

Уличная фотография в видеоиграх

Выполнил студент УГИ-373403 Заболотный Вячеслав в рамках майнора
"Погружение в виртуальные миры: современные компьютерные игры"

In-game photography -
внутриигровая фотография (также
известная как скриншоты ,
скриншоты и профессиональная
игровая фотография) - это форма
нового медиа-арта, которая состоит
из фотографирования миров
видеоигр.



Fallout 4
Duncan Harris - «Guts»

Само определение носит неоднозначный характер, поскольку слово «фотография» обозначает запечатление изображения с использованием света, а игры по сути это виртуальные миры и свет в них является цифровым отображением реального в разной степени реалистичности.

Таким образом, как отмечает Сэт Гиддингс (преподаватель Университета Саутемптона и Винчестерской школы искусств) в своём эссе «Drawing without light» фотоаппарат переносится в новую среду — цифровую, репрезентируя физическое поведение оптики и определённые технические недостатки, как к примеру, низкий динамический диапазон.

*Tom Clancy's Ghost Recon:
Wildlands*



Способы захвата изображения в играх





*Выставка 13 самых привлекательных аватаров.
Second Life*

Внутриигровая фотография является симбиозом двух видов искусств — собственно фотографии и видеоигр. Как и обычные фотографии, in-game photography участвуют в выставках и продаются. Однако, данный вопрос до сих пор не урегулирован и ограничивается тем, что игровые студии не предъявляют претензий к игровым фотографам (а с некоторыми даже сотрудничают).

In-game-фотографов иногда называют виртуальными туристами, потому что они исследуют компьютерные игры, зачастую полностью игнорируя сюжет. Таким образом, можно сделать вывод, что для таких игроков важна эстетическая составляющая исследуемых ими видеоигр.



Уличная фотография, стрит-фотография (англ. street photography) — жанр фотографии, сделанной в общественном месте: на улице, в парке, на пляже и т. п.

Философия и эстетика жанра уличной фотографии выросла из журналистской парадигмы «честной фотографии» англ. Straight photography, посредством которой фотография отображает сущность как таковую, без применения различных манипулятивных техник (постановка, монтаж и т. д.)



Картье Брессон - Soldiers In Front Of Saint Isaacs Cathedral, Leningrad, Russia, 1973



Исходя из философии «честной фотографии», можно сказать, что подлинная уличная внутриигровая фотография возможна только в тех играх, в которых окружающий мир, поведение NPC и многие другие условия не зависят от игрока, а моделируются ИИ.

The Division
Duncan Harris –
«Icon»

Наиболее подходящими этим требованиям являются мультиплатформенные игры с так называемыми «открытыми» мирами.



