

GAME ART



Game Art – charakteristické znaky

Širší definice:

- umění, které:
- odkazuje ke specifické estetice her,
- vypůjčuje si herní mechanismy, známé postavy nebo odkazuje ke slavným hrám
- analyzuje zkušenost počítačového hráče
- kriticky komentuje konvence spjaté s herním médiem
- přenáší herní prvky do fyzického prostředí galerie a vkládá je do nových kontextů

Užší definice:

- díla, která využívají herní technologie k tvorbě uměleckých děl
- např. herní editory, moddovací nástroje, enginy
- Nepatří sem:
- díla, která odkazují k motivům a estetice her
- umělecké hry

- John Haddock -. série obrazů Screenshots (2000)



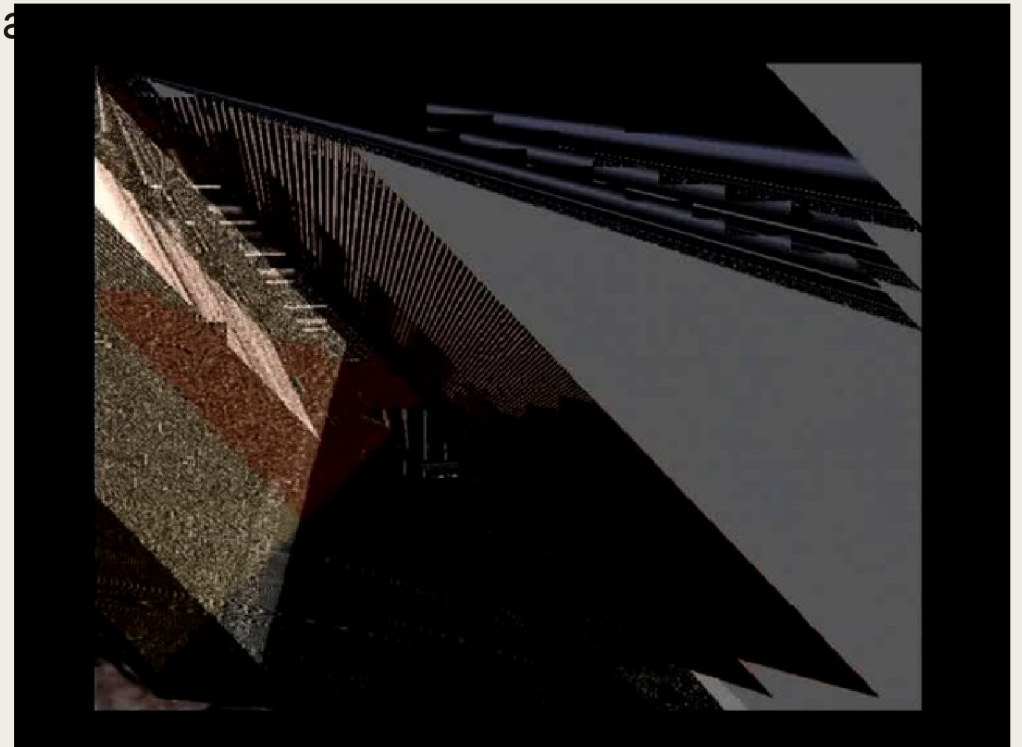
- Todd Deutsch - Gamer series (2006) - <http://www.todddeutsch.com/gamers.html>



