáme.

## 8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Hry (ať už počítačové, nebo živé např. na táborech atd.) jsou obvykle v českém prostředí považovány za podřadnou zábavu pro děti nebo “podivíny”. Z určitého hlediska masová populace takto hovoří či hovořila i o animovaném filmu či komiksu. O to horší, že podobné názory udržuje i valná část akademických výtvarníků (např. někteří sochaři, malíři atd.). Takový názor beru jako konzervativní a více než zastaralý. Hry jsou dle mého názoru v dnešní době naprostým vrcholem kombinací všech výtvarných technik a díky nim zažíváme jakési digitální baroko.

Osobně jsem chtěl na své diplomové práci demonstrovat možnost využití tohoto díla jak pro běžného diváka, který si jde jen zahrát, tak i pro výtvarného konceptualistu. U obou jsem usiloval o zásah do jejich negativních emocí, které právě a možná pouze u hraní her vždy vyplavou na povrch. Zároveň si uvědomí, že jak v této hře, tak v reálném životě se může cokoli změnit díky štěstí nebo smůle v rámci sekund, a že důsledky mohou být fatální. Výhodou či nevýhodou této hry může být fakt, že se díky svému zpracování nedá natrénovat a proto mají účastníci jeden pokus (jako v životě).

## 9 SILNÉ STRÁNKY DÍLA

Hra/umělecké dílo je dle mého mínění originální a jedinečná (přirozeně jsem nebyl všude a neznám všechno), nicméně z českého herního prostředí mi žádné podobné dílo není povědomé. Nejblíže mi přijde pravděpodobně Pevnost Boyard, která ovšem nemá žádný výrazný filozofický základ a nedá se složit a odvézt.

Na rozdíl od únikových her je hra opakovatelná, také obsahuje nastavení obtížnosti pomocí jednoduchých mechanických úprav.

Ale nejzásadnější věc je dle mého mód pro přepnutí mezi ART a NORMAL. Nastavení pro art je s přesahem do filozofie, zde se nejvíce projeví frustrace z neúspěchu. Naproti tomu nastavení normal funguje na stejné bázi, jako běžná hra. Toto nastavení, které lze s vědomím (či bez) hráče přepínat, je jistým mostem mezi dnes označovanou "intelektuální elitou" a "plebsem". Obě strany by vzájemném dialogu měly jedna druhou vnímat a pochopit, proč jedná a jak jedná. Proč vyžaduje hru s myšlenkovým přesahem nebo naopak chce jenom zábavu. To je ten most, který nám v současnosti ze strany vládnoucích jedinců velice chybí.

## 10 SLABÉ STRÁNKY DÍLA

Jako slabší stránku práce považuji technické zpracování některých elektro výrobků, případně množství animací. Z hlediska finanční dostupnosti jsem musel ustoupit svým požadavkům a tím jsou některá zapojení trochu zbastlená.

Také nejsem úplně spokojený se sphérickým videem, které je spíš na úrovni experimentu a zasloužilo by si více času. Např. samotný export byl složitější, než jsem očekával, což se odrazilo i na kvalitě. Tento problém hodlám do budoucna vyřešit, stejně jako ostatní videa nepokládám za definitivní.



## **11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **11.1. Knižní a periodická literatura**

VELÍŠEK, Martin, WANEK, Miroslav. Už jsme doma. Praha: Argo, 1996. ISBN 80-7203-027-2.

KUBAŠTA, Vojtěch. O Palečkovi. Praha: Aria, 1971. 37-022-71.

BAUM, L.Frank, SABUDA, Robert. The Wonderful Wizard of Oz. New York: Simon&Schuster, 2000. ISBN 978-0-689-81751-9.

PIJANOWSKI, Lech, PIJANOWSKI, Wojciech. Encyklopedie světových her. Praha: Euromedia Group, k.s., 2008. ISBN 978-80-242-2225-7.

ABADIE, Daniel. Dubuffet as architect. Tour (FR): Mame, 2011. ISBN 978-0-300-17661-2.

### **11.2. Film**

1) ZEMAN, Karel. Pohádka o Honzíkovi a Mařence. Československo, 1980.

2) ZEMAN, Karel. Čarodějův učeň. Československo, 1977.

3) HAMILTON, Guy. Goldfinger. Velká Británie, 1964.

### **11.3. Počítačové hry**

HALL, Tom. Doom. USA: ID Software, 1993.

