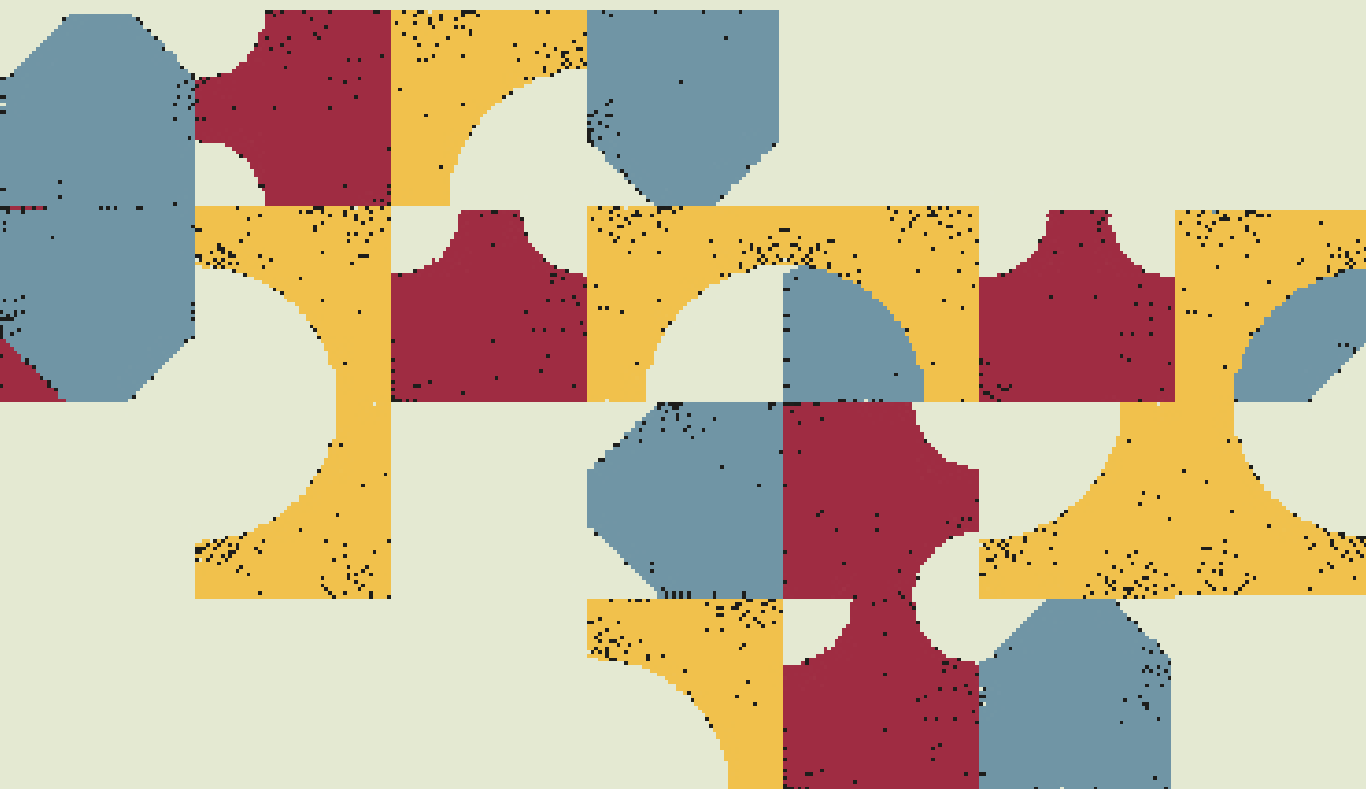


závěrečná zpráva



lektvar barev

1. ročník festivalu studentské herní tvorby

Obsah

Harmonogram projektu	4
Stanovené cíle	4
Štáb festivalu	5
Hlavní téma a program	9
Finance	11
Zapojené univerzity, školy, instituce a partneři	13
Účast a statistiky	14
Media monitoring a odkazy	16
Závěr	17
Fotodokumentace	19
Program	29

V rámci polovičního úvazku Natálie Sodomkové Postmag 2023/2024 byl založen a realizován festival studentské herní tvorby, Lektvar. Ten se konal v datu od 22. do 23. března 2024. Příprava na festival probíhala s aktivním zapojením studentů všech ročníků Ateliéru herních médií od ledna 2024. Fakulta výtvarných umění vyhradila na realizaci festivalu 300 000 Kč.

Harmonogram projektu

září až prosinec 2023:

Vznik koncepce festivalu, příprava tématu a draft programu.

leden 2024:

Příprava realizačního štábu a stanovení náplně práce jednotlivých pozic.

únor až březen 2024:

Bezprostřední příprava organizačního zajištění festivalu.

Realizace festivalu proběhla v datech 22. až 23. března 2024 na Fakultě výtvarných umění VUT a Kreativním centru KUMST v Brně.

duben až květen 2024:

Uzavření finančních výdajů a zpracování dat.

červen až srpen 2024:

Zpracování závěrečné zprávy a začátek příprav dalšího ročníku festivalu.

Stanovené cíle

- 1) Realizace festivalu věnovaného specificky studentským hrám a herním projektům spojeným se vzděláváním v umění a designu.
- 2) Propagace fakulty a její otevření veřejnosti mimo standardní události, jako je např. den otevřených dveří.
- 3) Zapojení fakulty, studentstva a pedagogů.
- 4) Nastavení kvalitního, kurátorovaného obsahu přednášek, workshopů a výstav v rámci festivalu.
- 5) Poskytnutí praktických zkušeností studentstvu AHM.
- 6) Nastavení festivalu udržitelně a budovat ho jako platformu pro studentské hry. Každoročně opakovat událost v podobném rozsahu a během roku vytvářet doplňující obsah ve spolupráci s AHM i dalšími ateliéry a případně herními obory v ČR.

Štáb festivalu

Festival realizoval tým složený ze studentů a absolventů Ateliéru herních médií na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně. Ve většině případů se jednalo o první zkušenost s organizací festivalu a studenti přijali nové pracovní role, mimo jejich běžné profesní zaměření.

Členové a členky festivalového štábu a jejich pracovních pozice během příprav a následné realizace festivalu:

jména jsou seřazena podle abecedy

Aru Georgij: vedení workshopu, stavba

Bartošík Patrik: propagace

Haraším Richard: kustod

Holubec David: výroba, kabinety, stavba

Jenikovský Daniel: web, technika

Koudelková Tereza: registrace, šatna

Konečný Dominik: technika

Kopuleťá Silvie: grafika, stánky

Mazánek Jan: vedení workshopu

Mikus Viktor: stavba

Mládová Barbora: kustodi

Musil Jakub: guest service

Mrkus Matyáš: prezentace ateliéru

Novotná Barbora: produkce, finance, stánky

Pilařová Andrea: marketing, komunita, vedení workshopu

Polách Ondřej: stavba, komunikace s FaVU, venue manager

Polášková Lucie: Kompas, realizace výstav a navigace festivalu

Pozníková Lucie: kopie, rešerše studentských her, moderování

Prachař Lukáš: copywriting, venue manager

Rychtera Zdeněk: komunikace, program, copywriting, organizace

Sodomková Natálie: jednatelka festivalu, organizace, grafika

Trčková Štěpánka: fotodokumentace, catering, vedení workshopu

Ulmanová Anna: šatna

Vaněk Vojtěch: koncepce výstav, program

Volková Zoya: kustodka, realizace výstav

Role štábu

Organizace (řízení)

Organizace zajistila chod celého festivalu, spolupráci s fakultou a kreativním hubem KUMST. V gesci měla výběr a vyjednání prostor. Zástupci z organizace dohlíželi na průběh příprav festivalu všech rolí a řešili případné kolize. Pro tyto potřeby byl vytvořen technický scénář realizace, který blok po bloku přehledně stanovil průběh celé akce. Jedná se o řídicí pozice v rámci festivalu. Při rozhodování, hledání koncepce a následné realizaci byl kladen důraz na kolektivitu. Statutární role ředitele či ředitelky festivalu proto nebyla stanovena.