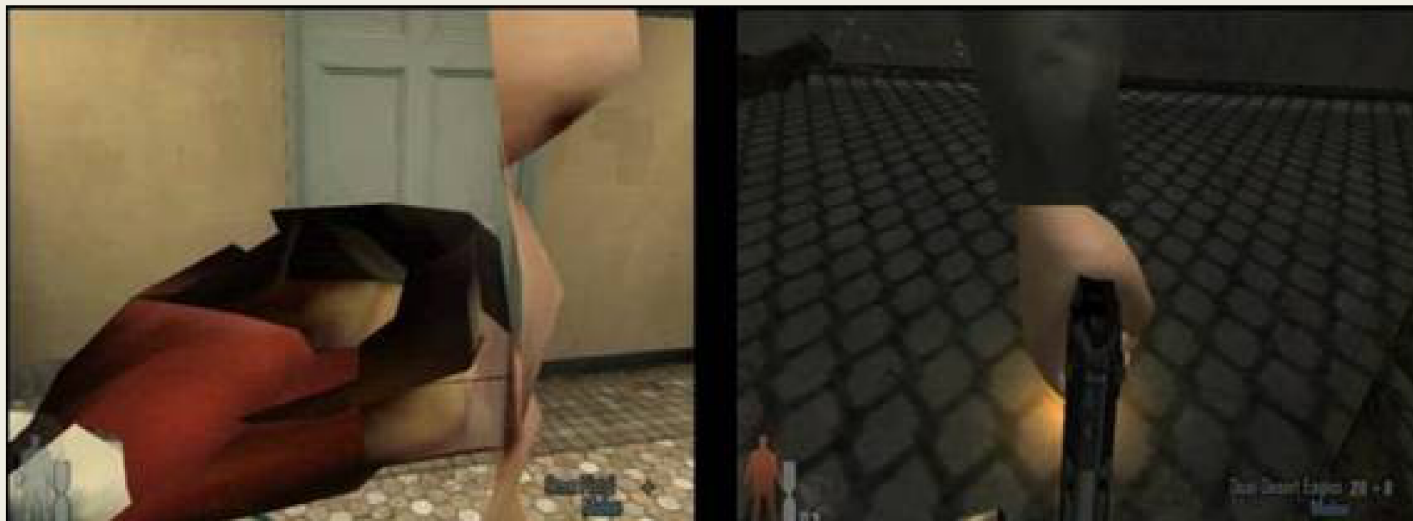
4 kategorie Game Artu

- 1. Využití herních technologií pro generování obrazů a zvuků

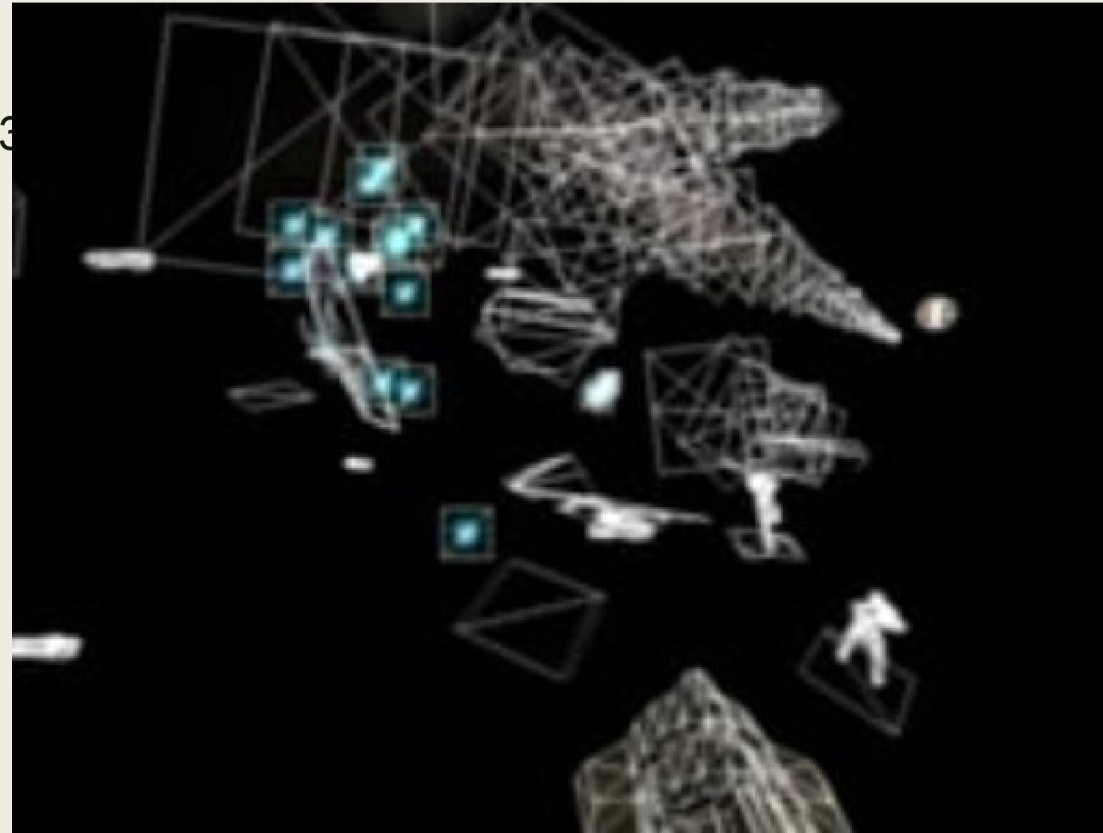
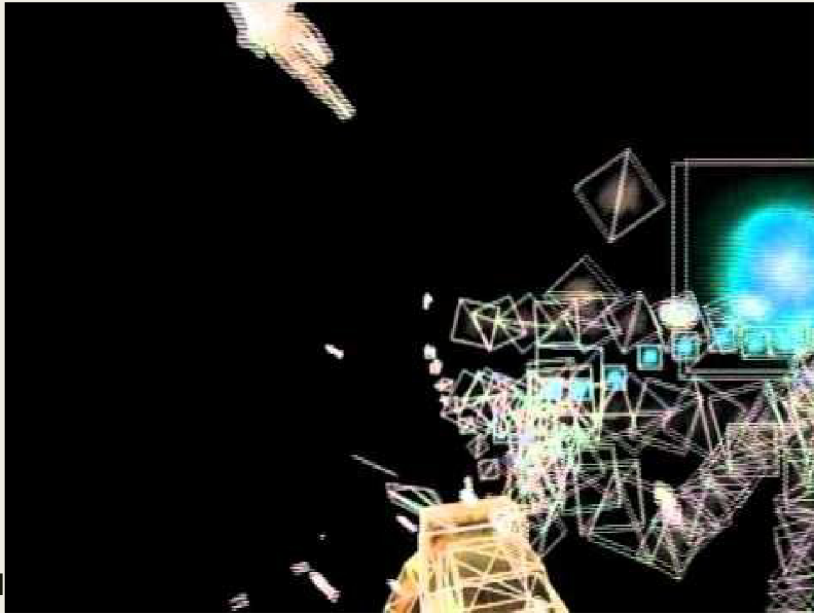
MAX JULIAN OLIVER MIPTEX
CHAD CHATTERTON