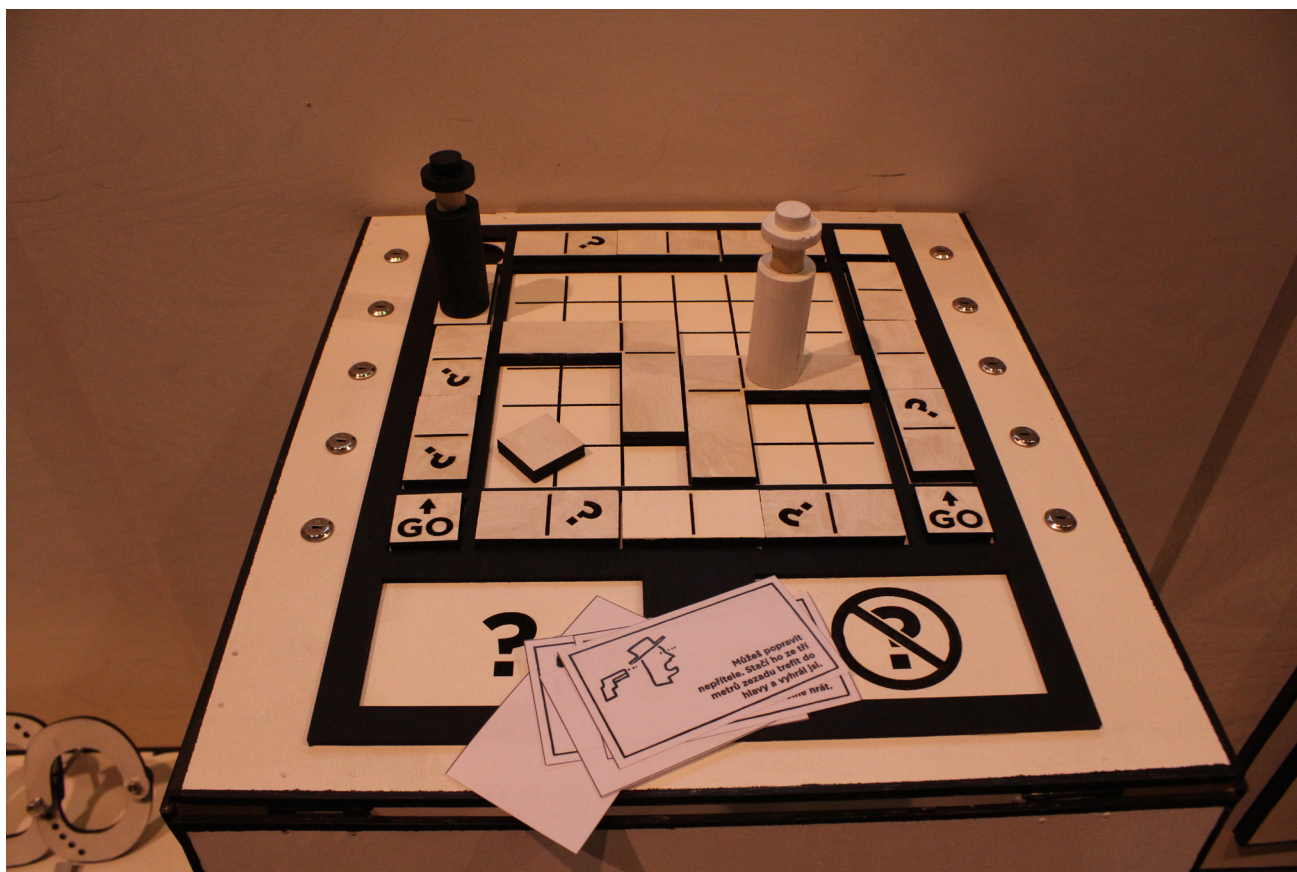
## 12 RESUMÉ

My work is based on a philosophical thought of people's unawareness of serious social impacts as the results of people's laziness and laxity. Thanks to the games, we are always used to obtain some benefits and thanks to the checkpoints we feel like we are having the possibility to adjust our fate. However, the reality is often different, which we are less and less aware of. I like to compare the world to a big open world game, where there are a lot of players who play by the rules. But what if the game breaks the rules? It does not happen in the usual games; no one would like to play such a game for a long time. But the reality is exactly like that (a "good" example is the government of our current state.)