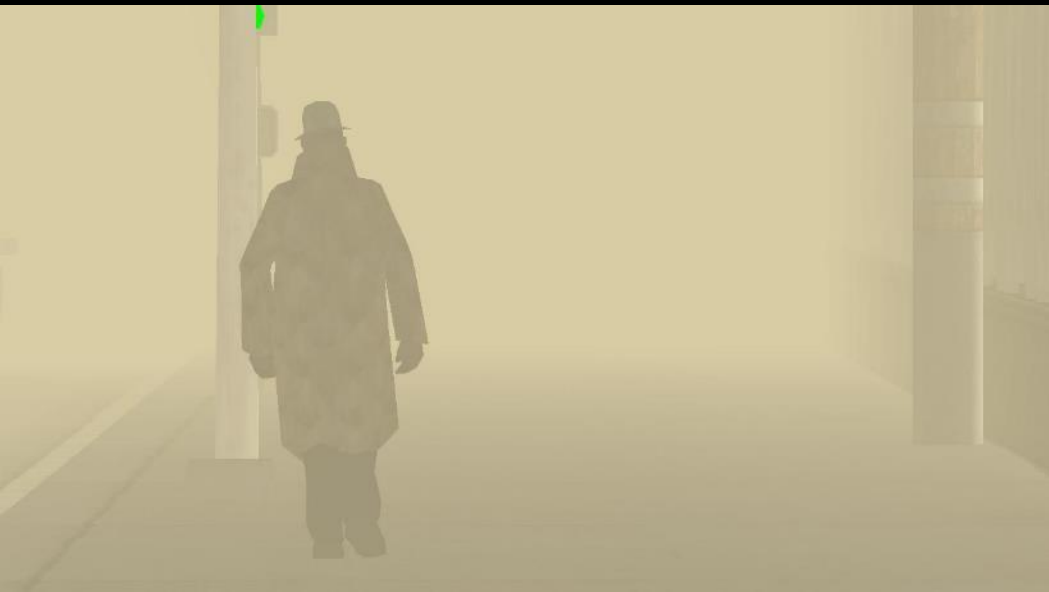
Grand Theft Auto V



Определённая концепция мотивирует к созданию фотографий, так, к примеру, появление в нарративе Grand Theft Auto: San Andreas фотоаппарата побуждала игрока к использованию его в отношении окружающего мира или объектов задания



Но появление фотоаппарата мотивирует некоторых людей к творчеству, а не только запечатлению окружающего миру, ярким примером может стать группа Vк «минимализм в гта»





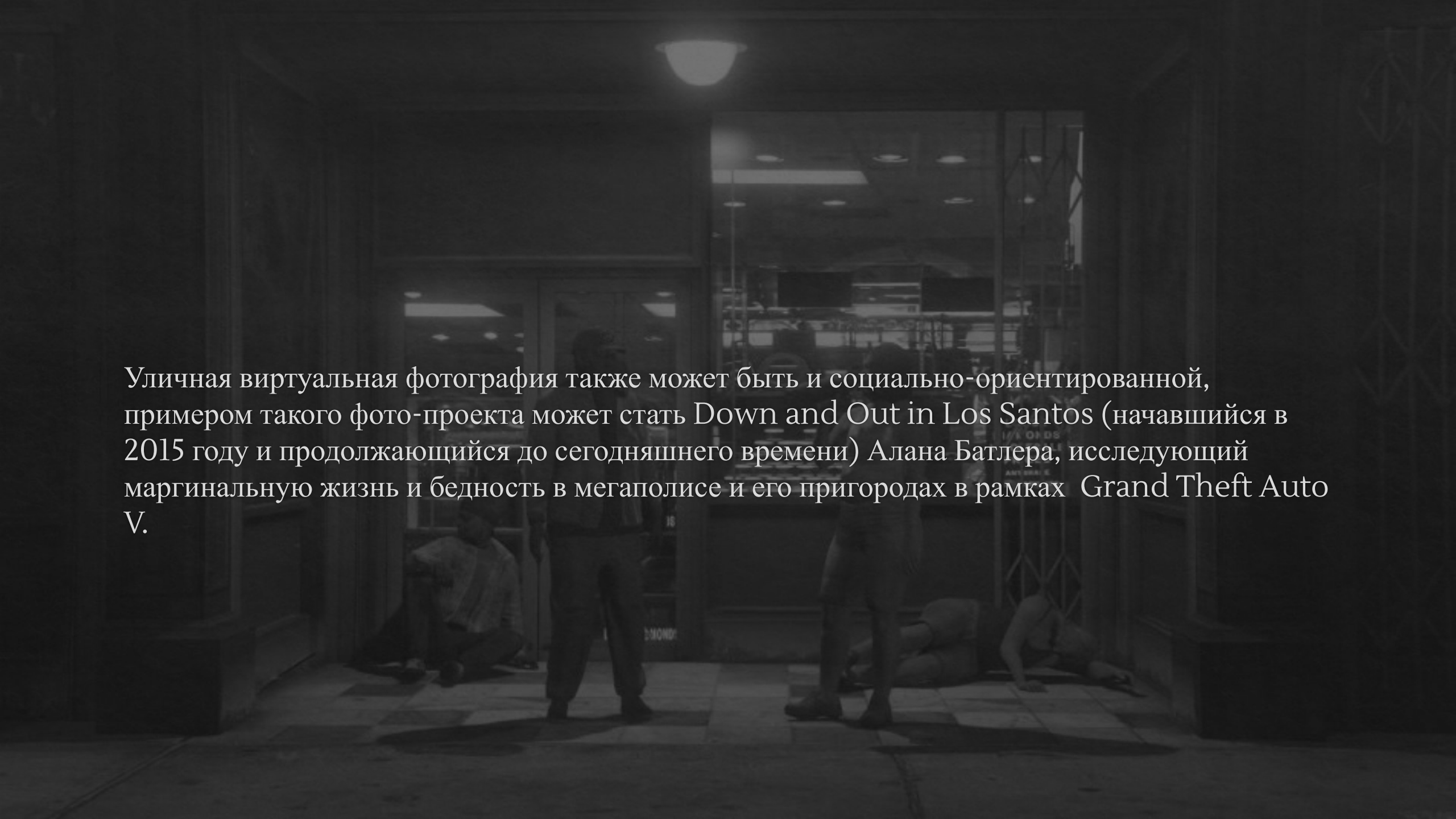
Реализм изображений тоже немаловажен для эстетического удовлетворения виртуальных фотографов и других игроков. Поэтому с появлением новых поколений консолей, составляющих РС, а самое главное — выходом новых игр и внедрением в них фоторежимов, количество виртуальных туристов, исследующих виртуальные миры не только с нарративной составляющей.