- JODI - Max Payne Cheats Only 1 (1996)
- <https://www.facebook.com/LIMApatform/videos/its-undressing-the-game-you-have-nothing-left-a-skeleton-i-get-emotional-about-t/1186053271594303/>

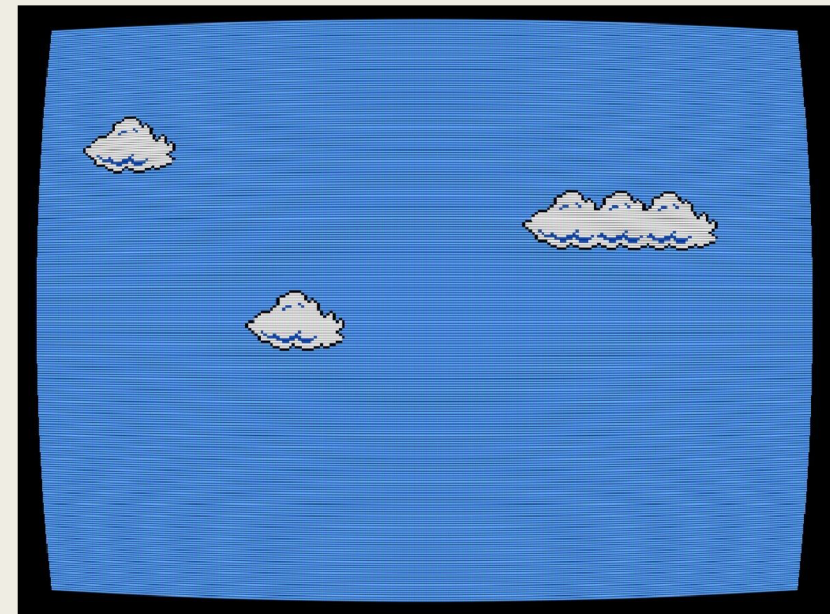


- Steven Pickles a Julian Oliver - Q3apd (2003)



