

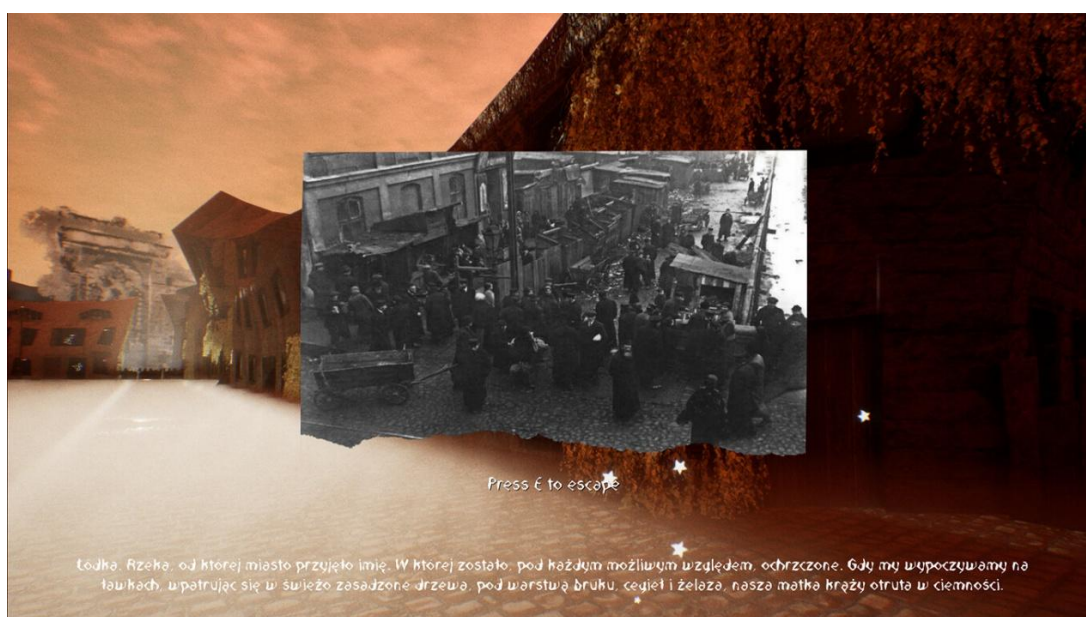
## Natalia Wylezińska

### praca magisterska: **Wykorzystanie klasyki filmowej w środowisku projektowania gier komputerowych**

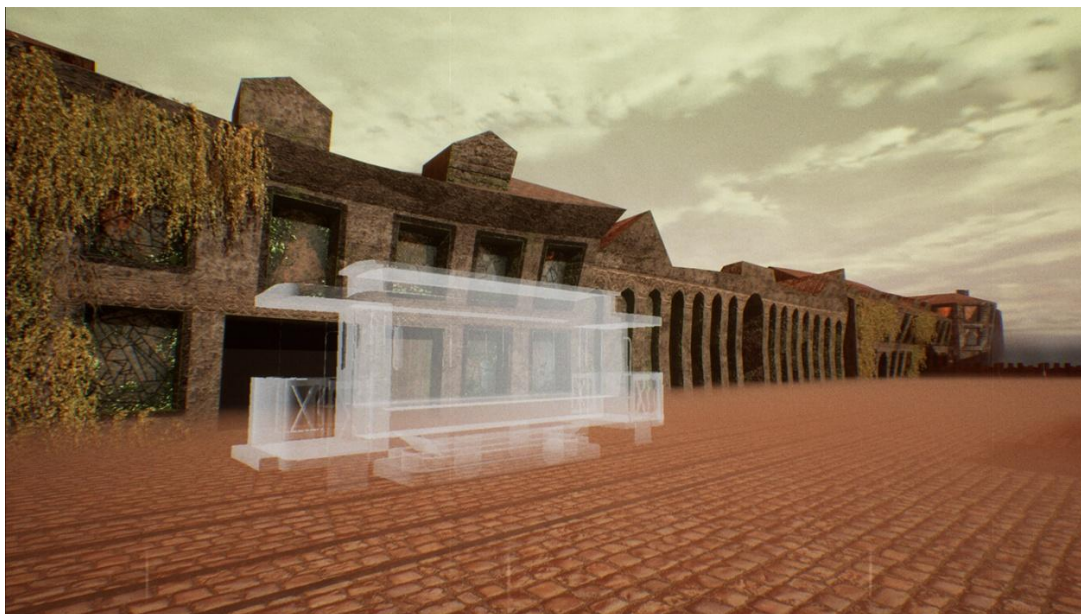
Celem pracy była autorska interpretacja przestrzeni Łodzi, poprzez medium **gry komputerowej**, inspirowanej dziełem klasyki filmowej pt. "Gabinet doktora Caligari". Doświadczenie zapewnia możliwość indywidualnej eksploracji środowiska, które widziane oczami osoby przeniesionej ze świata zdefiniowanego stylistyką filmową, opowiada historię **Starego Rynku w Łodzi**.



Świat przedstawiony w wykreowanym doświadczeniu, powstał na podstawie dokumentów archiwalnych oraz makiety znajdującej się w Muzeum Miasta Łodzi, reinterpretując przestrzeń, która bezpowrotnie została utracona.



Praca tworzy artystyczną wizję w oparciu o **dziedzictwo architektoniczne, poszukiwanie tożsamości i nowoczesne technologie**. Praca składa się z: wyjaśnienia pojęcia ekspresjonizmu niemieckiego oraz jego wpływu na współczesną sztukę filmową; analizy filmu "Gabinet doktora Caligari"; analizy gier inspirowanych dziełami filmowymi; przytoczenia historii Starego Rynku w Łodzi oraz szczegółowego opisu procesu projektowego i wykonania gry.



Praca pozwala na interaktywne **zapoznanie się z historią Starego Rynku w Łodzi**, z czasów sprzed II Wojny Światowej, łącząc w sobie zarówno **historię, architekturę, grafikę komputerową oraz technologie informatyczne**. Użytkownik może odbyć wirtualny spacer po Starym Rynku oraz zapoznać się z archiwalnymi zdjęciami przedstawiającymi jego charakterystyczne, nieistniejące już elementy.



Gra komputerowa jako medium umożliwia użytkownikowi **aktywne poszukiwanie informacji historycznych** w realistycznej, trójwymiarowej przestrzeni. Ten sposób prezentacji próbuje rozwiązać problem małej świadomości społecznej dotyczącej historii i korzeni Łodzi, skutkujących mniejszym zaangażowaniem w sprawy miasta, poprzez umożliwienie interakcji w nowy, ciekawy sposób. Choć wizualizacje są powszechnym narzędziem do przedstawiania zabytków, rzadko kiedy pozwalają w pełni oddać klimat, jaki oferuje środowisko stworzone na potrzeby tej pracy. To **medium, przemawiające do młodzieży**, które może ją zachęcić do zaznajomienia się historią miasta, ale również nowe, **wyjątkowe doświadczenie dla osób starszych**. Grupa odbiorców obejmuje nie tylko mieszkańców Łodzi, ale również turystów, którzy chcieliby poznać nieistniejącą już stronę miasta. Praca zapewnia wspaniałą okazję do wykorzystania jej oraz innych, podobnych prac w celu promocji Łodzi oraz samego województwa poza ich granicami.

