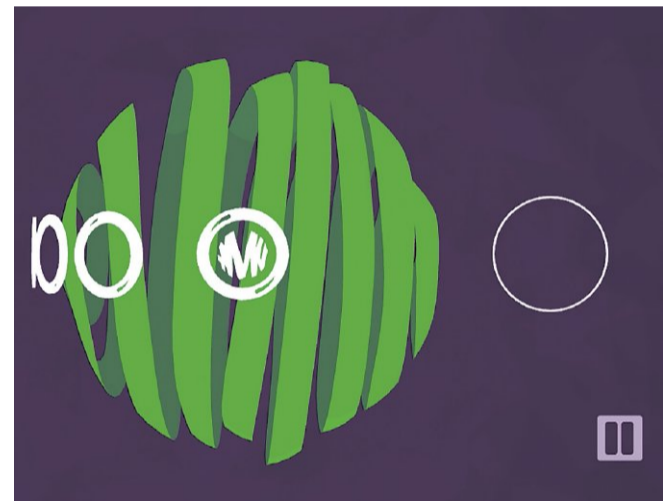
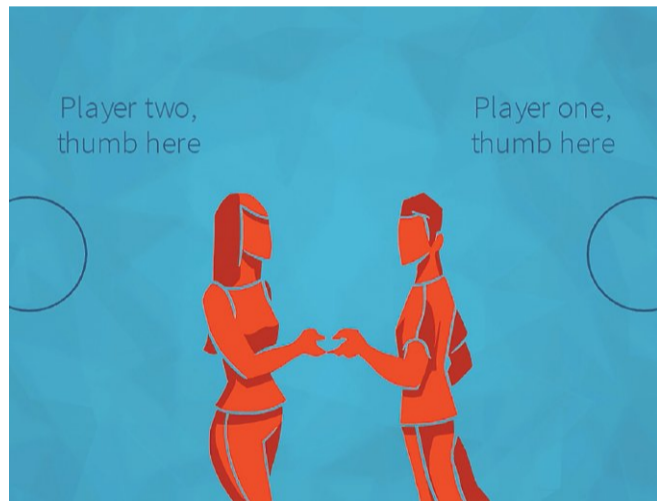




**Games** Gamestudenten Marius Winter en Benedikt Hummel toerden anderhalve maand door Europa. In negen landen hielden ze elf gamejams (in 48 uur een game in elkaar zetten). Over die trip werd een documentairereeks gemaakt.



Weinig  
slaap,  
veel bier  
en pizza



BEELD SUPERGAMEJAM.COM EN TURBOBUENO.COM

## NIELS 'T HOOFT

**T**waalf games maakten de Duitse gamestudenten Marius Winter en Benedikt Hummel in 2013. Dat was mooi: ze leerden veel, kregen de nodige aandacht. Helaas stak hun productie in 2014 daar maar flauwtjes bij af.

Daarom bedachten Winter en Hummel een idioot plan: dit jaar zouden zij in zeven weken Europa doorkruisen per minibusje, om in negen landen met elf verschillende collega-gamemakers te 'gamejammen'. Oftewel: in 48 uur een spel in elkaar zetten.

ARTE Creative, het experimentele onderdeel van de Frans-Duitse cultuurzender, vond het project boeiend genoeg om een groep filmstudenten mee te sturen voor een reeks minidocumentaires onder de titel *Tour Bueno*.

Wij treffen Winter en Hummel aan in Antwerpen, waar ze tijdens het indiegamefestival Screenshake samen met Nederlander Adriaan de Jongh een racegame ontwerpen. Op de bovenste verdieping van Het Bos, een 'artistiek huis' vlakbij de oude haven, zit het drietal te ontwerpen, programmeren, illustreren en musiceren. Af en toe blijft er een bezoeker bij de metersgrote tafel staan, benieuwd wat er gebeurt.

## Die 48 uur is precies goed

Gamejams zijn populair, met de Global Game Jam voorop. Sinds 2009 wordt dit evenement wereldwijd georganiseerd; in januari dit jaar deden er meer dan 20.000 mensen aan mee. Veel gamebedrijven organiseren interne gamejams om nieuwe ideeën te genereren. Er zijn zelfs opdrachtgevers die gamejams houden bij wijze van pitch.