2. Apropriace počítačových her za účelem vytvoření uměleckého díla

- Cory Arcangel - Super Mario Clouds (2002)



- RSG-PP (Prepared Playstation) (2003)



- Tomislav Bezmalinovic – Engine[6]



3. Hackování a modifikace her za účelem vytvoření díla

- Tobias Bernstrup a Palle Torsson - Museum Meltdown (1997)



4. Intervence do herního prostoru prostřednictvím uměleckých praxí

- Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre a Brody Condon - Velvet-Strike (2002)



- Joseph DeLappe - Star Trek: Voyager – Elite Force (2000)



- April Hofmann – The Awakening

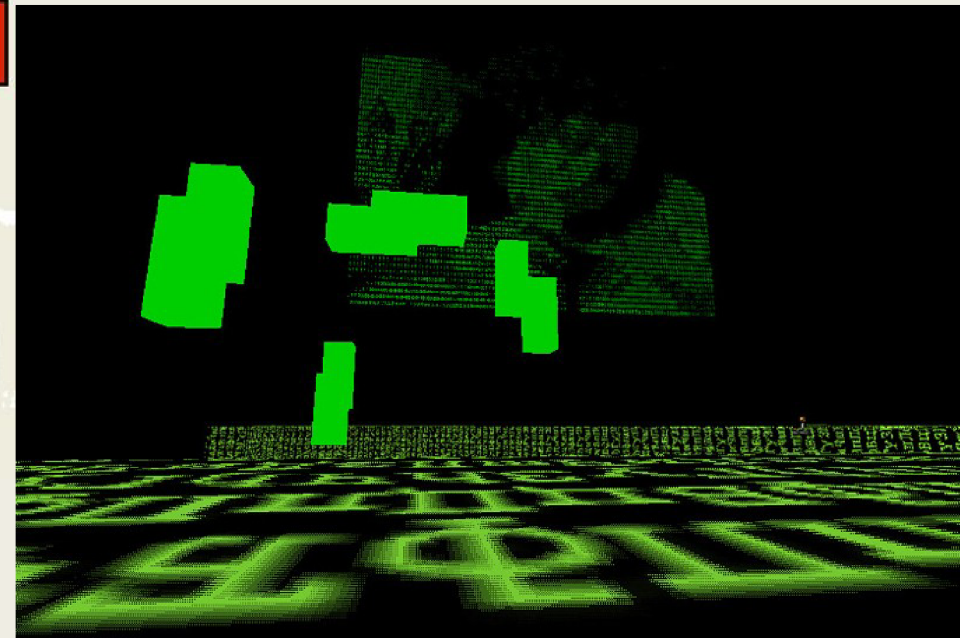


Historie Game Artu (1995-2006)

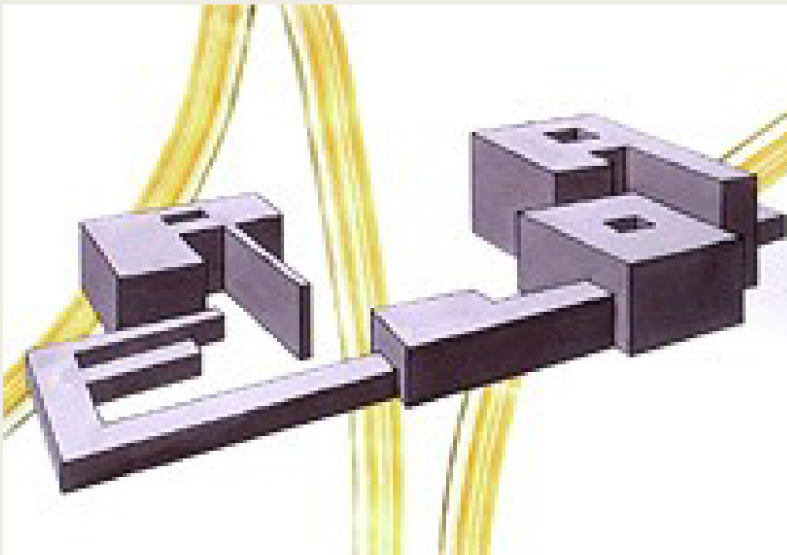
- Orhan Kipcak a Reini Urban - Ars Doom1 (1995)



