

ГЭС-2

Open Call

рис. 2

Фестиваль игры и игр ←

1. Фестиваль игры и игр

В ноябре 2021 года в Доме культуры «ГЭС-2» пройдет Фестиваль игры и игр «Какие правила?». Мы призываем всех сбежать из парка аттракционов, где нужно пристегнуть ремни и ждать, когда станет увлекательно, и вернуться во двор, в котором можно выбирать, кем быть и как играть. Пора брать ответственность за свое веселье в собственные руки!

Мы ищем авторов игр, готовых разобраться в том, как мы можем играть вместе по своим правилам, и представить, какими могут быть новые дворовые игры.

На какие традиции они опираются и что нового можно в них привнести? Как дают свободу веселиться, учитывая при этом интересы друг друга? Самые интересные концепции будут реализованы на Фестивале игры и игр в «ГЭС-2» в ноябре.

2. Сроки проведения конкурса

Подача заявок: 15 июня – 25 июля
Работа комиссии: 26 июля – 9 августа
Результаты Open Call: 9 августа
Доработка и адаптация концепций победителей: 11 августа
Ноябрь: Фестиваль игры и игр «Какие правила?»

3. Три формата игр

1. Словесно–ролевая игра (сессия на один час)

Игра, побуждающая к перевоплощению через общение игроков, совместное описание персонажей, мира игры и действий.

Традиционные примеры: «Мафия», «Соппротивление»

2. Семейная подвижная игра (сессия не более 30 минут)

Игра, побуждающая к активному перемещению в пространстве, в которой есть цель и обозначены роли игроков и принципы взаимодействия между ними.

Традиционные примеры: «Горелки», «Вампирские салочки»

3. Перформативная игра (сессия не более 30 минут)

Игра, побуждающая к переосмыслению неигровых действий через игровые инструменты, взаимодействия и перевоплощения.

Традиционные примеры: Расmanhattan, Play it by Trust

В каждой категории – 1 победитель.

Эти форматы выбраны чтобы самые разные посетители фестиваля могли получить комфортный опыт игры.

4. Этапы

1. Подача заявки, анкеты и подписанного всеми участниками команды соглашения о неразглашении.

Это нужно, чтобы мы как организаторы фестиваля могли предоставить вам подробную и пока конфиденциальную информацию о площадке фестиваля, ее размерах и особенностях.

Формы всех запрошенных документов вы можете скачать в разделе «условия участия».

Окончание приема заявок: 21 июля

Почта для приема заявок:
letspretend@v-a-c.org

2. Подача концепции игры.

В ней идея должна быть представлена в виде презентации, содержащей:

- основные правила игры
- основные функции модераторов игры
- описание агентности игроков
- описание игрового пространства
- описание оборудования и реквизита
- информацию о команде авторов
- от 3 до 10 изображений–референсов, описывающих игру

Подробную информацию с требованиями к финальной заявке вы можете изучить в Правилах проведения Open Call.

Окончание приема концепций: 25 июля

5. Условия участия

Мы ждем ваши:

- заявку и анкету (заполняются от команды);
- соглашение о неразглашении (заполняется каждым участником команды) на почту letspretend@v-a-c.org.

К участию допускаются лица, проживающие на территории РФ на момент проведения Open Call и достигшие 18 лет.

Пожалуйста, обязательно ознакомьтесь с правилами проведения Open Call.

Все оставшиеся запросы и обращения, связанные с проведением Конкурентного отбора, Участники могут также направлять Организатору по электронной почте letspretend@v-a-c.org.

6. Ограничения

- Права на весь медиаконтент и интеллектуальную собственность должны принадлежать авторам игры.
- Игра должна предполагать простую техническую реализацию на площадке.
- Если игра требует включения диджитал-измерения, оно должно быть не сложнее простого приложения с инструкциями или бота.
- Все конкурсные игры должны соответствовать возрастному ограничению 6+.
- Игра должна подходить под один из трех форматов, проходить сессиями длительно-стью до 30 минут (перформативная, подвижная) или 60 минут (словесно-ролевая), за каждую из которых ее можно пройти от начала до конца.
- Правила игры должны быть понятными, чтобы их можно было легко объяснить на месте во время фестиваля.

7. Важно

- Игры не предполагают специальной застройки.
- Технический райдер включает только то, что есть в спецификациях площадки (получите его после заполнения заявки).
- Очистка прав не предусмотрена условиями конкурса.
- Игра не должна провоцировать прямые конфликты между участниками фестиваля.
- Доступность игры для людей с различными формами инвалидности (глухих/слабослышащих людей, незрячих и слабовидящих людей, людей, использующих коляску, и людей с нейроотличиями) является одним из критериев при отборе.

8. Победители

Авторы трех самых интересных концепций получают:

- возможность реализовать игру на территории «ГЭС-2» с адаптацией игры для посетителей с инвалидностью;
- приглашение к участию в публичной программе Фестиваля игры и игр «Какие правила?»;
- покрытие расходов на производство игры;
- гонорар 20 000 рублей.

Командам-победителям из других городов мы оплачиваем проезд и двухдневное проживание в Москве (не более чем 2 участникам от команды).

Все участники, вошедшие в шорт-лист, получают право на заключение договора с организаторами на публикацию концепции и механики игры в онлайн-сборнике, который будет выпущен после фестиваля.

9. Жюри

1. Дима Веснин
Куратор Фестиваля игры и игр «Какие правила?», геймдизайнер, преподаватель курса «Сторителлинг в интерактивных медиа» в НИУ ВШЭ, а также курса по геймдизайну в Институте бизнеса и дизайна (B&D). Куратор раздела «Игры и будущее» на «2x2.медиа», участник 17-й Венецианской архитектурной биеннале, автор телеграм-канала Backtracking..
2. Раймундас Малашаускас
Куратор выставки trust & confusion («доверие и растерянность») в центре современного искусства Тай Квун (Гонконг), был соавтором оперного либретто, сопродюсером телешоу, а также агентом на dOCUMENTA (13), курировал «оО», программу павильонов Литвы и Кипра на 55-й Венецианской биеннале, сокурировал 9-ю Балтийскую триеннале современного искусства в Вильнюсе, 9-ю Биеннале стран Меркосур в Порту-Алегри, 9-ю Ливерпульскую биеннале. Преподавал в Калифорнийском колледже искусств (Сан-Франциско), Высшей школе искусства и дизайна (Женева) и Институте Сандберг (Амстердам). Сборник его избранных произведений Paper Exhibition («Бумажная выставка») был опубликован в 2012 году издательством Sternberg Press. Родился в Вильнюсе, Литва.
3. Любовь Гурарий
Эксперт по созданию актуальной игровой среды. Автор образовательных программ, экспериментальных игровых станций и методических пособий по вовлечению детей и подростков в территориальное развитие. Режиссер городских мероприятий, куратор детских программ фестивалей «Пикник Афиши», «Арт-Овраг» и «Районнале». Сооснователь проекта «Город-друг».
4. Катя Порутчик
Кураторка Фестиваля игры и игр «Какие правила?» (фонд V-A-C).
5. Оля Нефедова
Продюсерка Фестиваля игры и игр «Какие правила?» (фонд V-A-C).