Het past goed bij de gamecultuur: weinig slaap, veel bier en pizza. Maar belangrijker is dat de gamejam aansluit op de aard van spellen zelf: als je ze echt wilt snappen, moet je ze spelen. En wil je ze maken, dan heeft theoretiseren weinig zin. Het werkt beter om een prototype te ontwikkelen.

48 uur is daarvoor precies goed: kort genoeg om wilde ideeën te spuien, lang genoeg om een paar mensen aan het werk te zetten, losse onderdelen samen te voegen en er gezamenlijk over na te denken. De spellen zijn weliswaar ruw qua vorm, maar verrassend speelbaar. Regelmatig komen er projecten uit voort die later worden uitgebouwd.

Voor Winter en Hummel is de tour vooral een manier om te maken wat ze thuis nooit zouden bedenken. Een paar dagen eerder liepen ze met De Jongh door het Vondelpark, op zoek naar een lokaal spelingrediënt, zoals in elke stad die ze aandoen. Ze kwamen uit op een game die

**Tour Bueno is vooral een manier om dingen te maken die ze thuis, nooit zouden bedenken**

vooral te maken had met de manier waarop De Jongh zijn werk doet.

Hij staat bekend om games die leiden tot interessante, sociale interactie, zoals *Fingle* en *Bounden*, waarbij twee spelers samen een touchscreenapparaat vasthielden. Bij *Fingle* leidde dat tot een hilarisch vingervrijen en dankzij *Bounden*, waaraan het Nationaal Ballet meewerkte, kon je met je telefoon dansen.

De game die De Jongh op het gamefestival in Antwerpen maakt, gaat nog verder. Bij de game *Petit Prix* houdt elke speler een vinger op een virtueel joystickje op de iPad. De racebaan en autootjes zijn bewust zo klein mogelijk afgebeeld, zodat je het spel met veel spelers kunt spelen. In het ideale geval wordt het apparaat omcirkeld door elf tegen elkaar geperste, turende hoofden.

## Dit is niet de eerste documentaire

*Tour Bueno* is niet de eerste documentaire over een serie gamejams. De Duitse filmmaker Daniel Oliveira Carneiro en zijn Nederlandse collega Bram Ruiter maakten vorig jaar al *Super Game Jam*, een vijfdelige reeks waarin steeds twee makers samenwerkten.

In beide reeksen zit de aantrekkingskracht niet zozeer in hoe de games worden gemaakt, maar in hoe de ideeën tot stand zijn gekomen. In de brainstormen komen talloze concepten voorbij; waarom wordt

dan toch het ene gekozen en het andere verworpen? Uit welke obsessies, vooroordelen en groepsdynamiek komen die keuzes voort?

Beide reeksen gaan wel gebukt onder de introverte aard van veel gamemakers; ze zeggen niet zoveel en wat ze zeggen is weinig enthousiast van toon. Ook Winter en Hummel zijn niet de spannendste persoonlijkheden, ze stellen zich vooral dienstbaar op. In Antwerpen zijn ze bovendien verrassend uitgerust, hoewel *Petit Prix* de achtste game is die ze in korte tijd uit de mouw hebben geschud. Dat is knap, maar ook een beetje saai.

Zes uur voor de deadline is de game al zo ver gevorderd, dat ze besluiten een poging te doen hem meteen in te dienen bij Apple's App Store. Rustig voegen Winter, Hummel en De Jongh nog wat explosies en uitlaatgassen toe, en maken ze muziek en bouwen extra levels.

Op het laatst wordt het toch nog spannend: de gebruikte ontwikkelsoftware blijkt niet up-to-date, en de nieuwste versie druppelt tergend traag binnen. De Jongh ijsbeert. Het plan om *Petit Prix* in te sturen sneuvelt.

Maar het spel is af.

De site van Marius Winter en Benedikt Hummel is [tourbueno.com](http://tourbueno.com). Bekijk de documentaireserie die over hen werd gemaakt op [reative.arte.tv/fr](http://reative.arte.tv/fr).