

На пороге костяного дома: игра становится искусством

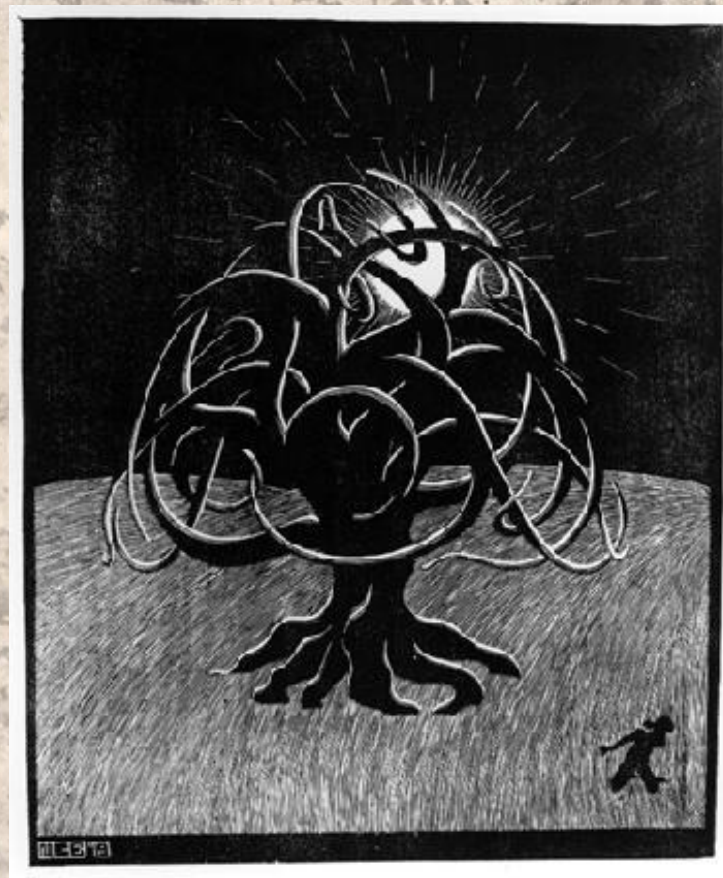


«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Дом из костей

Обряд инициации: был,
есть и будет всегда – это в
природе человека
Меняется форма, меняется
суть.

Умирает прежний
человек, вместо него
рождается новый:
это путь развития личности



Ice-Pick Lodge
game development

докладчик: Николай Дыбовский

«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

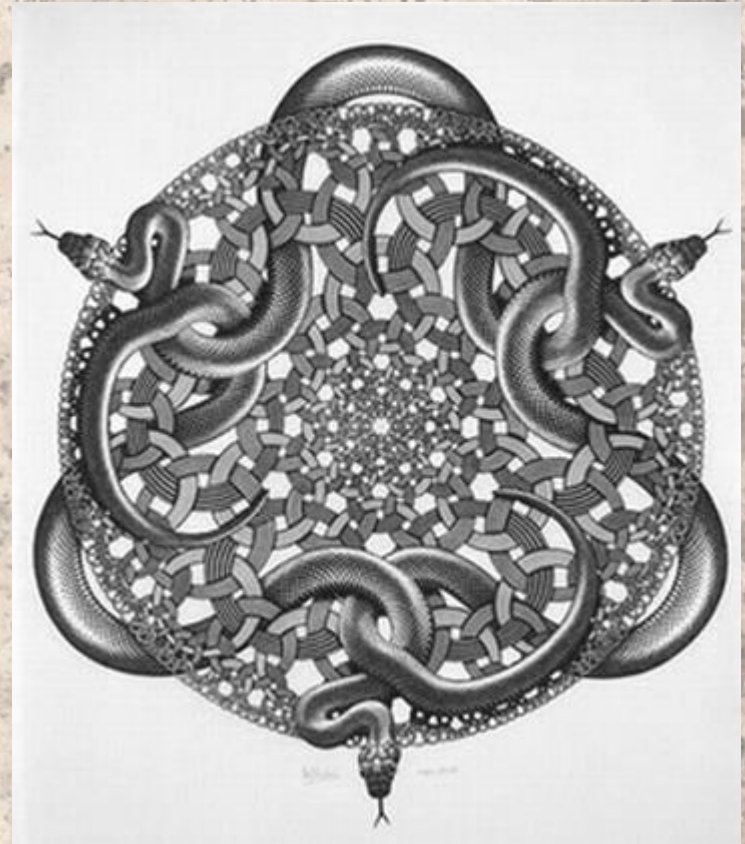
Искусство

Как правило, термин толкуется
превратно.
Искусство – это прежде всего
«деятельность»

Опасность!