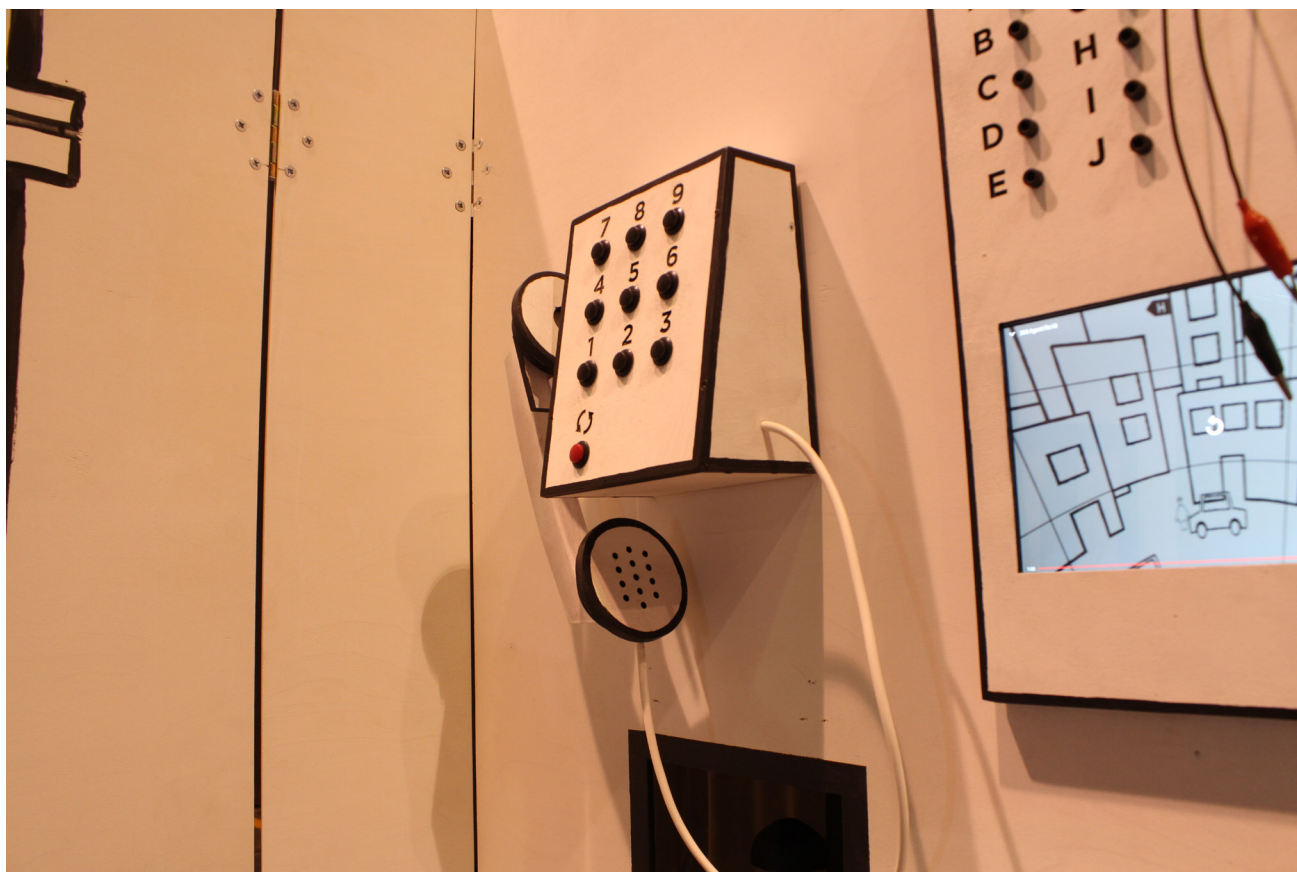
I applied this idea as an analogue game room with some elements of digital accessories. The basic structure of the game is a classic plot of two powers, trying to conquer as much territory as possible with agents who perform tasks very similar to archetypical moments from spy movies (e.g. James Bond movies) such as escaping from handcuffs, car chases, high-tech technological devices, battle of the powers or elimination of the boss. The selection of tasks takes place on the game board, the application of the tasks takes place in different parts of the room and as a reward for a winning point, there will be a video played on a screen for the player.

