

## **Exempel på föreläsningar av Mathias Jansson, FM Konstvetenskap, konstkritiker**

### **"Allt jag skjuter är konst" - Tid: 40-60 min**

Game Art är samtidskonst inspirerad av dataspelens teknik, estetik och kultur. Föreläsningen ger en introduktion till konstformen och visar exempel på hur konstnärer använt dataspel i sitt konstnärskap från Pac Man, Tomb Raider, Doom till Counterstrike. Den ger också en introduktion till dataspelsgenren First Person Shooter som varit viktig för utvecklingen av konstformen.

### **"Lara Croft vs Mona Lisa" - Tid: 40 min**

Ny teknik innebär inte att man kapar alla band med historien, tvärtom så finns i dag många konstnärer som refererar till äldre verk i sina egna verk. Konstnären Robert Nideffer version av dataspelshjältinnan Lara Croft med mustasch och skägg är en tydlig anspelning på Marceles Duchamp verk LHOQQ från 1919. Det finns också flera exempel på hur man idag i online världar som Second Life återskapar och iscensätter kända performance verk.

### **"Nya arenor för politisk konst" - Tid: 40-60 min**

Politisk konst brukar man förknippa med 60-talet men idag finns det en hel del politisk konst, men man använder sig av nya arenor som dataspel och on-line världar för att framföra sitt budskap. Föreläsningen handlar om hur konstnärer men även hur andra grupper i samhället använder sig av dataspel för att framföra ett angeläget budskap. Några exempel på detta är dataspelen "September 12th" och "Escape from Voomera" och konstverken "death-in-iraq" av Joseph Delappe och "Domestic Tension" av Wafaa Bilal. "Serious games" dvs dataspel som har ett budskap behandlas också under föreläsningen.

### **"Två rektanglar och en kvadrat" - Tid: 40 min**

Det klassiska dataspel Pong hör till ett av de mest använda dataspelen när det gäller dataspelsinspirerad konst. Varför är det så? Även Space Invader, Pac Man och andra klassiska arkadspel återkommer ofta. Föreläsningen ger en introduktion till dataspelens historia och exempel på hur de tidigaste dataspelen lever vidare och återanvänds i olika sammanhang.

### **"Övervakning i konsten" - Tid: 40-60 min**

Övervakning och storebrorsamhället är ständigt aktuella frågor. I den här föreläsningen får vi följa hur övervakning har behandlats i konsten. Från Sophie Calle till dagens övervakningsteknik, och hur konstnärer använder sig av den. Vilka hot och möjligheter ger den nya tekniken?

### **"Virtuell konst" - Tid: 40 min**

Redan under antiken pratade man om virtuell konst. Föreläsningen är en konsthistorisk resa om virtuell konst från renässansens perspektiv måleri, via barockens trompe l'oeil och samtidens virtuella verkligheter.

Kontakta mig om du är intresserad av ett annat upplägg eller ämne.

#### **Kontaktuppgifter**

Mathias Jansson, Tvärvägen 23, 232 52 Åkarp, Mobil: 073-681 97 79, E-post: [info@janssonswebb.se](mailto:info@janssonswebb.se), [www.janssonswebb.se](http://www.janssonswebb.se)