

2012/12/03 - 2012/12/05

Laborategia: bideojokoen asmaketa, diseinua eta prototipoa

Data: abenduak 3, 4 eta 5

Ordutegia: 10:00 etatik 20:00 etara

Tokia: ARTELEKU

Gonbidatuak: Mikel Calvo, André Gonçalves

Parte-hartzaileen kopurua: 12

Izena emateko azken eguna: azaroak 28. Bidali zure datu pertsonalak eta CVa helbide honetara: info@arteleku.net.

Bideojokoa gailu kultural bat da, baina oraindik ez zaio aitortu adierazpen artistikorako, narratiba bideratzeko eta diskurtsoa eraikitzeke bitarteko gisa duen balioa. Nolanahi ere, duela gutxi sortutako bitartekoa izan arren, hainbat konbentzio ludiko, mekaniko eta estetikotan harrapatuta dago.

Konbentzio horiek, kasu askotan, industriaren eta jokalariren artean aitortu gabeko hitzarmenen bidez eratutako klise eta ohiko leku bilakatu dira. Horren aurrean, azken urteetan bideojokoen ekoizle talde bat osatu da –arte garaikidearen mundukoak- eta zalantzan jarri dituzte industriaren mekanismo klasikoak.

Tailer hau laborategi gisa eskaintzen da bideojokoen kontzeptua eta mekanismoak aztertzeke eta eztabaidatzeko estetikaren, narratibaren, diskurtsoaren eta teknikaren ikuspuntutik, baita jolasgarritasunaren ikuspuntutik ere. Laborategiak hiru arlo landu nahi ditu, batetik, joko mekanismo horien azterketa kritikoa –bideojokoa testu nahiz ingurune ludiko gisa hartuta-, bestetik, bideojokoen bidez egiten den diskurtso sorkuntzari buruzko ikerketa eta, azkenik, bideojokoen sorkuntzaren sustapena, ekoizpen independentearen ikuspegitik.

Tailerraren formatua Gamejam edo LudumDare bezalako bideojokoak sortzeko *sprints* delakoan antzekoa izango da; lehenengo egunean gai/idea bat proposatuko da eta hiru egunetan parte hartzaileek bideojoko bat asmatu, garatu eta haren prototipoa egin beharko dute.

Tailerra artistei, programatzaileei, ilustratzaileei, joko diseinatzaileei, musikariei, bideojoko zaleei eta pertsona sortzaileei zuzenduta dago.

Mikel Calvok bideojokoak garatzen ditu java mugikorren garaitik, ondo ezagutzen ditu iOS eta Android plataformak, bertako gisa nahiz Cocos2d eta Unity3D bezalako motorren bidez garatuz. Pulsar Concept-en sortzaileetako bat da eta bertan bideojokoak diseinatzen ditu eta prototipo jostagarriak egiten ditu helburu diferenteetarako.

André Gonçalves Portugalgo UCP-en Zientzia eta Arteen Teknologiaiko Ikertzailea. Bere belaunaldiko artista portugalarretako nazioarteko artistarik ezagunetakoa da. Bere musikak, performance-ak eta instalazioak ezagunak dira. Azken urteetan, ospe sendoa eraiki du ere ADDAC, antzeko sintetizadore modularra, sistemaren bitartez bitartez garatutako musika tresnak eraikitzen; gaur egun, mundu osoan, musikari askok erabiltzen dituztenak.

<http://www.andregoncalves.info>

<http://www.addacsystem.com>