# 13 SEZNAM PŘÍLOH

## Příloha 1



## Příloha 2

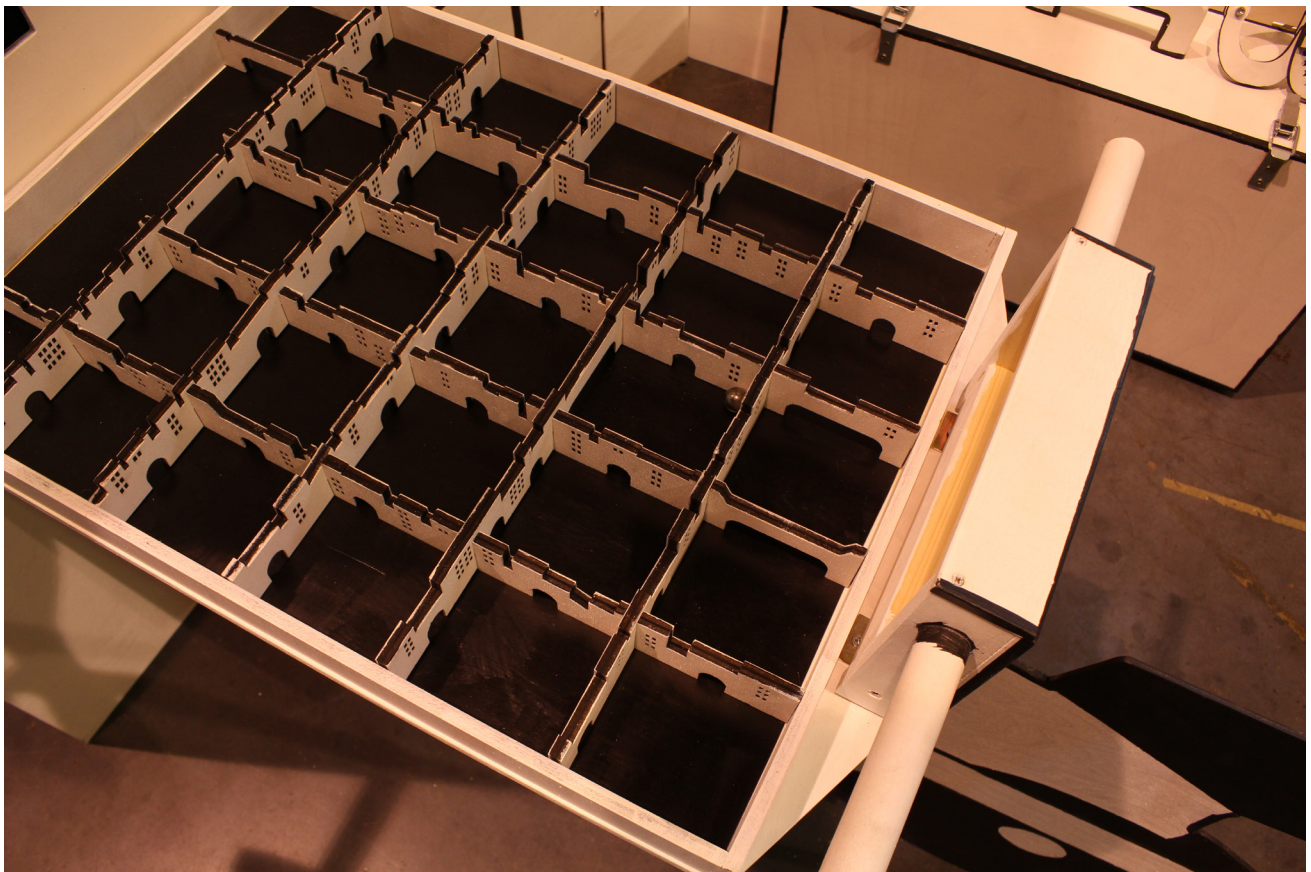




