



LEVEL 3

ART

Level ART
13/14/15 listopada 2013
Centrum Kultury Agora / Wrocław
warsztaty machinima
wykład Isabelle Arvers „Machinima jako medium”
projekcje filmów powarsztatowych
dyskusja
wystawa Demoscena / scena sztuki komputerowej / retrogaming

Level ART to opracowana przez Centrum Kultury Agora koncepcja **warsztatów edukacyjnych poświęconych machinimie** - nowemu sposobowi kreacji filmu animowanego, zachęcająca młodzież do kreatywnego użycia niekonwencjonalnych środków wyrazu w celu osiągnięcia realnych efektów artystycznych oraz podniesienia kompetencji kulturowych. Punktem kulminacyjnym Level ART będzie - połączona z dyskusją - **publiczna projekcja filmów**, stanowiących efekt trzydniowej pracy uczestników warsztatów. W programie również **wykład Isabelle Arvers "Machinima jako medium"**, przybliżający historię i ideę machinimy oraz **wystawa Demoscena**, stanowiąca atrakcyjną ekspozycję wczesnych artystyczno-technologicznych aktywności.

Według definicji Friedricha Kirschnera, założyciela i członka The Academy of Machinima Arts and Sciences, machinima to połączenie trzech sposobów produkcji ruchomych obrazów: **MACHIneaNIMATIONcinEMA**. **Machinima to technika animacji** polegająca na wykorzystaniu obrazu generowanego przez gry komputerowe. W najprostszej wersji machinima polega na wykorzystaniu **animacji z gier** (poprzez dodanie podkładu muzycznego), a w wersji nieco ambitniejszej - na sterowaniu postaciami w grze w taki sposób, aby uzyskać pożądaną sekwencję. Machinima umożliwia kręcenie filmów za pomocą gier video w czasie rzeczywistym, w wirtualnym środowisku, często przy użyciu technologii 3D.

Sekwencje audiowizualne uzyskiwane są poprzez użycie programu do montażu. Gry stają się narzędziem opowiadania. Łącząc techniki animacji filmowej, produkcji i technologii 3D, machinima pozwala na ekonomiczną pod względem czasu i kosztów produkcję filmową, opartą o dużą kreatywność. Pierwszym filmem machinima, opublikowanym i dystrybuowanym, ze scenariuszem i dialogami jest „Diary of a Camper”, stworzony przez grupę The Rangers. Obecnie filmy machinima są częścią składową licznych festiwali filmów animowanych, podczas których organizowane są konkursy oraz przeglądy dorobku ich twórców.

Warsztaty umożliwią wymyślenie, nakręcenie, zmontowanie oraz dystrybucję filmu krótkometrażowego. Podczas warsztatów zostanie zaprezentowana również historia i idea machinimy. Każdy z etapów warsztatów umożliwi uczestnictwo w kreatywnych procesach, takich jak: pisanie scen i dialogów, projektowanie scenografii, postaci, reżyserowanie wirtualnych aktorów, montaż obrazu i dźwięku, oraz zamieszczenie/dystrybucję filmu na jednej z platform video.

Projekt dofinansowano ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

PROGRAM Level ART

13.11.2013

godz. 11:00-17:30 warsztaty Machinima
prowadzenie: Isabelle Arvers i Emmanuel Mayoud
sala konferencyjna

godz. 18:00 wystawa Demoscena
wernisaż wystawy / oprowadzanie kuratorskie
kurator: Kama Wróbel
Galeria CK Agora
/ wstęp wolny

14.11.2013

godz. 11:00 -17:30 warsztaty Machinima
prowadzenie: Isabelle Arvers i Emmanuel Mayoud
sala konferencyjna

15.11.2013

godz. 9:00 -12:00 warsztaty Machinima
prowadzenie: Isabelle Arvers i Emmanuel Mayoud
sala konferencyjna

godz. 12:30 wykład „Machinima jako medium” - Isabelle Arvers
sala teatralna
/ wstęp wolny

godz. 13:30 pokaz filmów stworzonych przez uczestników warsztatów
wprowadzenie: Isabelle Arvers i Emmanuel Mayoud
sala teatralna
/ wstęp wolny

godz. 14:00
dyskusja publiczności z twórcami filmów oraz z prowadzącymi warsztaty
sala teatralna
/ wstęp wolny

Isabelle Arvers

Francuska kuratorka sztuki mediów, krytyk i pisarka, specjalizująca się w sztuce wideo i grach komputerowych, animacjach internetowych, kinie cyfrowym, retrogaming, sztuce 8 bit i machinimie. Koordynatorka ISEA 2000 (Paryż), kuratorka festiwalu Video Cuts 2001, odbywającego się w Centre Pompidou (Paryż), kuratorka Gaming Room Villette Numérique 2002 (Paryż) oraz Tour of the Web 2003 (Centre Pompidou, Paryż). W 2004 roku zorganizowała cykl koncertów muzyki wykonywanej przy użyciu konsoli GameBoy, z udziałem m.in. dolnośląskiej grupy Gameboyzz Orchestra Project (obecnie Mikroorchestra). Kuratorka Wifiledefrance - serii wydarzeń artystycznych przygotowywanych dla Ile de France, sekcji net.art podczas festiwalu Banana RAM (2004, Włochy), wystawy Gametime podczas Experimedia, (2004, Melbourne) oraz la Nuit Numérique podczas Bitfilms Festival (2004, Hamburg). Autorka esejów i artykułów o sztuce cyfrowej, sztuce gry oraz machinimie. Kolejne projekty Isabelle Arvers to:

- No fun games and the gaming experience (2005, Bergen),
 - Mal au Pixel (2006, Paryż),
 - emerging swiss creation (2007, Annecy),
 - Playing to real (2007, Meudon),
 - festiwal Gamerz (2008/2011 Aix en Provence),
- projekcje Machinima, Gameplay Mostravideo (2009 Brazylia),
- wystawa Game Heroes (2011, Marsylia).