Produkce

Pod náplň práce produkce spadala zejména správa financí, komunikace s fakultou a jejím finančním oddělením. Produkce dohlížela na rozpočet a hlídala jeho čerpání. Pozice nutně fungovala ještě dlouho po skončení festivalu a pracovala na vyúčtování celé akce.

Program

Náplň práce členů programu bylo určit téma a sestavit obsah festivalu na jeho základě. Práce zahrnovala rešerše, hledání hostí, komunikaci s hosty a zástupci škol, psaní programových textů a anotací a přípravu časové osy festivalu v jednotlivých blocích. Pozice je navázaná na úzkou spolupráci s guestem, produkcí a propagací.

Kopie (rešerše her a jejich správa)

Ze strany správkyně kopií byla zajištěna komunikace s vybraným studentstvem, což navázalo sběrem projektů z téměř všech českých herních oborů (SŠ i VŠ). Byly obstarány a archivovány kopie vyjednaných her. To během festivalu pokračovalo dohledem nad prezentací daných herních titulů. Zásadní pro další ročníky festivalu je to, že vznikla databáze studentských her a jiných herně zaměřených projektů. Tato databáze nám umožní studentské hry nejen archivovat, ale dále s nimi pracovat jak tematicky a programově, tak i umělecky.

Propagace

Tým propagace nejprve vytvořil komunikační kanály jako Instagram, Discord, Facebook a následně se staral o jejich správu. Pod propagaci spadá i pozice webaře a community managera. Mimo komunikaci festivalu směrem k veřejnosti bylo dále nutné vytvořit press-kit a oslovit novináře. Dále šlo o koordinaci s propagačním oddělením FaVU, které ze svého rozpočtu zajistilo tisk plakátů a jejich distribuci po městě Brně. Pro sociální sítě tým propagace vymýšlel a realizoval

různé typy obsahu (videa představující program, fotodokumentace z příprav, memy, rozhovory během festivalu).

Web

Webař realizoval systém návštěvnických registrací na festival a naprogramoval zobrazování praktických i obecných informací a festivalového programu. Web následně sloužil jako landing page a jeho správa spadala pod tým propagace.

Venues

Tým venues (festivalová místa) byl rozdělen do dvou skupin. První měla na starost kreativní hub KUMST (Údolní 19) a druhá Fakultu výtvarných umění VUT (Údolní 56). Obě skupiny zajistily hladký průběh festivalu a staraly se o návštěvníky a diváky na daných místech. V jejich dikci byla navigace hostů, hlídání časových dotací jednotlivým bloků a zajištění plynulého průběhu programu. Venues případně řešili problémy technického rázu či situace spojené se vstupem cizích osob. Nutná byla úzká spolupráce s týmem stavby a techniky.

Stavba

Tým stavby zajistil koncepci architektury celého festivalu v obou prostorách a vytvořil pro diváky samotným designem unikátní zážitek a atmosféru celé události. V úzké spolupráci s technikou připravil plán a festival "postavil". Po skončení festivalu byl tímto týmem zajištěn a koordinován úklid, navrácení obou prostor do původního stavu a odvoz děl externích subjektů (např. kabinetů Ateliéru designu a digitálních technologií UMPRUM v Praze).

Technika

Tým techniky zajistil vybavení poptávané programem a stavbou. Mnohdy šlo o vybavení vypůjčené z depozitáře fakulty, zatímco například světla se ale musela koupit. Tým také před festivalem připravil kabinety pro prezentaci her, které vznikly na hostujícím ateliéru. Na festival bylo technické vybavení řádně připravené a v průběhu dění tým kontroloval jeho stav a pomáhal s realizací jednotlivých programových bloků.

Catering

Ze strany cateringu bylo garantováno občerstvení po komunikaci s Nikolou Chromečkovou, která zajistila jídlo v průběhu celého festivalu. Stejně tak proběhla komunikace a organizace s Vegýnou, fakultní kantýnou, která poskytla prodej nápojů.

Stánek

Tým, který měl na starosti stánek, zajistil díla k prodeji od studentstva FaVU, na stánku byly dostupné k prodeji také knihy vydané fakultou. Tým připravil design obchodu včetně tiskovin, cenovek a obalů. Během festivalu dohlížel na chod stánku.

Guest / Guide

Guest service komunikoval s hosty a pro všechny vystupující našel a zajistil ubytování a případně vyhledal a poskytl možnosti dopravy. Velkou částí pracovní náplně byla organizace ubytování a komunikace s ubytovacími zařízeními. Zástupce guest service úzce spolupracoval s programem, produkcí a organizačním týmem.

Community manager

Náplní community managerky byla o přímá komunikace se všemi externími subjekty (s návštěvníky festivalu, hosty, novináři, se studentstvem a dalšími). Community manager odbavoval dotazy lidí na všech online platformách (Facebook, Instagram, Discord) před, v průběhu a po festivalu.

Registrace

Tým registrací vytvořil formulář pro web a následně dohlížel na počet akreditovaných návštěvníků. Tým měl také na starost koncepci a výrobu samotných akreditací. Během festivalu jeho členové na jednotlivých festivalových místech ve směnách odbavovali návštěvníky.

Kustod

Náplní kustoda byla hlídat jednotlivé sály, kde probíhaly programové bloky. Dohlíželi na kapacity prostor a dodržování času. Starali se o čistotu místností a klidný průběh festivalu. Byli k dispozici všem návštěvníkům jako informační podpora.

Hlavní téma a program

Motivem a ústředním tématem festivalu Lektvar 2024 byly barvy. Téma bylo zvoleno, pro jeho nadčasovost a jeho zásadní význam ve všech podobách současného herního vyprávění.

Skladba programu reflektovala v první řadě ústřední téma. Důležitým aspektem byla také návaznost na Fakultu výtvarných umění. Všichni přednášející mají na FaVU nějakou vazbu – například zde studovali (úspěšný digitální malíř Tomáš Duchek a oceňovaný nezávislý vývojář Vladimír Kudělka), nebo jsou současnými pedagogy (Richard Fajnor a Zdeněk Záhora). Workshopy připravovali studenti Ateliéru herních médií. Program si kladl za cíl poskytnout širší pohled na digitální a deskové hry a jejich tvorbu. Hlavní vzdělávací přínos a také případný vliv na tvorbu měl program mít pro studentstvo herních oborů.

