

DEVELOPER ART GALLERY

Kulturen som omger tv- och datorspel må vara känd även för dem som icke är insatta i ämnet, dock är utvecklingsprocessen fortfarande okänd för överväldigande majoritet av folket.

Det finns flera metoder och tekniker från traditionellt konst-skapande och medieutveckling som har implementerats i spelskapande, då spelskapande även är en form av media. Tillvägagångssätten som används för att skapa berättelser för film, arkitektur och digitala spel är rätt lika varandra. Å andra sidan, att bygga en fantasivärld för den planerade berättelsen är en ny form för att beskriva narrativ, och att konstruera algoritmer för ett objekts beteende för att förmedla unika upplevelser kräver kontinuerliga innovativa metoder.

Man kan argumentera för att det ligger en sorts elegans och färdighet i att tillämpa dessa tekniker, vilket gör att resultatet även skulle kunna bli en konstform. Var exakt i sitt arbete, skiljer sig traditionella konstnärer från medieutvecklare? I denna utställning har spelutvecklingsstudenter bidragit med olika verk som lyfter fram den konstnärliga och kreativa processen från skapandet av virtuella världar, samt dess innehåll och narrativ.

De grafiska aspekterna av medieutveckling är oftast enklare att visa upp. I denna utställning har vi lagt till en del moment som kan vara svårare att "se" såsom level design: hur kartor och världar planeras och implementeras; samt programmering: som är klistret som binder samman den digitala upplevelsen av spel med narrativ och de audiovisuella egenskaperna.

Utställningskurator: **Azul Romo Flores**
Extern konsult: **Bruno González Vázquez**
Grafisk identitet: **Amed Medhanie, Lucie Váňová**

I samarbete med Södertörns Högskola, Future Games och LVL - Södertörns högskolas spelförening.

The culture surrounding video games may be known even for those not instituted in the field, however, the development process is still unknown to the vast majority of people.

There are various methods and techniques from traditional art-making and media development which have been applied to the game development process, as games are also a form of media. The ways in which we create stories for cinema, architecture or even digital games are quite similar to each other. On the other hand, building a fantasy world for a scripted story is a new form of describing narrative, and constructing algorithms for objects' behavior to transmit tailored experiences requires new techniques and continuous innovative methods.

It can be argued that there lies beauty and skill in applying these techniques, thus making the result a form of art. Hence, where exactly does traditional artists and media developers differ in their work? In this exhibit, student game developers have contributed with their works that demonstrate the artistic and creative process of creating such virtual worlds, and its content and narrative.

The graphical aspects of media development are often easier to display. In this exhibit we have added some parts which are harder to "see" such as level design: how maps and worlds are planned and implemented; and programming: which is the glue that ties the digital experience of video games with the narrative and audiovisual traits.

Curator: **Azul Romo Flores**
External consult: **Bruno González Vázquez**
Graphic Identity: **Amed Medhanie, Lucie Váňová**

A collaboration with Södertörns Högskola, Future Games and LVL - Södertörns högskolas spelförening.