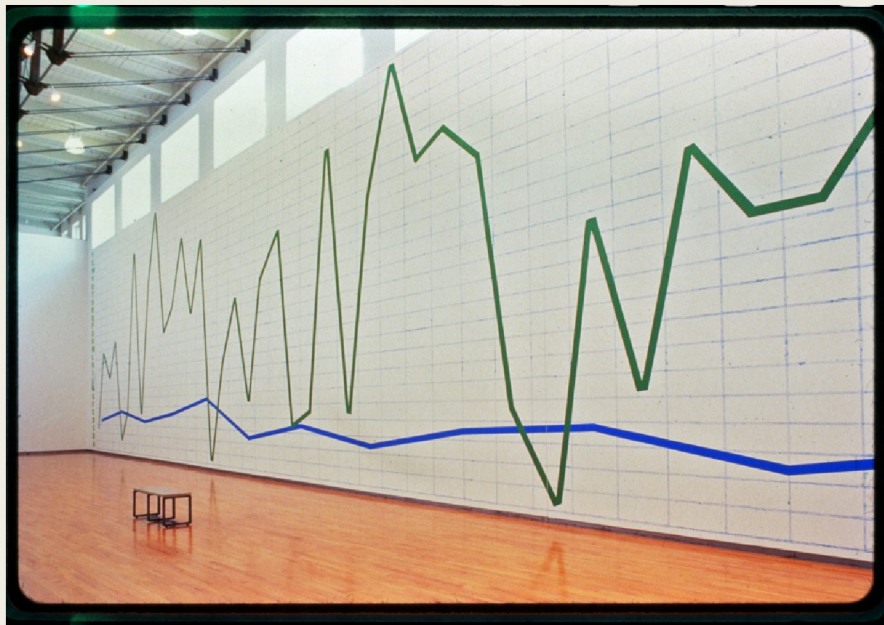
- Synreal: The Unreal Modification (1998)



- Výstava RELOAD (1999) – Shift E.V Gallery Berlín
- <https://www.gamescenes.org/2010/02/interview-martin-berghammer-reload-exhibition-shift-ev-gallery-in-berlin-1999-.html>



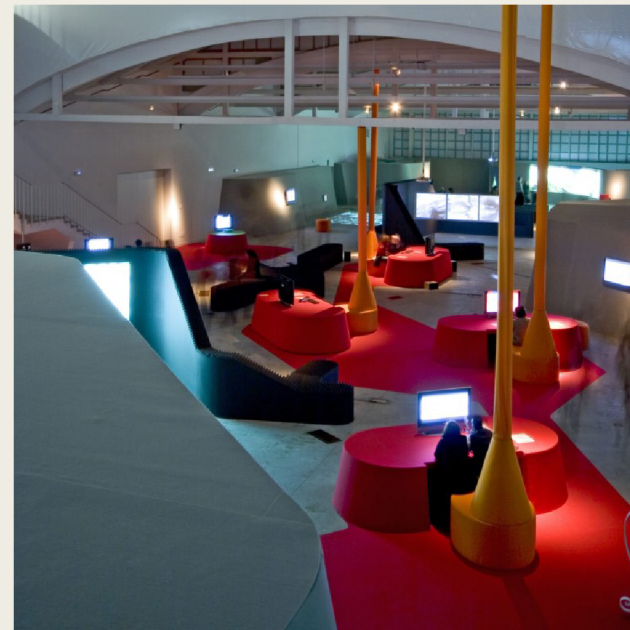
- Game show – MOCA (2001)