Festival trval dva dny, a to od pátku do soboty. Páteční program zahájila Vernisáž dvou výstav v prostoru kreativního hubu KUMST, kde pokračoval i zbytek pátečního programu. Výstava “Polospánek” měla místo v showroomu KUMSTu a výstava “Kompas: Vzorník” byla situována v chodbě. Obě výstavy vznikaly pod autorskou kontrolou i kurátorským dohledem dvojice Vojtěcha Vaňka a Lucie Poláškové a za asistence absolventů a studentů Ateliéru herních médií. Výstavy byly pro festival jako celek velmi významné a ukázaly: 1) jak umělecky i herně zpracovat téma, které je koncepčně zejména programové a 2) jak se dá selektivně pracovat s databází studentských her prostřednictvím abstrakce a reference.

Po vernisáži následovalo zahájení festivalu moderované Natálií Sodomkovou a Zdeňkem Rychterou a festivalový den uzavřela prezentace aktuální tvorby v Ateliéru herních médií s úvodem od vedoucího ateliéru, Vojtěcha Vaňka.

Páteční program byl zakončen neformálním setkáním zástupců zúčastněných českých středních a vysokých škol s herními obory.

Sobotní program probíhal celý den od 9:30 ráno na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně. Pro festival byl vyhrazen prostor téměř celého druhého patra budovy U2 a schodiště. Program probíhal ve čtyřech hlavních místnostech. Přednášky v Labu (216), workshopy v počítačové učebně (218) a videostudiu (214) a prezentace studentských her z pozvaných škol v Ateliéru herních médií (227).

Po celý den festivalu byla možnost zahrát si prostorovou hru “Kompas: Odstíny”. Chodby a schodiště festivalového dějiště zaplnily herní kabinety z inventáře Ateliéru herních médií a Ateliéru designu a digitálních technologií UMPRUM v Praze. Stavba a architektura festivalu proběhla pod dohledem Viktora Mikuse, Ondřeje Polácha a dalších studentů.

Na festivalu byla možnost si koupit knihy a díla studentů a pedagogů Fakulty výtvarných umění. Na stánek fakulta dodala knihy vydané nakladatelstvím FaVU VUT a vlastní merchandise a další propagační předměty. Obsluhu, instalaci a přípravu měly na starost studentky Silvie Kopuleťá a Barbora Novotná.

Občerstvení festivalu poskytli studenti produktového designu FaVU VUT se svým projektem “besiidka” (Nikola Chromečková a David Hotárek) a fakulní kantýna “Vegýna”.

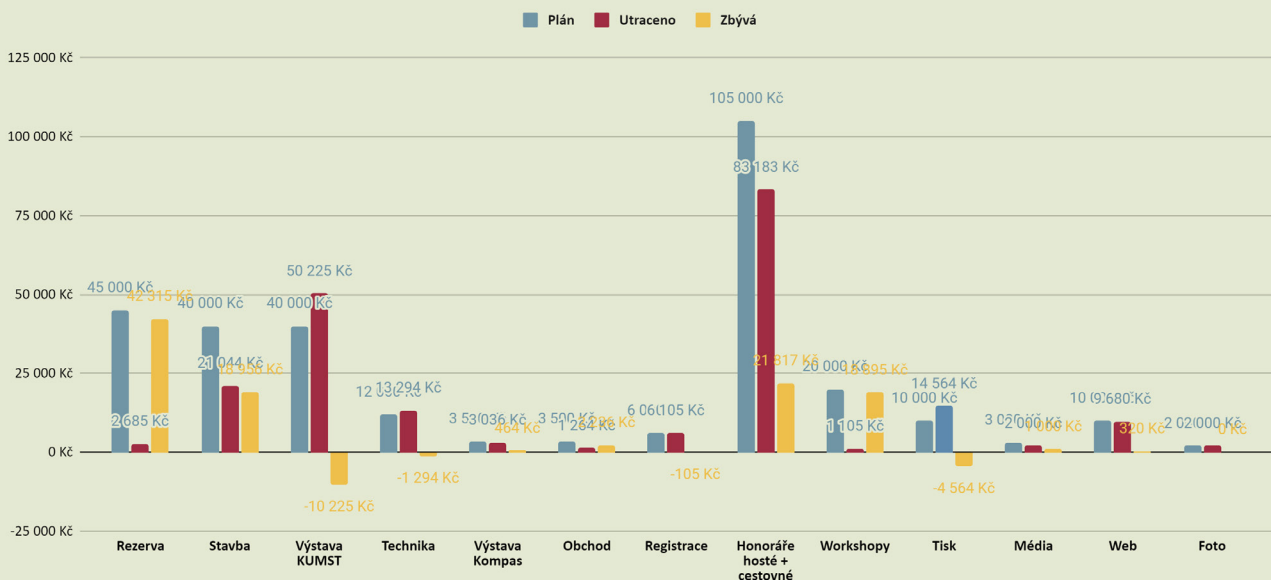
Poslední programové bloky festivalu probíhaly opět v kreativním hubu KUMST. Zde festival navázal komentovanou prohlídkou výstav “Polospánek” a “Kompas: Vzorník”. Samotným závěrem festivalu byla panelová diskuze, kam byli pozváni pedagogové a studenti tuzemských herních oborů.

Finance

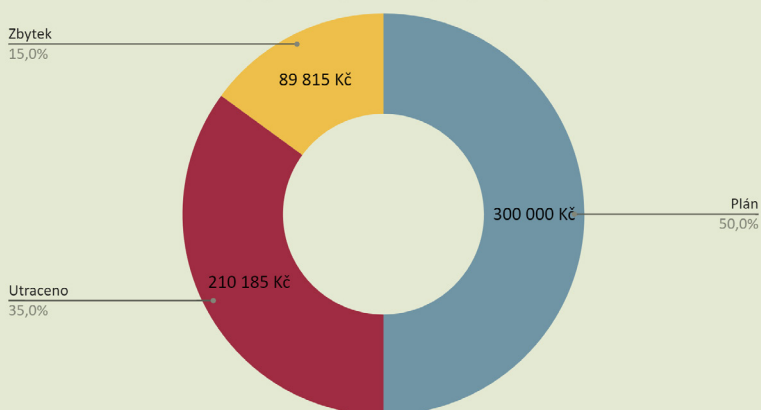
Realizaci festivalu Lektvar finančně ze 100% dotovala FaVU VUT částkou 300 000 Kč. Festival neměl žádnou jinou finanční podporu. Partneři festival podpořili mediálně, poskytnutím prostoru a nebo bezplatnou pomocí s realizací festivalu. Festival nevybíral žádné vstupné a pro návštěvníky byl zcela zdarma.

Odpovědnost za produkci festivalu měla Barbora Novotná, studentka 1. ročníku magisterského stupně studia Ateliéru herních médií. Pod jejím dohledem probíhaly veškeré platby přes FaVU VUT. Kontrolovala rozpočet, vyřizovala objednávky a zpracovávala nominální smlouvy s hosty.