Příloha 3

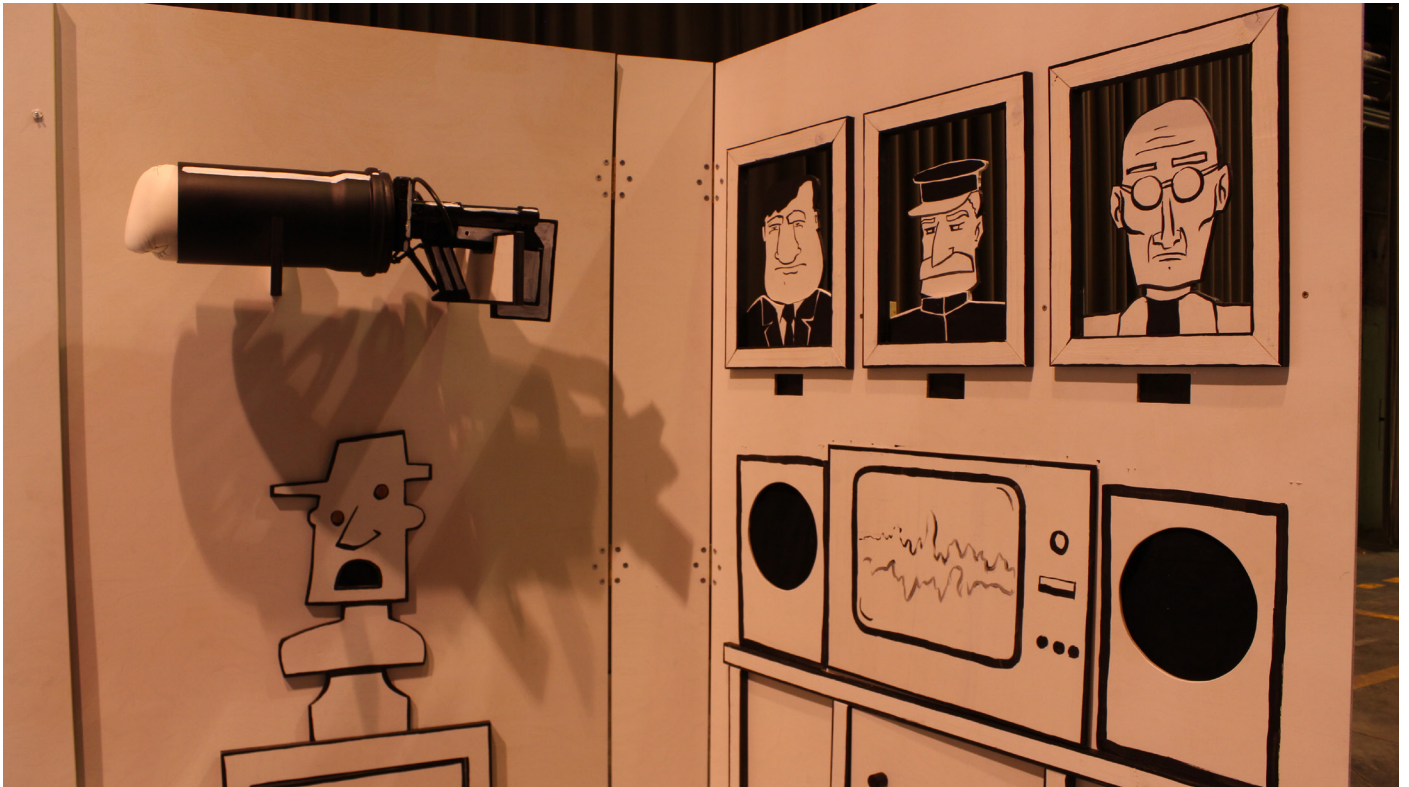


Příloha 4





Příloha 5



Příloha 6