Симуляция широкоугольного объектива

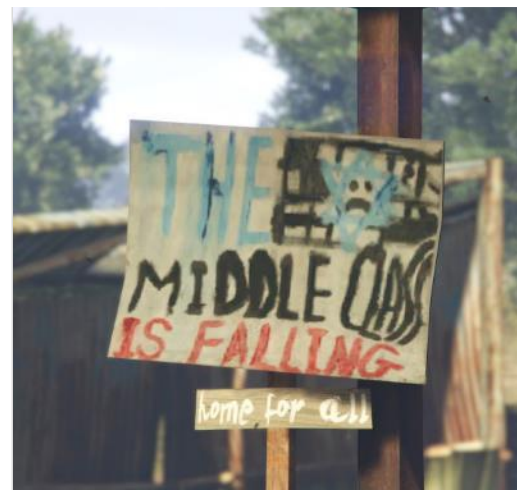
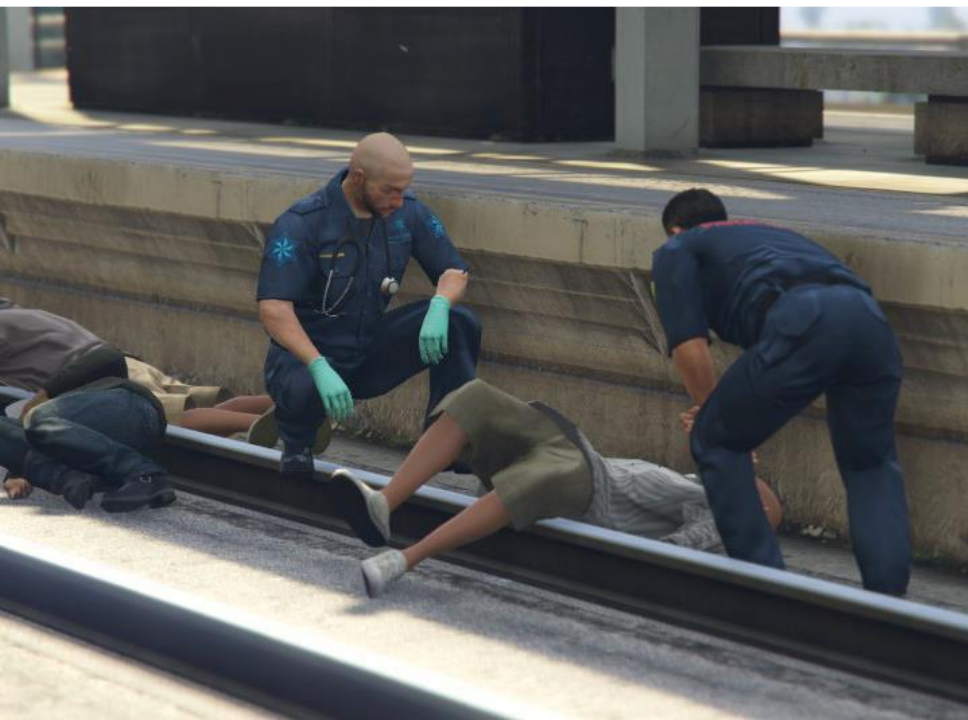