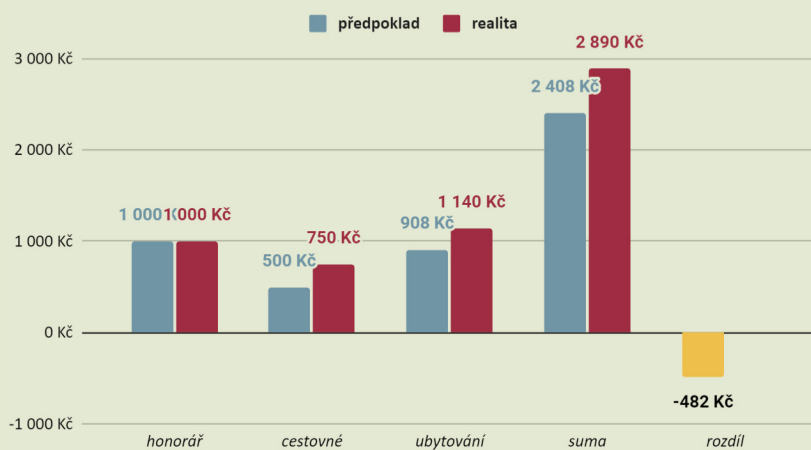
Celkový rozpočet 1. ročníku festivalu Lektvar



Celkový poměr plánu, výdajů a zbytku



Předpoklad inominátní smlouvy vs. realita



Z grafů je patrné, že z rozpočtu byly utraceny přibližně dvě třetiny. Zbylé finance plánujeme použít na podzimní pop-up akci, která má ambice festival vytrhnout z ročního cyklu a podpořit tak jeho relevanci. Více o této události v závěru zprávy.

Zapojené univerzity a školy

FAMU (Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze)

UMPRUM (Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze)

SŠUD (Střední škola umění a designu Brno)

VOŠG (Vyšší odborná škola grafická v Jihlavě)

VUT FIT (Vysoké učení technické v Brně, Fakulta Informatiky)

Zapojené instituce a partneři

Kreativní hub KUMST pospořil festival poskytnutím prostor. Ateliér Duchů pomohl s přípravou festivalu a částečně s propagací. Visiongame (český videoherní archiv) podpořil festival mediálně a pořídil záznamy vybraných přednášek, které sdílel na svém webu a sociálních sítích. Herní novinář Jan Modrák natočil o festivalu díl na svůj podcast Modrák & Friends.

<https://www.kumstbrno.cz/>

<https://visiongame.cz/>

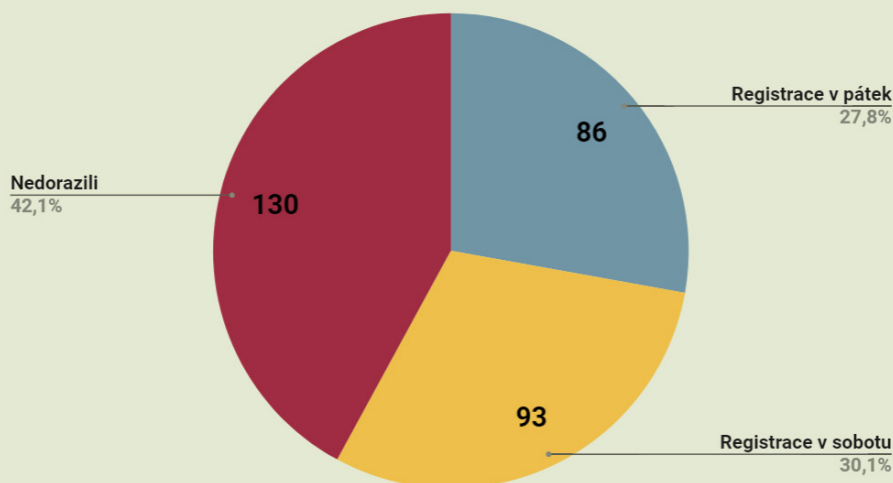
<https://atelierduchu.com/cs>

<https://modrak.gazetis.to/>

Účast a statistiky

Počet účastníků překonal očekávanou kapacitu festivalu, která byla programově i umístěním nastavena na 150 lidí. Finální počet byl 179 návštěvníků. Na festival se registrovalo 309 návštěvníků.

Z celkového počtu 309 zaregistrovaných:



Propagace

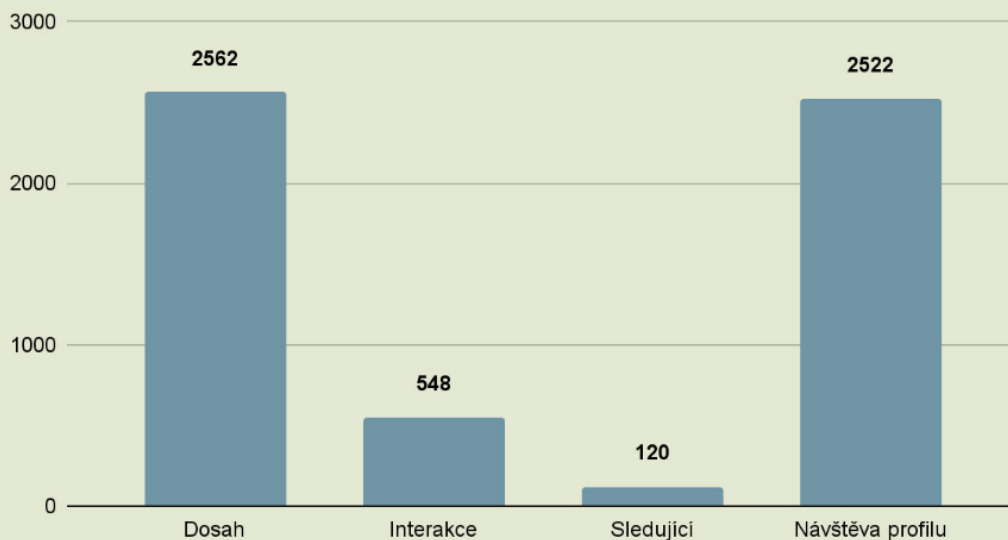
Propagace festivalu probíhala intenzivně dva měsíce před jeho konáním. Pro tyto účely byly vytvořeny nové sociální sítě (Instagram, Facebook a Twitter). S propagací významně pomáhaly sociální sítě Fakulty Výtvarných Umění, Ateliéru Duchů, KUMSTu a Visiongame.

Vizuální identita festivalu pracovala s motivem tématu barev a principem tvarové modularity. Ta se následně projevila v dílčích částech realizace (akreditace, architektura, svícení).

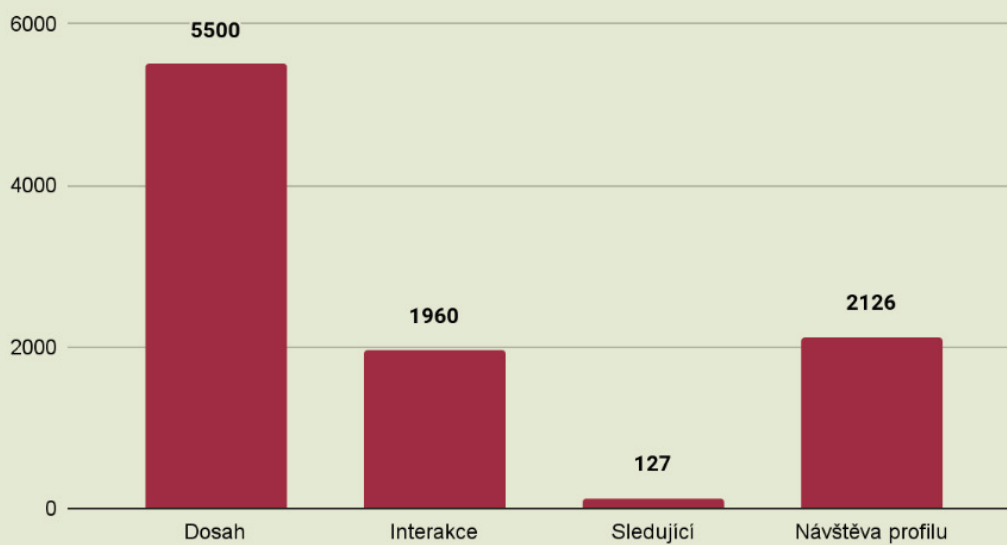
Fakulta ze svého vlastního rozpočtu zajistila plakátovací plochy v Brně a placenou reklamu na sociálních sítích a webech (ArtMap).