Příloha 7



Příloha 8

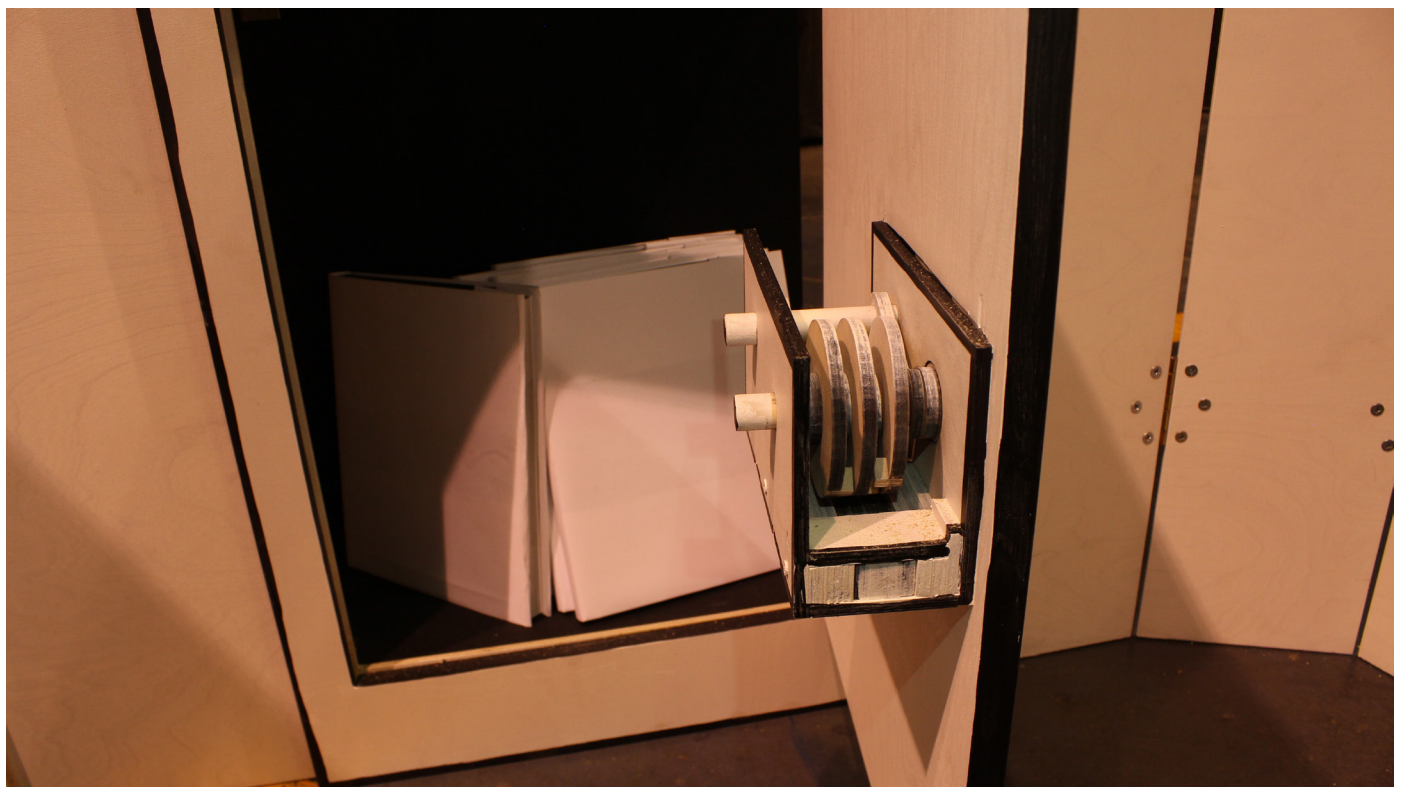