Искусство необходимо
человеку: последняя форма
ритуала

Какими средствами
осуществляется этот ритуал?



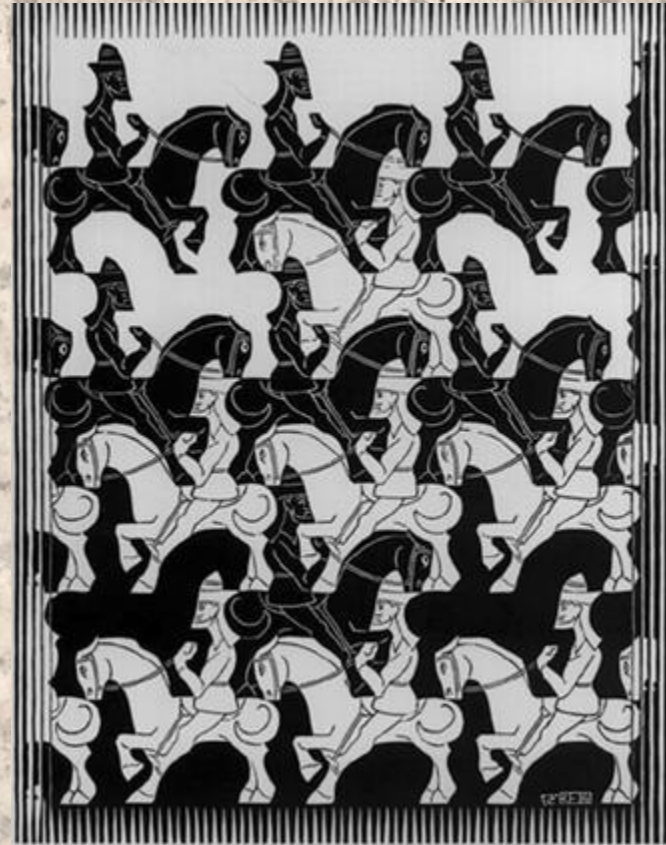
«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Игра

Игра – это форма, в которой
скрыта магия. Наглядная
условность для
осуществления метаморфозы

Притворная деятельность дает
истинный результат

Принципиальное отличие игры
от театра, литературы и
кинематографа: роль игрока



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Художественный прием

Ключевое слово: «прием».
Зачем это вообще нужно?

Эти «трюки» позволяют нам
наглядно осмыслить мир,
себя и свое место в мире

Игре свойственно множество
приемов, которые никогда не
будут освоены другими
видами искусства.



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Метаморфоза

Метаморфоза – прием, который лежит в основе игры. Он органически свойственен игровой деятельности.

К.И.: метаморфоза героя
(деятеля)

К.И.: метаморфоза мира

Момент отождествления
игрока и «возвратные
моменты»



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Условность

**Любой недостаток нужно
обращать в достоинство.**

**Игра не должна притворяться
действительностью, потому что и
так неизбежно станет ей.**

**«Ненастоящность» игры не мешает
ей оказывать воздействие на
игрока.**

**Все решения игры должны
стремиться к осмысленной
условности.**



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Случайность

Один из характерных примеров уникального игрового приема.

Нельзя пренебрегать случайностью, это душа игры.

Другая сторона случайности - обратимость. Обратимость дает контроль над случаем.

Случайность, соединенная с необратимостью, дает отрицательный эффект.