Dále nás ve svém médiu zmínily videoherní magazíny a weby (Vortex, Indian, Magazín Level) a obecně média, která se věnují kulturnímu provozu a umění (Rádio Stisk, Go to Brno a Czech Tourism). O festivalu vznikl díl podcastu Jana Modráka a medailonek festivalu byl zařazen i do jeho placeného newsletteru.

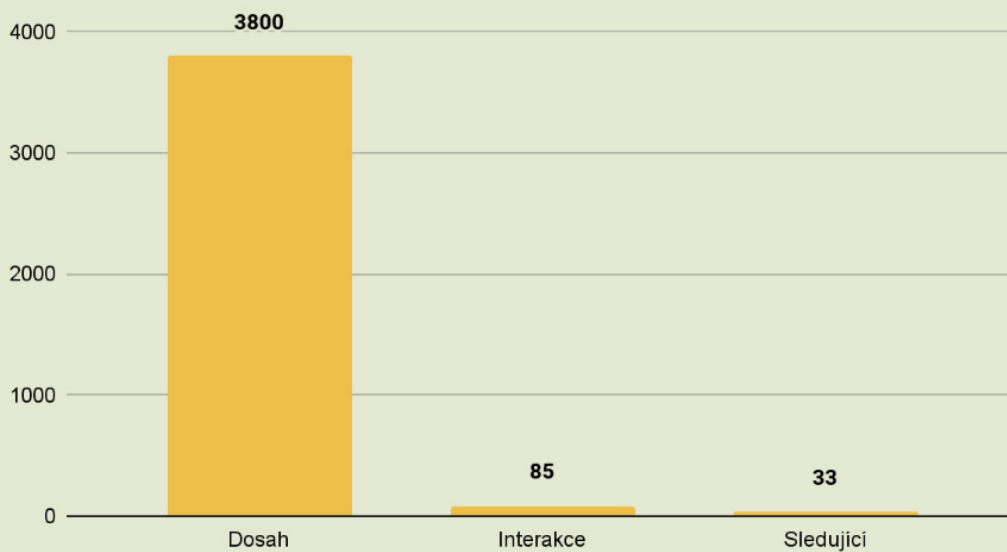
Facebook



Instagram



Twitter



Odkazy

Sem se řadí v médiích publikované pozvánky na festival i články z konání festivalu.

Ve spolupráci s naším mediálním partnerem Visiongame byly pořízeny záznamy dvou přednášek:

[Tomáš Duchek: práce s barvami v digitální malbě](#)

[Richard Fajnor: psychologie barev](#)

Visiongame také na festivalu realizoval rozhovor se [Zdeňkem Záhorou](#).

O festivalu vyšel díl podcastu:

[Podcast Modrák & Friends: pozvánka na festival Lektvar](#)

V ČT ART vyšel rozhovor:

[ČT ART: “Herní vývojář a výtvarník Vojtěch Vaněk: Nejvíce inspirativní je jistá bojácnost a neprozkoumanost”](#)

Media monitoring

LEVEL č. 335 — článek “festival Lektvar”

[STISK ONLINE](#)

[ARTMAP](#)

[INDIAN](#)

[JIZNI MORAVA](#)

[VORTEX](#)

[BUSINESS INFO](#)

[CZECHGAMER](#)

Přínosy

1) Vzdělávání a odborný potenciál

Vytvoření platformy pro sdílení výstupů a zkušeností studentstva herních oborů bylo jedním z nejdůležitějších přínosů festivalu už jen proto, že taková platforma chyběla. Na festivalu přednášeli profesionálové z praxe i odborníci na témata jdoucí zdánlivě mimo herní vývoj. Festival tím reflektuje komplexitu herního designérství a snaží se poskytnout vzdělávací obsah.

2) Propagace FaVU VUT

Festival poskytl nový formát prezentace pro případné zájemce o studium nejen Ateliéru herních médií. Povědomí o FaVU VUT se rozšířilo mezi různé cílové skupiny: mezi herní vývojáře, designéry a hlavně studentstvo a školy v České a Slovenské republice.

3) Spolupráce a výměna zkušeností

Propojení studentů z oblasti herního vývoje zajistí mimojiné srovnání úrovně výstupů, které následně pomůže zvýšit jejich kvalitu.

4) Síťování tuzemských herních oborů

Vzájemné seznámení se s pedagogy a studenty z ostatních oborů pomůže vytvořit kvalitní síť kontaktů. To může pomoci výměně informací o výukových postupech, hledání financování pro projekty a celkovému směřování herního designu v tuzemsku. Budoucí strategický význam může být, že se takto podaří zvýšit reakceschopnost vzdělávacích institucí a studentstva na tendence v herním průmyslu. Mimo to poskytne síťování kontakty pro budoucí profesní kariéry v této oblasti.

5) Poskytování praxe studentům

Festival připravuje dostupné vzdělávací workshopy pro všechny zájemce. A zároveň skrze studentské prezentace dává příležitost se naučit různé typy měkkých dovedností (soft skills), které jsou potřebné napříč pracovními pozicemi v rámci herního vývoje.

Shrnutí

Na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně byl v roce 2024 založen festival studentských her Lektvar. Ten se konal od 22. do 23. března.

Jedná se o specificky zaměřený festival na studentskou herní tvorbu, který má své niche publikum, do kterého každoročně přibývají noví studenti a studentky. Ti mají šanci zde ostatním účastníkům prezentovat své herní projekty. Lektvar buduje své místo mezi herními festivaly v Brně a České republice. Má za cíl aktivně propojovat herní tvorbu s dalšími uměleckými formami a médii a zkoumá jejich vzájemnou interakci. Díky bezplatnosti festivalu je umělecky náročný obsah přístupný širokému spektru diváků.

Během dvou dnů festival nabídl bohatý program prezentací, přednášek, diskusí, výstav a interaktivních workshopů. Letošním ústředním tématem, které propojovalo všechny programové bloky, byly barvy. Na festival přišlo 179 návštěvníků, akreditovalo se jich 309.

Výhled do konce roku

Záměrem je nyní v rámci listopadu 2024 realizovat pop-up akci ve formě game jamu. Hledáme datum a místo konání. Půjde o dvou až třídní událost, která bude zaměřena na tvorbu a produkci s tematickým zadáním a speciálními pravidly. Událost má také propagační charakter, který upozorní na existenci festivalu a jeho další březnovou iteraci. Obecně je nyní cílem festivalu udržet tematickou linku, hledat strategii profesionalizace stálých pozic festivalového týmu a začít vyhledávat externí zdroje financování pro růst festivalu v koordinaci s fakultou.