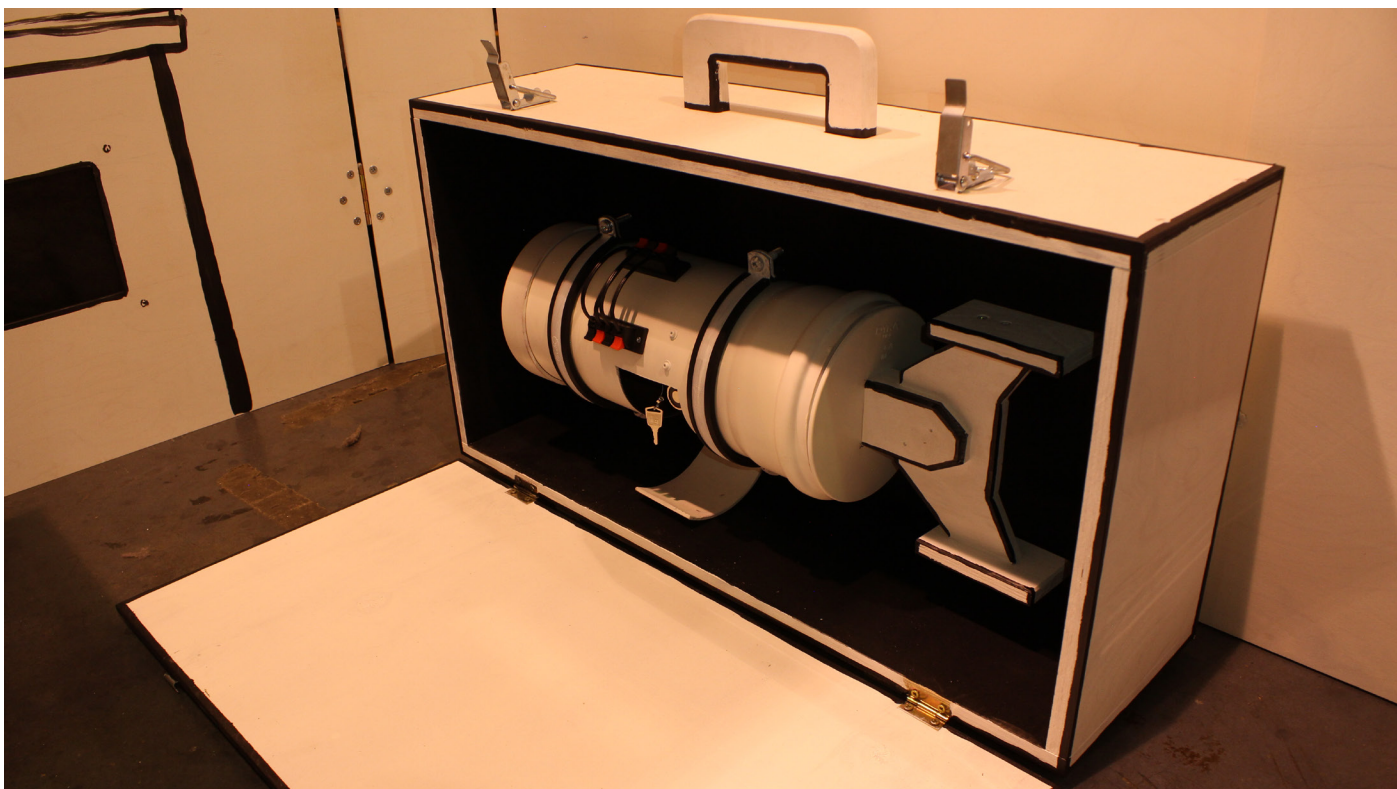
Příloha 8



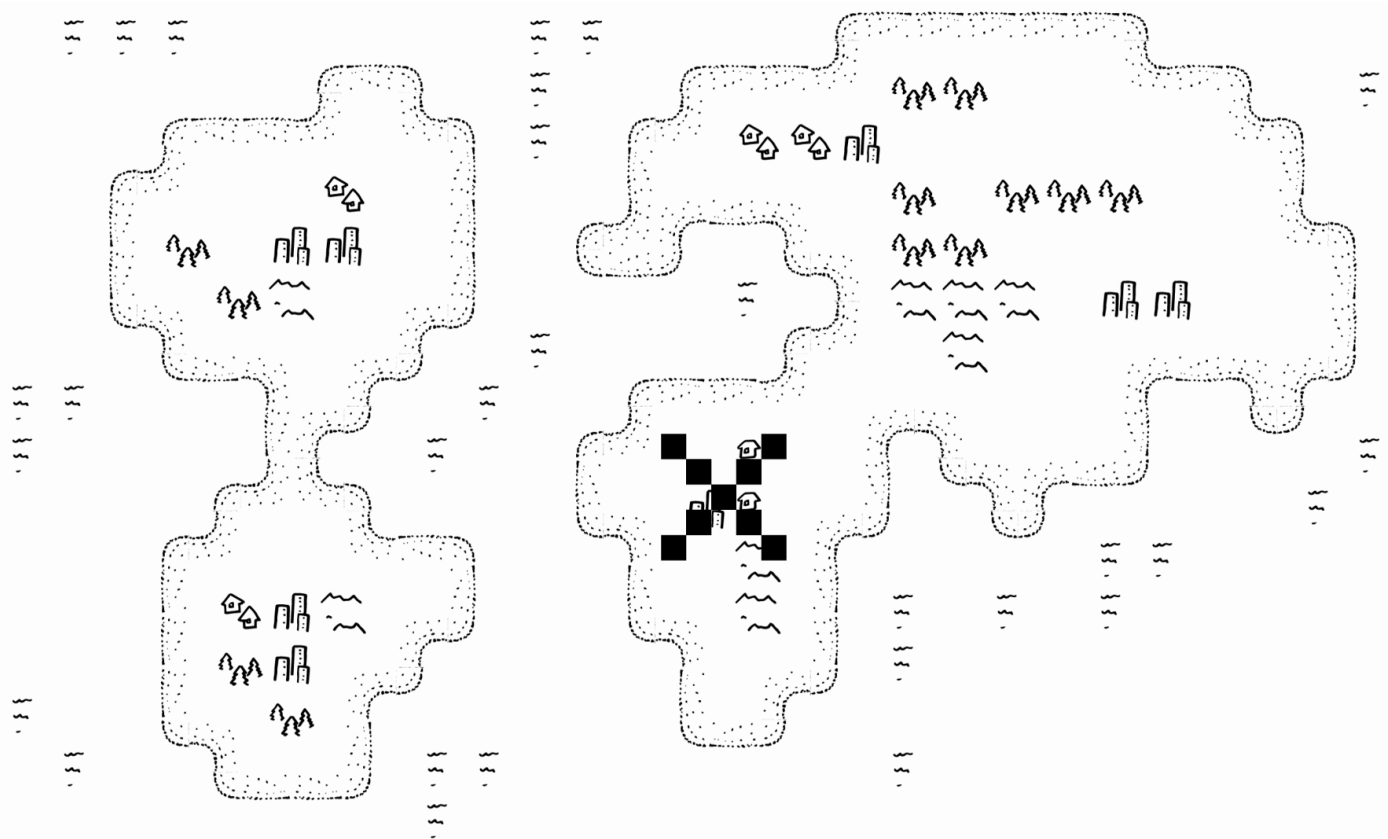
Příloha 9



