

# Game Worlds

Gamtober to akcja Rafała Szrajbera mająca na celu prezentację gier wideo w galeriach sztuki jako dzieł wielowymiarowych, gdzie wielu artystów, współpracując tworzy dzieło, które angażuje odbiorcę, pozwalając doświadczać go interaktywnie, w tym nie tylko indywidualnie, ale i zbiorowo. Gamtober to także okazja do zaprezentowania prac artystów i artystek tworzących na potrzeby gier wideo oraz dorobku (prace kursowe, dyplomy, prace indywidualne) przedstawicieli środowiska akademickiego - studentów i pedagogów.

"Game Worlds" to kolejna wystawa poświęcona twórcom i twórczyniom wirtualnych światów i gier wideo, które pozwalają po tych światach podróżować i odkrywać nie tylko zaprezentowaną w grze opowieść, ale sztukę wielu artystów, dzięki którym ten świat stał się gotowy do zamieszkania. W tej odsłonie odwiedzimy planetę REGIS III dzięki twórcom gry The Invincible, zmierzmy się z dystopijną przyszłością w Nowym Jorku w 2329 roku poprzez uniwersum gry Nobody Wants to Die oraz wraz z Kapitanem Titusem poznamy epickie i jakże brutalne uniwersum Warhammera 40K Space Marine II. Wszystkie wirtualne światy połączy, w ramach wystawy, projekt PHOTomodeBOOK, uwieczniając lokacje, wydarzenia i przygody bohaterów poprzez fotografie towarzyszące wyprawom do tych uniwersów.

Wystawę uzupełniają prace dyplomowe i kursowe studentów oraz prace pedagogów, których działania dedykowane są lub powiązane ze światami gier wideo. Wystawa to także prezentacja najlepszych prac ze ścieżki Game Graphics Contest oraz podczas finisażu wybranych gier finalistów ze ścieżek technologicznych (Game Development, Game Design, VR Environment) ogólnopolskiego konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych, organizowanego przez Politechnikę Łódzką, przy wsparciu ASP w Łodzi oraz sponsorów i partnerów jak i mediów branżowych. Podczas finisażu zaprezentowana zostanie także gra realizowana w kole naukowym Digital Night Studio na PŁ.

*dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber*

Kuratorzy wystawy: dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber, mgr Małgorzata Zawada, mgr inż. arch. Michał Kruszyniak (Game Graphics Contest), dr inż. Jarosław Andrzejczak (Game Design), dr inż. Dominik Szajerman (Game Development).