

Hra ako film – Analýza hry Snatcher (1988) a jej inšpirácie

Miroslav Hazák

Interpretačný prístup : Kontextuálna interpretácia / Obsahová analýza

-Úvod – Predstavenie hry Snatcher a Hideo Kojimu

-Naratív

-Inšpirácie z terajšej kultúry (Blade Runner, Terminator, Akira a ďalší cyberpunk tej doby)

-Postoje k sociálnym problémom

-Kojima ako „auteur“ a jeho snaha o filmovosť v jeho hrách

-Záver : Miesto Snatcher v cyberpunk kultúre

(Predčasné) Referencie :

https://www.researchgate.net/publication/348054433_Media_convergence_of_video_games_and_film_s_Narrative_aesthetics_and_industrial_synergy <http://game-wisdom.com/critical/player-agency-game-design-narrative>

<https://www.vice.com/en/article/vdpq58/d4-heralds-the-return-of-video-gamings-auteurs-mike-diver-013>

https://cardinalscholar.bsu.edu/bitstream/handle/123456789/201289/PatalitaJ_2018-3_BODY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

<https://www.uww.edu/documents/colleges/cls/Departments/Film%20Studies/RF2%20Shallcross.pdf>

Hideo Kojima – Snatcher

Kyberpunkové a sci-fi motívy – futuristické mesto, robot, nahrazení lidí jejich kopiemi

Stylizace – inspirace komiksem

<https://www.youtube.com/watch?v=002T9eKIZps>

<https://imgur.com/a/fhdSW>

Analýza novomedeálního díla - Plán textu

Cory Arcangel - Super Mario Clouds

Lucie Holanová

Osnova:

- Úvodní slova a krátké povídání o autorovi
- O vzniku díla a zasazení jej do historicko-sociálního kontextu v rámci game art
- Vizuální popis díla
- Porovnání s jiným dílem z oblasti Game art - především vizuální prvky
- Závěrečné zhodnocení analýzy

Způsob interpretace:

Formální analýza - přijde mi nejvhodnější pro posuzování díla, které dominuje vizuální stránkou

Zdroje:

1. ARCANGEL, Cory. Super Mario Clouds. Whitney [online]. Whitney Museum of American Art 99 Gansevoort Street New York: Whitney Museum of American Art, 2023, 2002 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://whitney.org/collection/works/20588>
2. ARCANGEL, Cory. Super Mario Clouds. Cory Arcangel [online]. Stavanger, Norway: studio AT coryarcangel DOT com, 2002, 2002 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>
3. MAGNIN, Emilie. Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel's Super Mario Clouds. Electronic Media Review [online]. Postfach 3001 Bern, Switzerland: Contemporary Art conservator MA, 2015 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://resources.culturalheritage.org/emg-review/volume-4-2015-2016/magnin/>

4. ZIPPAY, Lori. Cory Arcangel Interview. Electronic arts intermix [online]. 264 Canal Street, 3W New York: Electronic Arts Intermix, 2005 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.eai.org/supporting-documents/674/sr>
5. HEILMANN, Mary. Cory Arcangel. Interview magazine [online]. Manhattan, 2011 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.interviewmagazine.com/art/cory-arcangel>
6. BURGOYNE, Robert. Super Mario Clouds and the John Ford Sky: Love and Loss in the Work of Douglas Gordon and Cory Arcangel. Revista Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos; v. 4 n. 7 (2008) [online]. 2015 [cit. 2023-04-07]. ISSN edsbas. Dostupné z: doi:10.17851/1809-8150.4.7.36-44

Super Mario Clouds

<https://archive.org/details/youtube-IJLf77IMZxc>

<https://myfanwy.ca/html/mario.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=JN-WCA5-Qxs>

<https://coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>

<https://stavangerkunstmuseum.no/en/events/i-skyene>

Otázky archivace díla.

Malba mraků.

Bitmapové písmo Lo-Res od Zuzany Ličko

Zuzana Magočová

Osnova

- Digitálna typografia/písmo pred 1985
- Zuzana Ličko, magazín Emigre
- Lo-Res font 1985 – bitmapová konštrukcia, „estetika pixelu“
- Technológie ktoré sprevádzali a ovplyvňovali vznik tohto písma

- Macintosh 1984 – prevrat v UI
- Možnosti a limity obrazovky
- Technológia dot matrix tlače s nízkym rozlíšením

Prístup

Po prehodnotení rozsahu témy som zúžila zameranie na jedno písmo Lo-Res (pôvodne s názvom Oakland) z roku 1985 od Zuzany Ličko, ktorý bol predstavený a používaný v rámci magazínu Emigre. Kľúčové je zasadenie do kontextu obdobia, v ktorom bolo písmo vytvorené (kontextuálna interpretácia), budem sa snažiť o prepojenie vtedy novo sa vyvíjajúcich technológií (Macintosh osobný počítač, low-res tlačiarne) s formou a funkciou tohto fontu, teda ako sa vzájomne ovplyvnili.