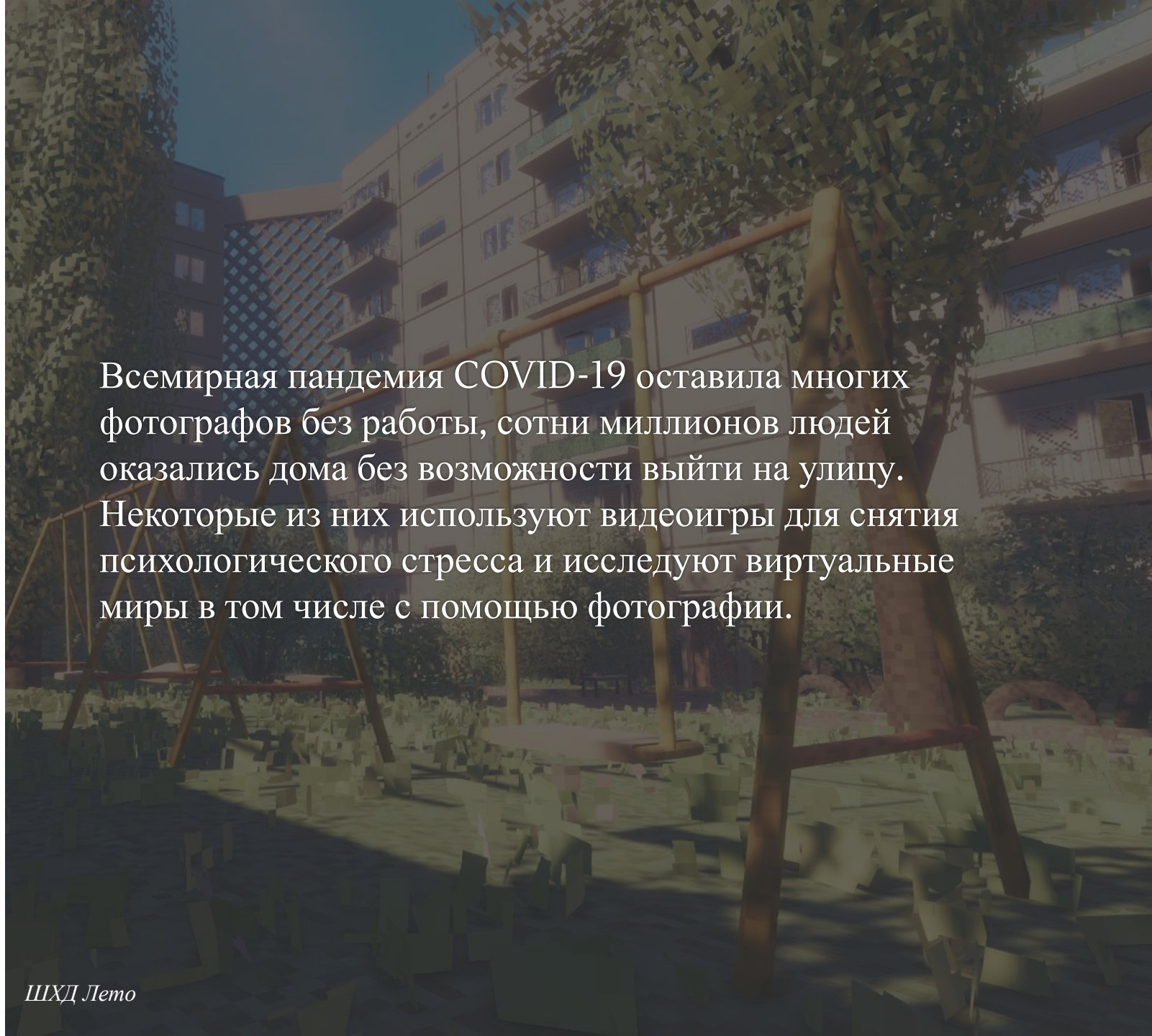
Симуляция длиннофокусного объектива

Кроме того, совершенствование отражений, симуляции лучей света, теней, погодных условий и многих других элементов окружения позволяет профессиональным фотографам и любителям экспериментировать с условиями съёмки, с техникой (например, снимать с разным фокусным расстоянием, что в реальной жизни зависит от объектива, а в виртуальном мире ничего дополнительно покупать не нужно)



Уличная виртуальная фотография также может быть и социально-ориентированной, примером такого фото-проекта может стать *Down and Out in Los Santos* (начавшийся в 2015 году и продолжающийся до сегодняшнего времени) Алана Батлера, исследующий маргинальную жизнь и бедность в мегаполисе и его пригородах в рамках *Grand Theft Auto V*.





Всемирная пандемия COVID-19 оставила многих фотографов без работы, сотни миллионов людей оказались дома без возможности выйти на улицу. Некоторые из них используют видеоигры для снятия психологического стресса и исследуют виртуальные миры в том числе с помощью фотографии.



Крупнейшая игра, вышедшая перед всемирным локдауном Red Dead Redemption 2, по мнению многих игроков и фотографов, имеет один из лучших встроенных фото-режимов. Огромный открытый мир предоставляет игрокам широкие возможности к экспериментам в виртуальной уличной фотографии.



Sean
Tucker



Nick Fabian



В данной работе представлена лишь часть игр и способов, с помощью которых есть возможность заниматься виртуальной уличной фотографией, всё ограничивается только воображением потенциального автора и его техническими способностями.