Příloha 9

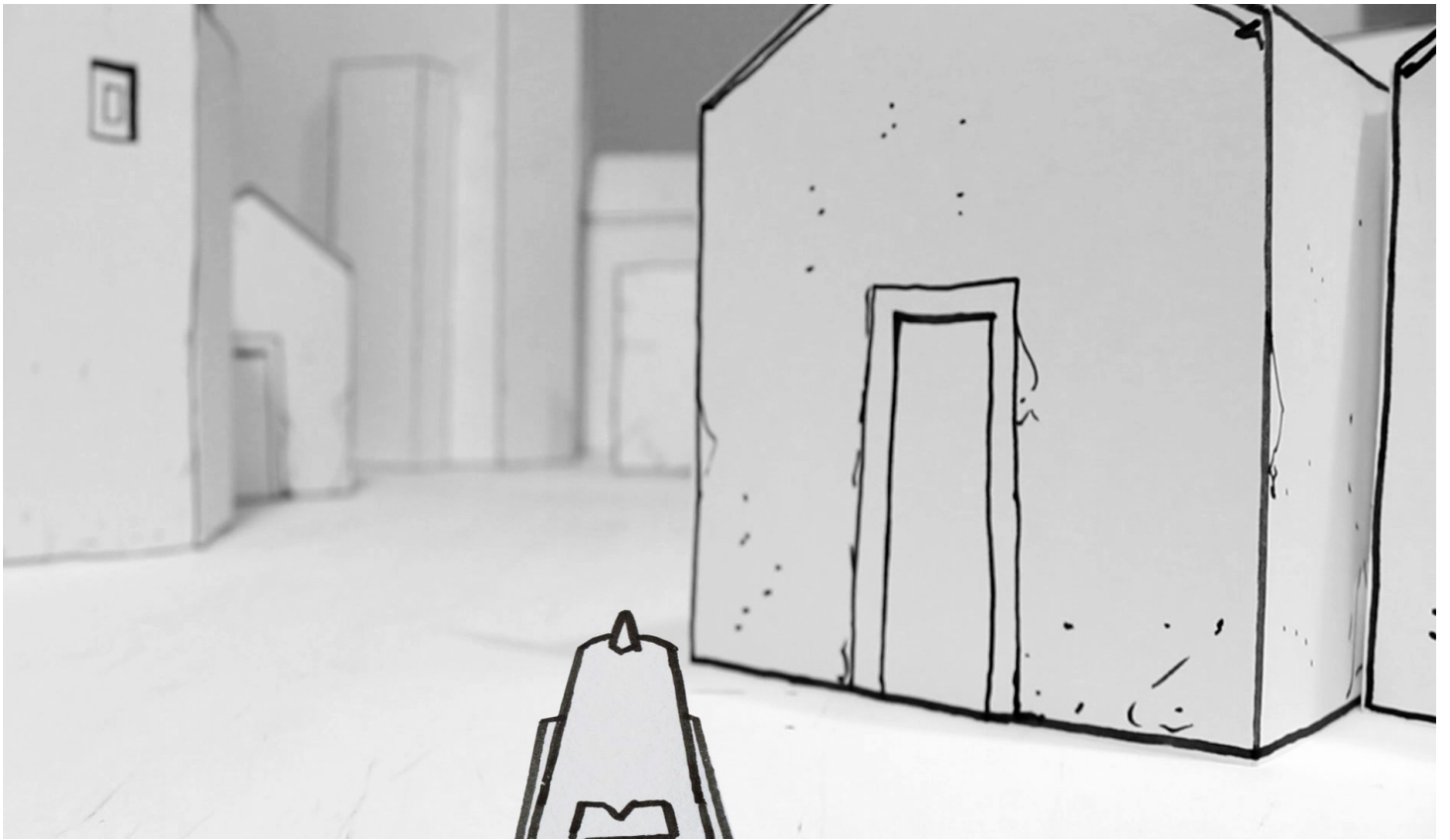


Příloha 10





Příloha 11



Příloha 12