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

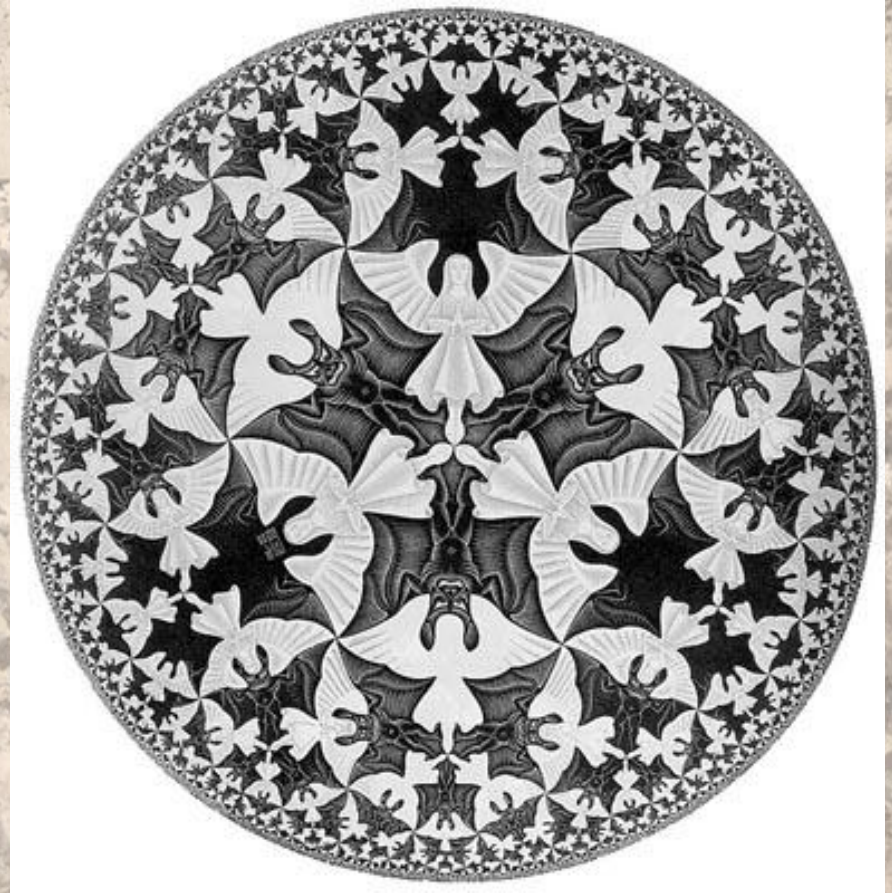
Конфликт

Конфликт – хребет игры. Форма, в которую облечено игровое напряжение, не имеет принципиального значения.

Не нужно оглядываться на драму (кинематограф).

Игрок должен участвовать в конфликте на всех уровнях, даже если он этого не осознает.

Грамотно срежиссированный конфликт сделает любую игру творческим процессом.



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

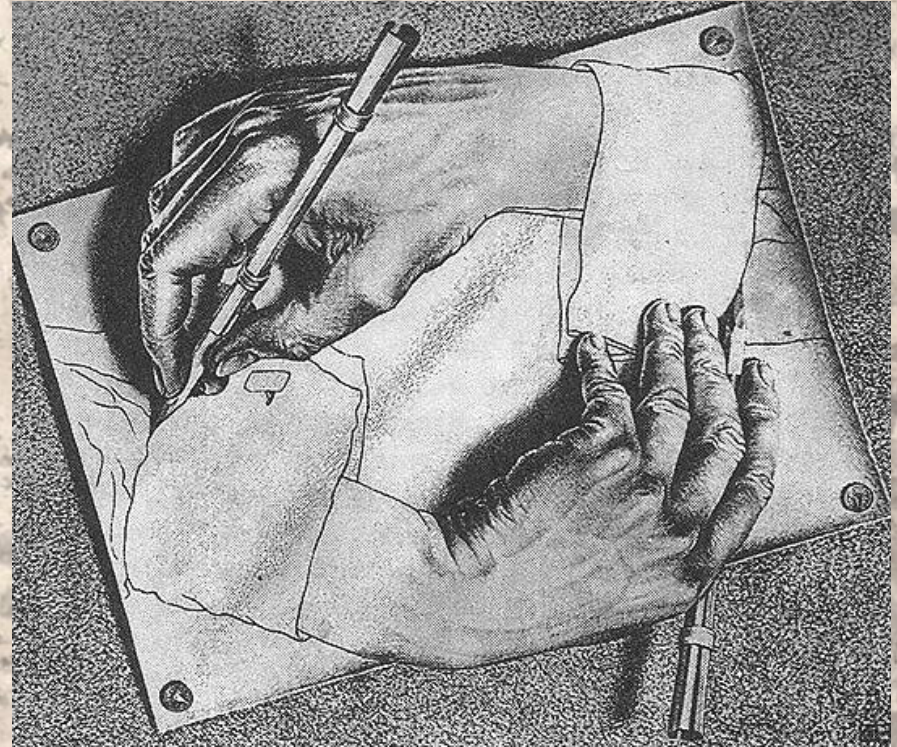
Композиция

Незавершенность, требующая немедленного завершения.

Дисгармония, которая хочет стать гармонией. Честным должно быть только это.

Созидание, творчество, остроумное решение – вот настоящая деятельность игрока. От разрушения пора отказаться.

Игрок должен стать соавтором, а не потребителем произведения.



«На пороге костяного дома: игра становится искусством»

Вопросы?



Ice-Pick Lodge
game development

докладчик: Николай Дыбовский