Fotodokumentace

Festival po jeho celou dobu dokumentovaly dvě fotografky,
Štěpánka Trčková a Natálie Čornyjová



Vernisáž výstavy Kompas: Vzorník



Vernisáž výstavy Polospánek



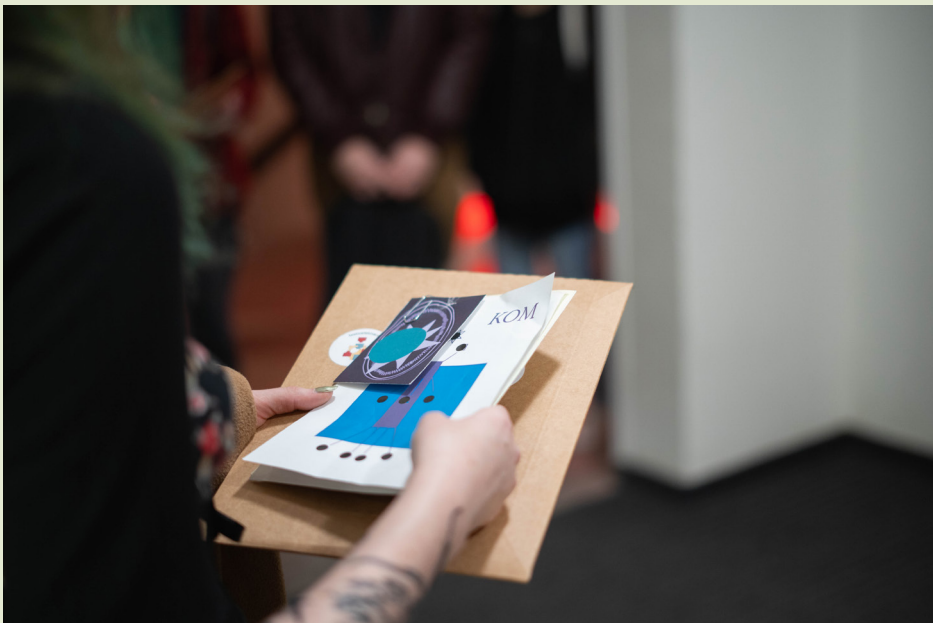
Odzátkování festivalu



Odzátkování festivalu



Představení tvorby studentů Ateliéru herních médií



Prostorová hra Kompas: Odstíny



Tomáš Duchek: Práce s barvami v digitální malbě



Richard Fajnor: Psychologie Barev



Zdeněk Záhora: Herní vyprávění



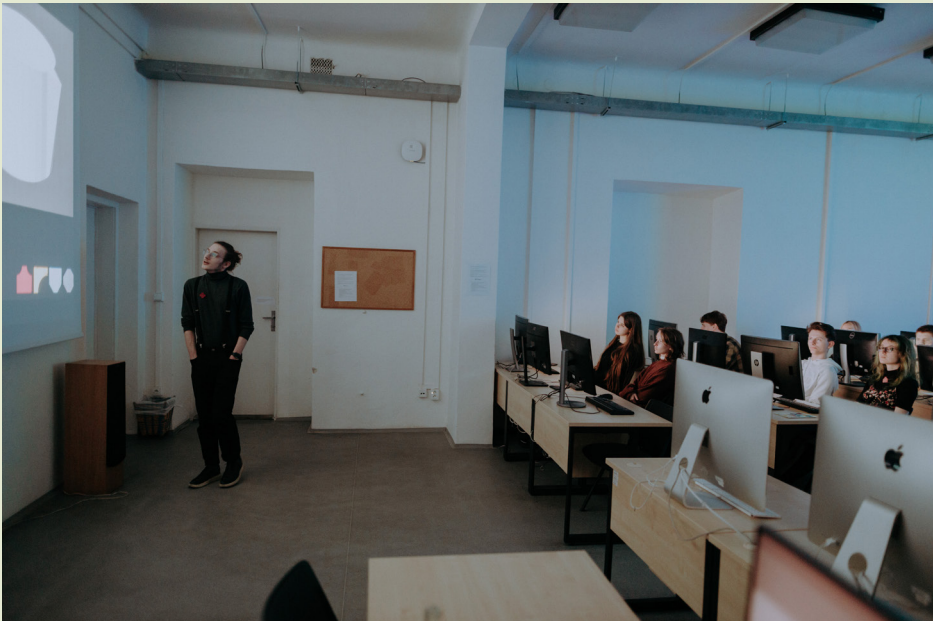
Prezentace studentské herní tvorby: Jitka Uhříčková



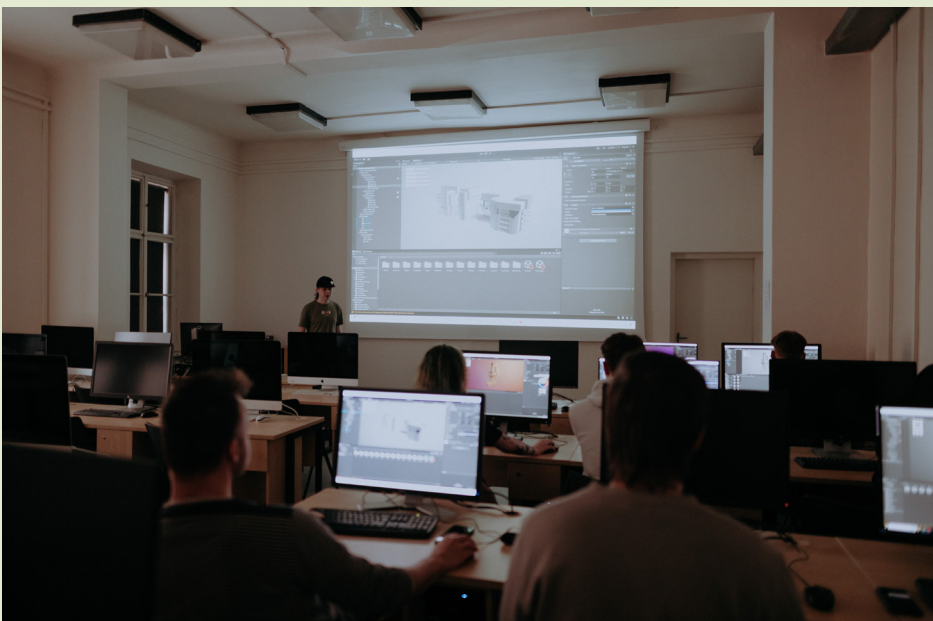
Prezentace studentské herní tvorby: Lukáš Masák



Workshop Štěpánky Trčkové: Kulisy ve hře



Workshop Andrei Pilařové a Georgie Aru: Virtuální fasády



Workshop Jana Mazánka: Unity – světlo ve scéně



Stánek s díly a reprodukcemi studentů FaVU



Občerstvení od studentky FaVU, Nikoly Chromečkové



Občerstvení od studentky FaVU, Nikoly Chromečkové



Zázemí pro občerstvení



Stavba festivalu



Kabinet Golem Ateliéru designu a digitálních technologií UMPRUM v Praze



Instalace kabinetů Ateliéru herních médií FaVU VUT



Komentovaná prohlídka výstavy Polospánek



Panelová diskuze: Proč (se) učíme hry?



Panelová diskuze: Proč (se) učíme hry?