Говоря же про саму виртуальную фотографию и её жанры, можно лишь сказать, что этот новый формат медиа-искусства находится на начальном этапе и обладает большим потенциалом для исследования.

Спасибо за внимание

Людография

- ◆ Fallout 4 - 2015
- ◆ Grand Theft Auto V - 2013
- ◆ Grand Theft Auto: San Andreas - 2004
- ◆ Red Dead Redemption 2 - 2018
- ◆ Second Life - 2003
- ◆ The Division - 2016
- ◆ Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands 2017
- ◆ ШХД Лето - 2019

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Иванова Я. Внутриигровая фотография: как стать фотографом в играх GTA, DoD и Call of Duty и зарабатывать на этом. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://knife.media/in-game-photography/> (дата обращения: 06.06.2020).

минимализм в гта. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vk.com/public137068306> (дата обращения: 06.06.2020).

Эстетика игровых ебеней. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vk.com/gameebenya> (дата обращения: 06.06.2020).

Giddings S. Drawing without light // The Photographic Image in Digital Culture (2nd ed.), London: Routledge, 2013. – 14 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.academia.edu/3475299/Drawing_without_light (дата обращения: 06.06.2020).

Dead End Thrills Gallery. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://deadendthrills.com/> (дата обращения: 06.06.2020).

Meet the quarantined street photographers documenting life in 'Red Dead Redemption 2'. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://thenextweb.com/corona/2020/03/31/street-photography-games-coronavirus/> (дата обращения: 06.06.2020).