Literatúra

DOOLEY, Michael. Critical Conditions: Zuzana Licko, Rudy VanderLans, and the Emigre Spirit [online]. In Graphic Design USA 18. Watson-Guptill, 1998. Dostupné z:

<https://www.emigre.com/Essays/Emigre/CriticalConditionsandtheEmigreSpirit>.

SAMARA, Timothy. Letterforms: Typeface Design From Past to Future. Minneapolis: Rockport Publishers, 2018, 240 s.

STAPLES, Loretta. Typography and the Screen: A Technical Chronology of Digital Typography 1984-1997. In Design Issues. The MIT Press, 2000, 16 (3), s. 19 – 34.

Bitmapové písmo Lo-Res

<https://www.emigre.com/Fonts/Lo-Res>

JOINME - Plán textu - Téma: ORLAN – dílo: La réincarnation de Sainte-Orlan (1990 – 1993)

Adéla Válková

Interpretační přístup: obsahová analýza

Bodová osnova:

- 1) Představení umělkyně ORLAN
- 2) Představení díla La réincarnation de Sainte-Orlan (téma, vizuální prvky, atd.)
- 3) Motivace umělkyně
- 4) Kontext + význam díla

Zdroje:

HODGE, Max. ORLAN – a Feminist Icon who Strived for Social Change. KAZOART [online]. 5. 4. 2023. [cit. 5. 4. 2023]. Dostupné z: <<https://www.kazoart.com/blog/en/orlan-a-feminist-icon-who-strived-for-social-change/>>.

JEFFRIES, Stuart. Orlan's art of sex and surgery. The Guardian [online]. 1. 7. 2009. [cit. 5. 4. 2023]. Dostupné z: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/jul/01/orlan-performance-artist-carnal-art>>.

MILOSEVIC, Nikola. ORLAN. Widewalls [online]. 11. 10. 2013. [cit. 5. 4. 2023]. Dostupné z: <<https://www.widewalls.ch/artists/orlan>>.

ORLAN. Artnet [online]. [cit. 5. 4. 2023]. Dostupné z: <<https://www.artnet.com/artists/orlan/>>.

SAYEJ, Nadja. ORLAN: I walked a long way for women. The Guardian [online]. 15. 1. 2016. [cit. 5. 4. 2023]. Dostupné z: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/15/orlan-i-walked-a-long-way-for-women>>.

ZYLINSKA, Joanna. The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age. 1. vyd. New York: Continuum, 2002.

Orlan – La réincarnation de Sainte-Orlan

<https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Orlan/Orlan2.html>

<http://www.medienkunstnetz.de/works/reincarnation/images/1/>

<https://clampart.com/2014/01/nancy-burson-2/#0>

Alexei Shulgin, Form Art

Kateřina Valov

1. vod: Pedstaven dla, dvod analzy, pedstaven zpsobu analzy
2. Pedstaven umlce a jeho obecn tvorby
3. Obecnj popis dla, kterm se zabvm
4. Analza dla
5. Vloen do kontextu? (porovnat s jinmi dly a vliv)
6. Zvř
7. Zdroje

Analza: Formln interpretace (analza struktury dla a jeho jednotlivch prvk)

Zdroje:

<http://variants.artbase.rhizome.org/Q1249/>

<https://www.artsy.net/artist/alexei-shulgin>

<http://www.kunstradio.at/FUTURE/RTF/INSTALLATIONS/SHULGIN/interview.html>

<http://www.easylife.org>

<https://v2.nl/archive/people/alexei-shulgin>

<https://anthology.rhizome.org/form-art>

Form Art - Shulgin

<https://web.archive.org/web/20080412221507/http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/apc.htm>

<https://web.archive.org/web/20001012172211/http://remote.aec.at/form/about.html>

<https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00020.html>

<https://www.defnekaynak.com/formart>

<https://rhizome.org/editorial/2017/jan/12/a-net-artist-named-google-1/>