Zázemí pro akreditace a registrace

Program

PÁTEK

VERNISÁŽ VÝSTAV “POLOSPÁNEK” A “KOMPAS: VZORNÍK”

18:00 — 19:00

Anotace k výstavám:

Polospánek

Skrze autorský design prostředí výstava zkoumá moment polospánku mezi digitálním a fyzickým světem. Stopy studentských her zde na základě vzájemných kolizí prorůstají inventářem připravených pastí nebo kořistí. Základní výrazivo výstavy pracuje s fyzickým modelem, který odráží různorodé prvky viditelných i neviditelných stránek herního vývoje. Výsledná scéna tak mapuje atmosféru čínorodých vztahů mezi interiérem a exteriérem osobního prostoru, kde na soutoku živé a mrtvé vody mají všechny zkušenosti rovnocenný význam.

Kompas: Vzorník

Výstava představuje schematický rozbor barev čtyř digitálních her (Death Stranding, 2019; Genesis Noir, 2021; Half-Life 2, 2004; Mirror’s Edge, 2009). Vybrané hry mají signifikantní barevnou paletu, která prostupuje napříč celkovým grafickým řešením. Výběr byl zúžen na tři reprezentativní barvy pro každou hru. Jednotlivé odstíny jsou následně navázány na barevný vzorník, který vychází z knihy Werner’s Nomenclature of Colours (1814). Kniha pojmenovává jednotlivé barvy na základě analogií z oblasti zoologie, botaniky, chemie, mineralogie, anatomie a umění.

Interaktivním jádrem výstavy jsou čtyři elipsy s mřížkou a pastelkami. Jednotlivá políčka můžete vybarvovat tak, aby vznikl barevný přechod z jedné strany elipsy na druhou. V každém políčku může být pouze jeden odstín barvy. Podobu barevného přechodu určuje dosah přivázaných pastelky a způsob, jakým se rozhodnete jednotlivé “pixely” zakreslit.

AHMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM!

20:00 — 21:30

Při příležitosti zahájení festivalu Lektvar Ateliér herních médií objasní svůj postoj k životnosti studentských her a odpoví na celou řadu otázek. Ateliér souběžně poodhalí své dlouhodobé projekty, ve kterých zpoždění představuje čínorodou výhodu. Zejména pro vrstvení, které je základem práce s barvou a přirozeně posiluje sdí-

lení vzájemných zkušeností, vizí a cílů. Ať už v oblasti spolupráce nebo paralelní praxe.

SOBOTA

KOMPAS: Odstíny

09:30 – 19:00

Sobotní program se zeptá: Jakým odstínem barvy jste? Prostorová hra Kompas: odstíny umožňuje hrát právě za ně. Výběr necháváme na vás. Procházejte portály ukrytými po celém festivalu, ale pozor, zmenšují se. Dokončit hru tak zvládnou jen některé barvy! Přihlásit do hry se můžete od 9:30 na festivalových registracích v budově FaVU. Počet hráčů a hráček je omezen. Čím dříve se zúčastníte, tím větší šanci na úspěšné dokončení Kompasu máte.

Program přednášek

Moderovali Natálie Sodomková a Zdeněk Rychtera

BARVY V ILUSTRACI A CONCEPT ARTU, TOMÁŠ DUCHEK

10:00 – 11:00

Poznávat barvy jsme se už naučili. Jak ale citlivě zacházet s barevnou paletou a jak využít její potenciál jako součást tvůrčí strategie při tvorbě ilustrací? Ukážeme si, jakým způsobem nám barvy napomáhají k docílení autorského záměru. Zjistíme, co dělat, abychom dosáhli vizuální atraktivity. Připustíme, že relativita barev a cílené omezování palety jsou užitečným principem v procesu tvorby. Podíváme se, jak působí výsledná malba na diváka, a společně otevřeme úvahy o významu barev.

PSYCHOLOGIE BAREV, RICHARD FAJNOR

14:00 – 15:00

Prožívání je subjektivním odrazem každodenní reality v naší psychice. Spolu s myšlením mají tyto kognitivní procesy zásadní podíl na uvědomování si světa i sebe sama. Vnímání se na konstrukci představ o světě podílí vizuálním záznamem barevného spektra, kterým světlo modeluje prostor kolem nás. Psychologie barev zkoumá, jak na náš organismus barvy působí. Její poznatky využívá volné umění, architektura, design a prostřednictvím vizuální komunikace i reklama a marketing. Aplikací poznatků se zabývá ergonomie, která se neobejde bez fyziologie, psychologie, sociologie a estetiky.

HERNÍ VYPRÁVĚNÍ, ZDENĚK ZÁHORA

15:00 – 17:00

Proč jsou vyprávění, návrh a psaní příběhu jen rozdílnými stranami jedné mince? Proč je správně, že hráči a hráčky nechtějí číst?

Musí herní vypravěč/ka umět psát? Na příkladech z praxe (hra Last Train Home, knihy Datapoušť, Dýka v koši) si ukážeme, co vše se skrývá pod pokličkou videoherního vyprávění. A za pomoci jednoduchých nástrojů si vyzkoušíme sepsání krátkého nelineárního příběhu. Ideálně si s sebou přineste notebook, ale zvládneme to i s tužkou a papírem.

Pro lepší návaznost program probíhal v Ateliéru herních médií.

AFTERGLITCH: O VIZUÁLNÍ HRATELNOSTI, VLADIMÍR KUDĚLKA

17:00 – 18:00

Afterglitch je sci-fi. Afterglitch je experiment. Afterglitch je hra. Afterglitch je cesta. Afterglitch je nekonečno. Nekonečno vizuální iterace existenciálních struktur od realismu po abstrakci. Jak hra vznikala a jak pracuje s budováním atmosféry paralelních světů? Dozvíme se vše o projektu, který se stal dvojnásobným finalistou mezinárodních ocenění za inovaci a za své výtvarné zpracování na IGF Awards v San Franciscu. Proč jeho autor Vladimír Kudělka stále hledá neexistující multimediální hranice? A jaké to je vydat se na samotářskou cestu nezávislého herního vývoje?

Program workshopů

KULISY VE HŘE, ŠTĚPÁNKA TRČKOVÁ

11:00 – 12:30

Žijeme ve světě světél a kompozic. Vzájemně ovlivňují náš náhled na vše, s čím se denně setkáváme. A jak jimi můžeme ovlivňovat my? Za pomoci komiksových leporelových kulis postavíme scény. Vytvoříme prostředí krajiny s brutalistní architekturou. Poté do hry přijdou barevná světla a filtry. Prosvítíme stavbu a upřeme svou pozornost na stíny. Perspektivou fotografické čočky nakonec zachytíme námi vytvořené scény do podoby abstraktních ilustrací.

VIRTUÁLNÍ FASÁDY, GEORGIJ ARU & ANDREA PILAŘOVÁ

13:30 – 15:00

Narodili jsme se do třech dimenzí a v nich také tvoříme. Co vše nám nabízí 3D grafika? Řekneme si, v jakých oblastech ji můžeme využít a proč je nepostradatelná. Objasníme si, jak modelovat organicky a jak modelování a texturování využít k další tvorbě. Následně se přesuneme do programu Substance Painter, ve kterém budeme po objektech malovat.

