

## **Konferencia GVE (Game Development - Visual Art – Education) na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach**

Tvorba hier je úzko spätá s ľudskou tvorivosťou. Hry sprevádzajú ľudstvo od nepamäti, sú neoddeliteľnou súčasťou života detí, mládeže, ale aj mnohých dospelých. Digitálna éra posledných 30 rokov prináša nové vizuálne atraktívne možnosti, ktoré sa spolu s technológiami neustále vyvíjajú. Herný priemysel vo svete začína dosahovať tržby vyššie ako filmový priemysel.

Záujem mladej generácie o hry a ich tvorbu vyvoláva otázky potreby edukácie v tejto oblasti. V zahraničí sa tvorba digitálnych hier na univerzitách už vyučuje. Napriek veľkému záujmu sa na vysokých školách na Slovensku táto špecifická disciplína vyučuje len okrajovo. Práve preto sú aktivity spojené s projektom GVE tak nesmierne dôležité.

Autorom projektu, ktorý zahŕňal dvojdňovú konferenciu, výstavu Fázy a koncepty – Homo Ludio Artifex v Kasárňach Kulturparku v Košiciach a sériu vzdelávacích workshopov vektorovej ilustrácie, rastrovej digitálnej ilustrácie a 3D modelovania, bol digitálny maliar, ilustrátor a pedagóg Zsolt Lukács. Organizátorom bola Katedra dizajnu Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach a odborným garantom prof. Tibor Uhrín. Partnermi podujatia boli Slovenské centrum dizajnu v Bratislave, Slovenské múzeum dizajnu, Pixel Federation, Slovak Game Developers Association, Creative Industry Košice a Škola úžitkového výtvarníctva v Košiciach. Projekt bol zrealizovaný vďaka podpore z Fondu na podporu umenia.

Kurátorom výstavy Fázy a koncepty bol Maroš Brojo, známy nielen ako Artistic director medzinárodného festivalu animácie Fest Anča v Žiline, ale aj ako kurátor zbierky multimédií Slovenského múzea dizajnu v Bratislave, ktorá bola založená v roku 2017. Aktivity múzea sa v poslednej dobe začali zameriavať aj na výskum slovenských digitálnych hier. Prvú výstavu dobových hier s názvom Piráti a pionieri Slovenské múzeum dizajnu organizovalo na autentickom hardvéri na podujatí Fest Anča Game Days 2017 v Žiline.

Výstava Fázy a koncepty – Homo Ludio Artifex prezentovala v Kasárňach/Kulturparku v Košiciach (október 2017) umelecké kvality výtvarnej tvorby talentovaných umelcov pochádzajúcich zo Slovenska. Vystavené boli jednotlivé fázy tvorby od počiatkových skíc charakterov a pozadí do počítačových hier, cez referenčné fotografie, až po finálne výstupy. Okrem známych digitálnych hier, akou je napríklad Vikings: Wolves of Midgard od najväčšieho košického štúdia Games Farm, bol prezentovaný aj nedokončený projekt Morning Men od najväčšieho slovenského štúdia Pixel Federation, s. r. o. Morning Men reprezentovali kvalitne rozpracované návrhy od Daniela Mihálíka. Z pripravovaných projektov spomeniem napríklad ukážky Grayzone od košického štúdia Eastworks, Blood Will Be Spilled, Jester's Quest a DayZ – hra od štúdia Bohemia Interactive, ktorá je ešte stále vo vývoji.

Hlavným výstupom projektu bola dvojdňová konferencia GVE (Game Development – Visual Art – Education) realizovaná na pôde Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach. Predstavili na nej svoje príspevky autori pôsobiaci v oblasti súčasných digitálnych hier – Marián Ferko, Lucia Šicková, Noémi Ráczová / Zsolt Lukács, Maroš Brojo, Táňa Zacharovská, Daniel Radocha, Daniel Mihálik a Michal Ivan. Príspevky boli zamerané na aktuálnu problematiku vývoja hier, upriamovali pozornosť na možnosti edukácie a umelecké kvality výtvarnej tvorby talentovaných umelcov pochádzajúcich zo Slovenska. Zaujímavým oživením konferencie bola Live Drawing Show úspešných concept artists / grafických dizajnérov – Daniela Mihálíka a Michala Ivana.

Dôležitým výstupom boli videá z konferencie publikované na youtube (ich autorom je Julián Bosák zo ŠÚV v Košiciach) a katalóg z výstavy a zborník konferencie, v ktorom sú publikované nielen zaujímavé ukážky digitálnej maľby, ale aj príspevky kľúčových osobností z oblasti vývoja

digitálnych hier. Spomeniem napríklad príspevok Lucie Šickovej (Education Program Manager v Pixel Federation, s. r. o.), ktorý bol o dôležitej vzdelávacej iniciatíve Pixel Federation – Edufactory. Zámerom Edufactory je podporovanie inovatívneho vzdelávania. Z hľadiska odborného vzdelávania v tejto oblasti zohráva dôležitú rolu založenie nového odboru digitálna maľba – koncept art na Škole úžitkového výtvarníctva v Košiciach. Ako na konferencii prezentovala ilustrátorka a pedagogička Noémi Ráczová – študenti odboru digitálna maľba – koncept art sa zameriavajú na 2D grafiku a 3D modelovanie, digitálnu animáciu, dizajn charakterov a prostredí do počítačových hier.

Aktivity typu GVE sú z hľadiska vývoja digitálnych hier zásadné. Cieľom nebolo ovplyvniť komunitu tvorcov hier, ale myslenie vzdelávacích inštitúcií. Projekt priniesol možnosť konfrontácie názorov odborníkov z praxe, teoretikov, pedagógov a študentov. Ďalším viditeľným prínosom je nadviazanie spolupráce inštitúcií dôležitých z hľadiska vývoja digitálnych hier – napr. spolupráca Fakulty umení Technickej univerzity so Školou úžitkového výtvarníctva v Košiciach, či najnovšie nadviazanie spolupráce Fakulty umení Technickej univerzity so Slovenským centrom dizajnu v Bratislave. Výstava Fázy a koncepty v Galérii Alfa v Kasárňach Kulturparku bola prelomová práve preto, že to bola prvá výstava svojho druhu na Slovensku zastrešená Slovenským centrom dizajnu a pre veľký záujem verejnosti a návštevnosť výstavy sa dá predpokladať, že nebude posledná.

Eva Tkáčiková

**Z verejných zdrojov podporil Fond na podporu umenia**

**u.** fond  
na podporu  
umenia