<http://www.isabellearvers.com>

Emmanuel Mayoud

Po wielu latach pracy na obszarze reklamy, informatyki, a nawet rolnictwa, łączeniu reklamy z informatyką, a także zajmowaniu się muzykologią, w 2004 r. Emmanuel Mayoud zajął się zagadnieniem publicznego dostępu do Internetu. Zaczynał pracując przez kilka lat jako emoderator w EPN (Digital Public Space) w Finistère w Bretanii. Doświadczenie zdobyte na tym stanowisku przeniosło się na pracę na obszarze edukacji związanej z grami wideo i RPG. Adresatami jego działań są głównie z dzieci i młodzież. Mayoud przekształcił gry wideo w narzędzia mediacji, poruszające takie tematy, jak: upodmiotowienie, socjalizacja, rodzicielstwo, media i ich specyfika. W 2009 roku Mayoud koordynował sieci EPN w Drôme. Wziął udział w mutacji EPN, pracując jednocześnie jako e-moderator. Emmanuel Mayoud zajmuje się zagadnieniami Third Place, coworking, zrównoważonego stylu życia, collaborative consumption, gospodarki usługowej wspieranej przez rozwój pojęć: cyfrowej mediacji, publicznej edukacji, ekonomii społecznej oraz dóbr wspólnych. Nieustannie zajmuje się przekształcaniem służących rozrywce gier wideo w poważniejsze medium: obserwując kulturotwórczą oraz społeczną funkcję gier w przestrzeni publicznej, wspierając lokalne projekty wykorzystujące gry video, a także podczas wspólnych dyskusji z rodzicami, dotyczących rodzicielstwa i problemu gier, jaki i prowadząc warsztaty z machinimy.

<http://www.emmanuelmayoud.net>

HISTORIA MACHINIMY

Początki machinimy sięgają lat 80. XX wieku, kiedy kwitła tzw. demoscena na komputery 8-bitowe ((Crakerzy modyfikowali kody gier, zamieszczając własne dema). Następnym krokiem była możliwość rejestrowania i odtwarzania zachowań gracza w trójwymiarowym środowisku gry.

Pierwszym filmem machinima, opublikowanym i dystrybuowanym, ze scenariuszem i dialogami jest „Diary of a Camper”, stworzony przez grupę The Rangers. Obecnie filmy machinima są częścią składową licznych festiwali filmów animowanych, na których organizowane są konkursy oraz przeglądy dorobku twórców machinimy.

Festiwale:

Bitfilm Festival 2005

Ion Filmfestival 2005

Sundance Festival 2005

Ars Electronica Animation Festival 2005

Ottawa International Animation Festival 2004

London International Animation Festival

WPŁYW MACHINIMY

Machinima to nie tylko technika, to także całkiem nowe, rewolucyjne podejście do tworzenia filmów. Machinima kształtuje współczesną kulturę, i wpływa na kulturę przyszłości. Gra komputerowa staje się medium kreacji filmu. Machinima zapewnia krytyczne podejście do gier komputerowych, zarówno u graczy, jak i osób zorientowanych w teorii gier. Machinima wprowadza zasadę demokracji do tworzenia filmów, poprzez umożliwienie praktycznie każdej osobie posiadającej komputer i odpowiednią grę tworzenia filmu.

Jest to pierwszorzędny przykład nowego sposobu dystrybucji produktów niszowych, które gromadzą odbiorców na całym świecie i prowokują do kreatywności.

PRZYDATNE LINKI:

The Academy of Machinima Arts&Sciences

www.machinima.org

Machinima

<http://www.machinima.com/>

Machinima Premiere

<http://www.youtube.com/user/machinimapremiere/feed>

Machinimag - machinima magazine

<http://www.machinimag.com/>

3DFILMMAKER

3dfilmmaker.com

AMAS Academy of Machinima Arts and Science

<http://www.machinima.org/>

warsztaty Machinima w Strasburgu

<http://www.ososphere.org/2010/?p=214>

warsztaty Machinima w Lyon

<http://vimeo.com/24212185>

warsztaty Machinima w Studio 13/16 - Centrum Pompidou/Paryż

http://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action;jsessionid=79211893293430071EAA488363309C01?param.id=FR_R-193ed386912199439b8735a5313d5fe¶m.idSource=FR_E-193ed386912199439b8735a5313d5fe

warsztaty Machinima podczas Festival "Grain à démoudre", Le Havre
www.dugrainademoudre.net

warsztaty Games Show Go Play One, Hyères

<https://www.facebook.com/pages/GO-PLAY-ONE/90604477810>

warsztaty Machinima w Superior Art School of Cambrai

<http://www.isabellearvers.com/2012/04/machinima-workshop-with-art-students-esa-cambrai-2012/>

warsztaty Machinima, Théâtre Toulon Liberté

<http://www.theatre-liberte.fr/spectacle/weekend-portes-ouvertes>

ORGANIZATOR:

Centrum Kultury Agora, ul. Serbska 5a, 51-111 Wrocław

koordynator projektu:

Marta Klonowska-Procków, tel. 71 325-14-83, wew. 106

promocja i reklama:

**Beata Gonia-Łozowska, tel. 71 325-14-83, wew. 122, kom.
606 130 652**