UNITY: SVĚTLO VE SCÉNĚ, JAN MAZÁNEK

15:30 – 17:00

Den. Noc. Apokalypsa. I to jsou způsoby, jak se seznámit s prostře-

dím Unity. Nejdříve umístíme 3D objekt do scény herního enginu. Dalším úkolem bude dosadit světelný zdroj a prozkoumat techniky osvětlování. S citlivostí navážeme na teorii barev. Prostor sladíme k vytvoření různorodých nálad, kterým umožníme se měnit dle našich potřeb a záměrů. Výstupem bude nejen nasvícená kompozice, ale i soubor barevných palet pro budoucí využití.

KULISY VE HŘE PODRUHÉ, ŠTĚPÁNKA TRČKOVÁ

17:30 – 19:00

Žijeme ve světě světél a kompozic. Vzájemně ovlivňují náš náhled na vše, s čím se denně setkáváme. A jak jimi můžeme ovlivňovat my? Za pomoci komiksových leporelových kulis postavíme scény. Vytvoříme prostředí krajiny s brutalistní architekturou. Poté do hry přijdou barevná světla a filtry. Prosvítíme stavbu a upřeme svou pozornost na stíny. Perspektivou fotografické čočky nakonec zachytíme námi vytvořené scény do podoby abstraktních ilustrací.

*Program prezentací studentských her v Ateliéru herních médií
Moderovala Lucie Pozníková*

Obecná anotace:

Pořádat festival a představovat si, že je to okno, na jehož ploše závodí tři kapky. Která zvítězí? A je to vůbec soutěž? Snad o vaši přízeň a pozornost. Jako kapky lektvaru energie se svými prezentacemi vystoupí studenti a studentky herních oborů na středních, vyšších a vysokých školách. Prezentující po krátkém přemlouvání prozradí, jak jejich hry vznikaly a jaké tvůrčí peripetie je potkaly. A nevyhnutelně si zaběhnou i k barvám a barevnosti ve svých dílech. Cílem bloků je dát slovo studujícím na úkor vystudovaných. A možná také poskytnout přehled toho, jak mohou v blízké budoucnosti vypadat hry, které tvoří mladá generace autorů a autorek... Na řadu přijde komentované hraní a občas i chvíle, kdy si budete moci zahrát také vy.

LEKTVAR ENERGIE, PRVNÍ KAPKA

10:30 – 12:00

10:30 Jacqueline Koch (SŠUD): PawTypo

Jsem studentkou druhého ročníku oboru Game art na SŠUD. Seznámím vás se svižnou psací hrou PawTypo, kterou jsem vytvořila jako svou klauzurní práci. Jaké to je dělat hru v retro žánru typing games? A jak se designuje boss-fight, kde si musíte vystačit s abecedou?

11:00 Tereza Válková (UMPRUM): Zajíc a Kačer

Jsem ilustrátorka, herní vývojářka a studentka digitálních techno-

logií na UMPRUM v Praze. Moje prezentace se bude soustředit na grafické prvky, osvětlení a atmosféru v herním designu.

11:30 Jitka Uhříčková (FAMU): Flowerized

Flowerized je 3D příběhová adventura z pohledu první osoby, ve které hrajete za bývalou astrobioložku a nynější uklízečku Ilvu, jejíž loď se zřítila na opuštěnou planetu. Ve svojí prezentaci ukážu, jak se dá tvořit 3D grafika virtuálních světů, když je inspirací ilustrace.

LEKTVAR ENERGIE, DRUHÁ KAPKA

13:00 – 14:30

13:00 Josef Šmíd (FAMU): Hrana

Než jsem se rozhodl zpracovat nástěnnou malbu do interaktivní podoby, neměl jsem o vývoji her nejmenší potuchy. Cesta od kresby fixem přes šablony, spreje a válečky až do neznámého území kódování a animace byla můj životní game changer.

13:30 Jan Nechvátal (USW UK): Hlína

Mou ambicí je tvořit hry, které kombinují edukační aspekty se zábavou. Příběhová adventura Hlína vypráví o pracovních povinnostech a její hlavní postava hledá své místo ve světě plném společenských problémů. Většina herního prostředí vznikla naskenováním modelů a hráč tak může prozkoumávat 3D prostor a 3D animace postav z keramické hlíny.

14:30 Marina Bednářová a Vítek Hofštetr (VOŠG):

Upíří skleníky

V prezentaci představíme náš plenérový game jam projekt Upíří skleníky. Po skončení game jamu jsme se rozhodli s vývojem hry pokračovat. Ustoupili jsme od mikro managementu a více se soustředili na žánr tower defence. Po půl roce jsme se rozhodli pro tvrdý restart vývoje a opět se pustili do experimentování. Nově pracujeme se simulovanou gravitací ve 2D prostoru. A hlavně se místo obrany skleníků snažíme skleníky zničit.

LEKTVAR ENERGIE, POSLEDNÍ KAPKA

18:00 – 19:30

18:00 Lukáš Masák (UMPRUM): Fajtov

Ve své prezentaci představím hru Fajtov. Zaměřím se na její vývojový proces a na plány do budoucna. A jako tvůrce přicházející z jiného odvětví přiblížím, jak přistupuji k barevnému pojetí digitálních her nejen u hry Fajtov, ale i u dalších děl.

18:30 Sylva Ježková: Radiant Garden

V mé prezentaci se podíváme na kreativní proces při tvorbě imerzivní interaktivní projekce Radiant Garden a dalších projektů, ve kterých jsem barvu pojala osobitým způsobem.

19:00 Jiří Čubok (FIT VUT): TELETXT

Jak jsem pro kamaráda vytvořil (nejen) tarotový balíček s použitím osmi vykřičených barev a jaké si z toho vzít ponaučení?

KOMENTOVANÁ PROHLÍDKA VÝSTAV “POLOSPÁNEK” A “KOMPAS: VZORNÍK”

19:00 - 20:00 KUMST

V 19:00 se s zájemci o komentovanou prohlídku potkáme na vrátnici FaVU VUT na Údolní 53 a společně vás zavedeme do kreativního hubu KUMST na Údolní 19.

Komentář ke vzniku a koncepci výstavy vám prozradí autoři výstavy „Polospánek“ Lucie Polášková a Vojtěch Vaněk.

Dále se na chodbě můžete těšit na výstavu „Kompas: Vzorník“, která je interaktivní.

PANEL: PROČ (SE) UČÍME HRÝ?

20:00 – 22:00 KUMST

Jaký je dnes význam herního vzdělávání? Jak pro koho. Hlavně, když jde o dva letité protipóly - ti, kteří učí, a ti, kteří jsou učeni. O současnosti a blízké budoucnosti toho, jak se v Česku učí i studuje herní tvorba, budou debatovat studenti a studentky se svými pedagogy. Klíčovou otázkou je, kde se motivace a očekávání jedněch (ne)potkávají s nároky a přesvědčeními druhých. Do debaty budete moci živě vstupovat a pokládat otázky i vy, návštěvníci v řadách publika. Společně tak poskytneme odborný dohled nad výkladem snu o hravé práci v herním průmyslu či nezávislém herním vývoji. Drobným, ale nesmělým cílem panelu je také nastavit atmosféru pro další diskuse a témata, která mohou být klíčová pro budoucí ročníky festivalu.

*Závěrečnou zprávu vypracovala Natálie Sodomková a Zdeněk Rychtera
Korekturu provedla Tereza Koudelková, Lucie Pozníková a Barbora Novotná*