- Games: Computer Games by Artists (2003) - http://josephinestarrs.com/lx/?page_id=11



- Tři výstavy v technologické a umělecké instituci LABoral v Gijónu
- Gameworld (2007), Playware(2007-2008), Homo Ludens Ludens (2008)



Výstava Radical Gaming – Immersion, Simulation, Subversion (2024)



- Theo Triantafyllidis – Pastoral (2019)



- Sahej Rahal – Antraal (2019) - <https://schloss-post.com/the-other-sculptor/>



- Lawrence Lek – Nøtel (2016) - <https://lawrencelek.com/Notel>



- eda - Levels and Bosses (2017-2021) - <https://rhizome.org/editorial/2018/may/01/artist-profile-leo-castaneda-1/>



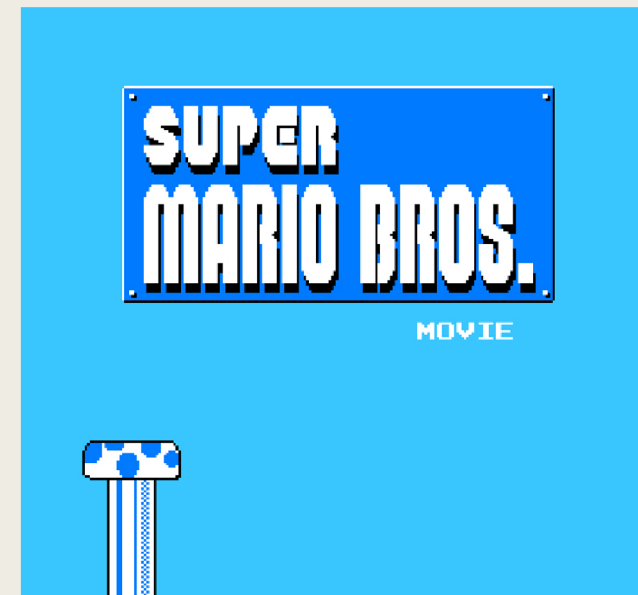
Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Přenos videoherní estetiky do prostoru galerie
- Cory Arcangel - Landscape Study 4 Nes Home Movies (2002)



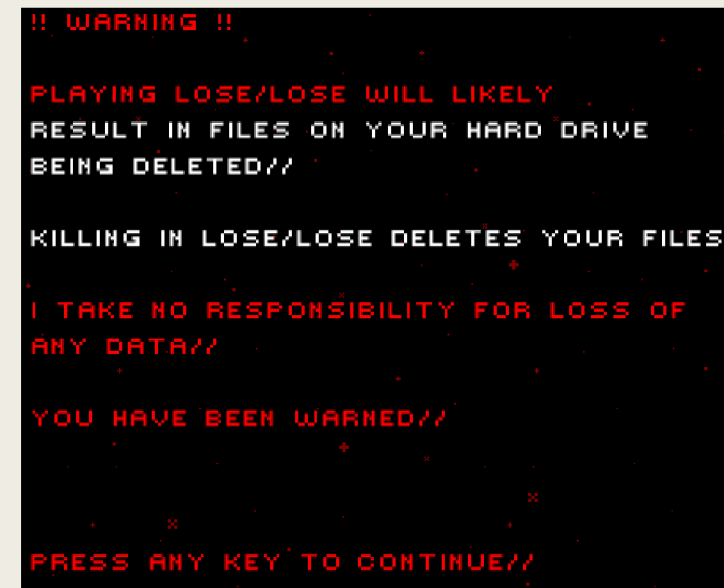
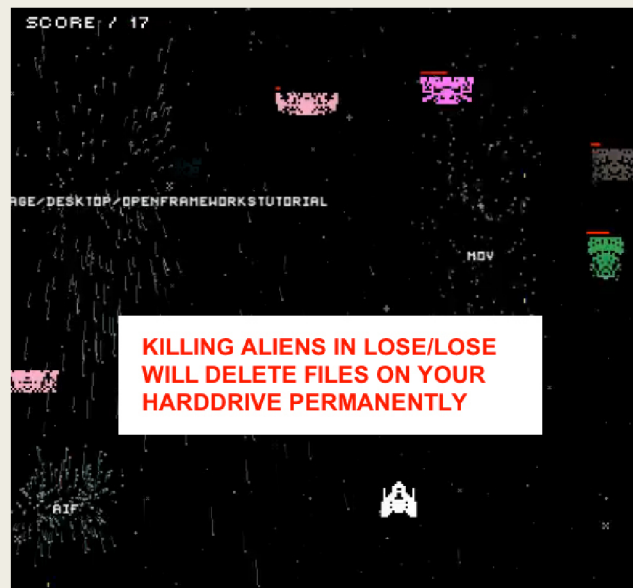
Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Modifikace (destrukce) herního prostředí i prostoru fyzického média
- Cory Arcangel - Super Mario Movie (2005)



Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Modifikace (destrukce) herního prostředí a prostoru fyzického média
- Zach Cage – Lose/Lose (2009) - <https://www.stfj.net/art/2009/loselose/>



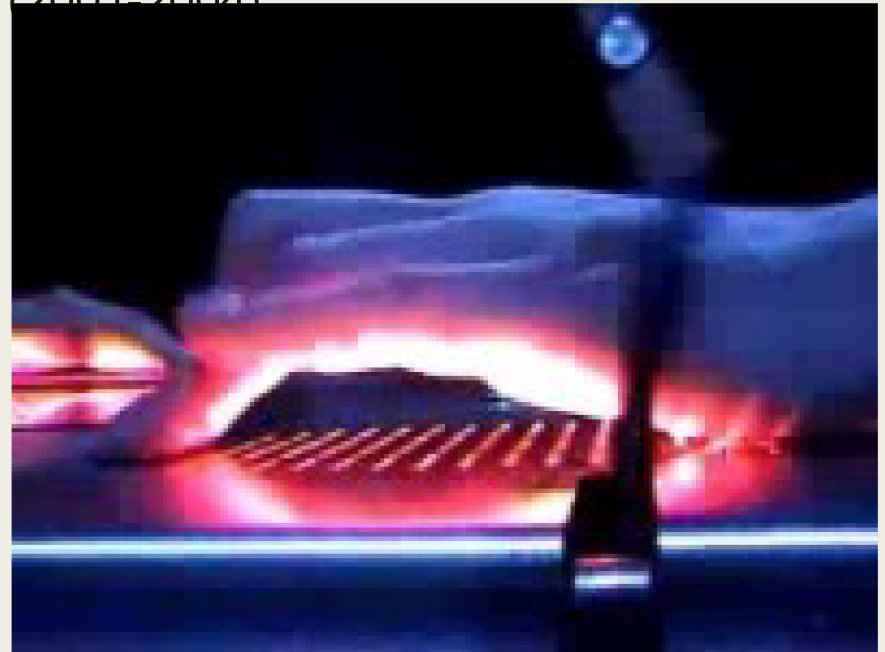
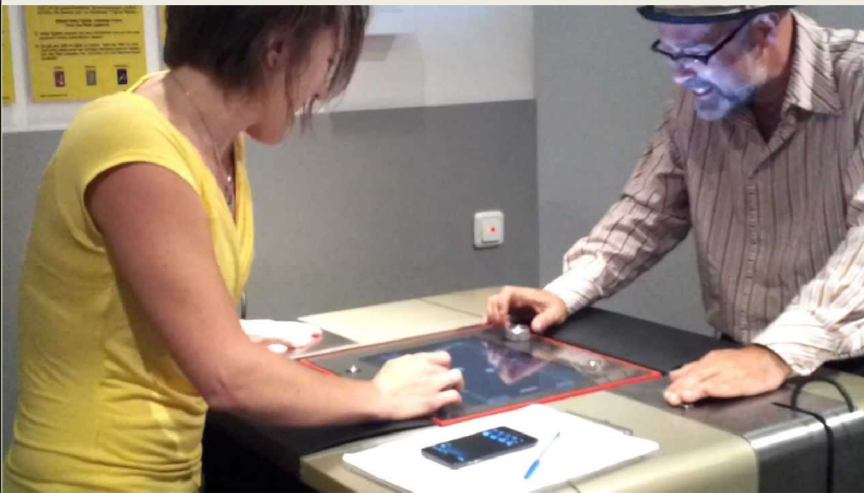
Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Vstup umělce do prostoru počítačové hry
- Feng Mengbo – Q4U (2002)



Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Prožitek vlastního těla a bolesti v počítačové hře: spojení virtuálního a fyzického
- Volker Morawe a Tilman Reiff - Painstation (2001-2004)



Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

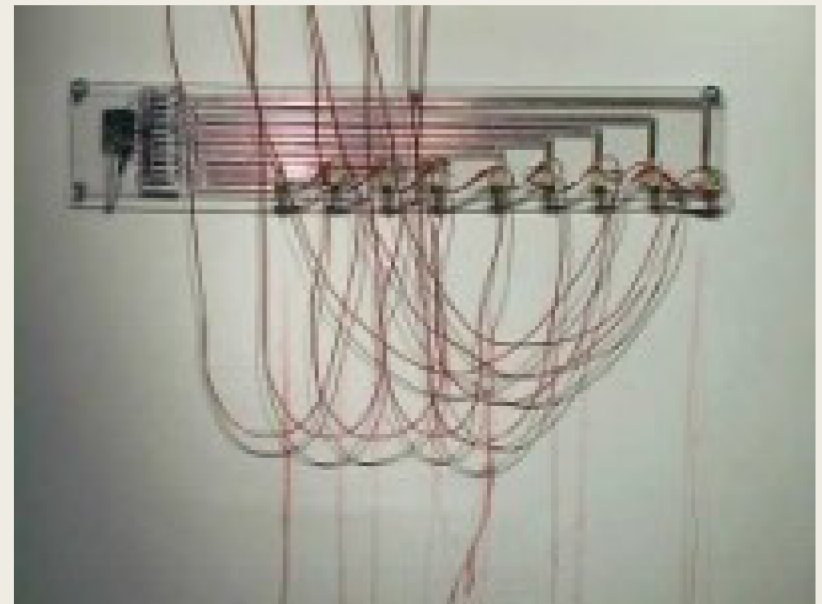
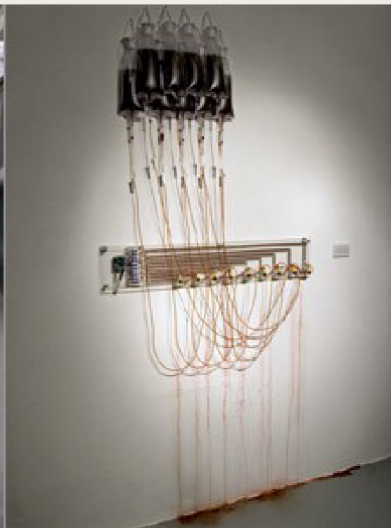
- Prožitek vlastního těla a bolesti v počítačové hře: spojení virtuálního a fyzického
- Eddo Stern, Mark Allen – Tekken Torture Tournament (2001)



- <https://eddostern.com/works/tekken-torture-tournament/>

Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Prožitek vlastního těla a bolesti v počítačové hře: spojení virtuálního a fyzického
- Riley Hamond – What It is without the Hand that wields it (2008)



Jakými způsoby umělci pracují s virtuálním a reálným prostorem

- Prožitek vlastního těla a bolesti v počítačové hře: spojení virtuálního a fyzického
- Wafaa Bilal – Domestic Tension (2007) - <http://archive.khinson.com/anthology/domestic-tension/>



Literatura

- Bendová, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2017.
- Quaranta, Domenico - Bittanti, Matteo. Gamescenes: Art in the Age of Videogames. Milano: Johan & Levi Editore, 2006.
- Jansson, Mathias. Everything I Shoot Is Art. Brescia: Link Editions, 2012.
- Sharp, John. Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art. Cambridge – London: The MIT Press, 2015.