

GAMEZONE

26.
INTERNATIONALES
TRICKFILM FESTIVAL
FESTIVAL OF ANIMATED FILM
STUTTGART '19
30. APRIL – 05. MAI 2019

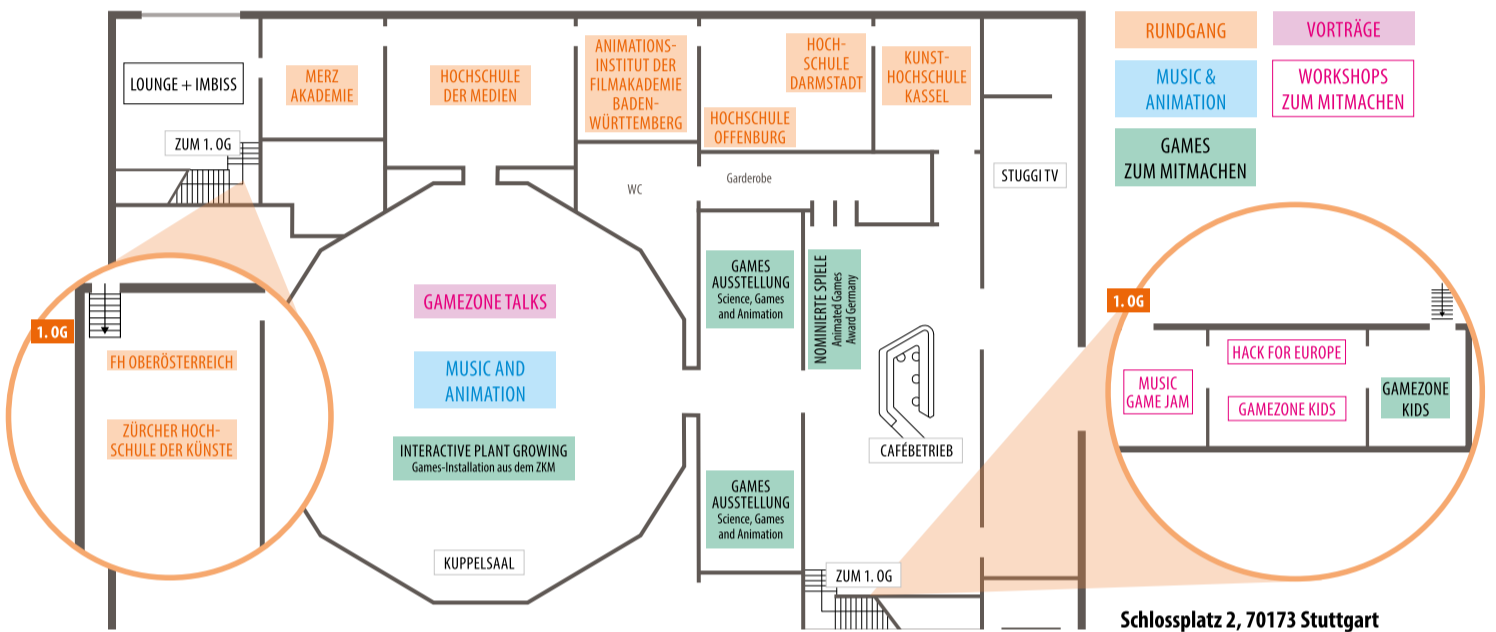


**EINTRITT
FREI**



#itfs
www.ITFS.de

DIE GAMEZONE IM KUNSTGEBÄUDE



DIE GAMEZONE IM FESTIVAL GARDEN



Games Flash meets Animated Games Award Germany
Die fünf innovativsten Spiele Deutschlands sind für den **Animated Games Award Germany** nominiert: Täglich wird beim Games Flash auf der Open Air Bühne ein Game live gespielt. Nominierte Spiele: **1. Trüberbrook**, Hannah Kloth // **2. Acorn Tilewalker**, Thomas Pronold // **3. Nowhere Prophet**, Martin Nerurkar // **4. Lazuli Lernsystem**, Stefanie Staf // **5. The Longing**, Anselm Pyta. Die nominierten Spiele werden zusätzlich in der GameZone ausgestellt und können vor Ort ausprobiert werden.

DIE GAMEZONE IM KUNSTMUSEUM



Die Tanzperformance **Prologue: The Fate of Assassins** von Tsui Ka Hei basiert auf dem Comic *Dragon's Delusion* von KONGKEE. Die Performance ist das Ergebnis des Zusammentreffens eines Animators und eines Choreographen und versucht den Bereich des Storytellings mithilfe der neuesten Technologie und Virtual Reality zu erweitern. Gantätig zum Ausprobieren sowie täglich eine Live Tanzperformance um 17:00 Uhr.
Di, Mi, Do, Sa, So, 10:00 – 18:00 Uhr, Fr, 10:00 – 21:00 Uhr

DIE GAMEZONE IN DER STADT



HOLOGATE Das neue **Virtual Reality Multiplayer Gaming**-Erlebnis ermöglicht mit bis zu drei Mitspielern komplett in die Spielwelt einzutauchen! Die Spiele bedeuten 8 – 10 Minuten Spaß und Action, indem die Umgebung des Avatars mit dem eigenen Körper wahrgenommen werden kann.

Sa, 27. April bis Sa, 04. Mai, Breuninger Stuttgart, 3. OG Sportabteilung, 10:00 – 20:00 Uhr

Augmented Reality Workshop ab 14 Jahren

In diesem Workshop könnt ihr mit einem neuen AR-Tool das ITFS-Maskottchen Trixi zum Leben erwecken und im virtuellen Raum besuchen. Geleitet und betreut wird der Workshop von Angela Warnecke (Co-Founder, Artist UG, Stuttgart).

Anmeldung unter www.ITFS.de/tickets

Fr, 03. Mai, 15:00 – 18:00 Uhr, Jugendhaus Mitte



WIR BEDANKEN UNS BEI

Hochschule der Medien:
Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz,
Prof. Dr. Alexander W. Roos



WIR BEDANKEN UNS BEI UNSEREM PREISSTIFTER



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG

WIR BEDANKEN UNS BEI UNSEREN KOOPERATIONSPARTNERN

KUNSTMUSEUM STUTTGART

Württembergischer Kunstverein Stuttgart

L-BANK
Staatsbank für Baden-Württemberg

Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

breuninger
breuninger.com

HOLOGATE

partyner.com
we create atmosphere

FILM COMMISSION REGION STUTTGART

Stuttgarter Kammerorchester

CHASING CARROTS

HEINRICH BÖLL STIFTUNG
Baden-Württemberg

INSTITUT FRANÇAIS
Stuttgart

TINKER TANK

Café-Künstlerbund
Kultur verbindet | Kunst | Kultur

POP-BÜRO REGION STUTTGART

LFK
Landesförderprogramm Baden-Württemberg

das mitte

LMZ Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

smz Stadtmedienzentrum Stuttgart

Merz Akademie
Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien, Stuttgart
staatlich anerkannt

COMPUTERSPIEL SCHULE STUTTGART
gibt es auch in anderen Städten

d&b audiotechnik

FICHTNER

CREATED BY

film & medien festival
g GmbH

Impressum:
Film- und Medienfestival gGmbH, Stephanstr. 33, 70173 Stuttgart
Geschäftsführer: Dieter Krauß, Prof. Ulrich Wegenast

Programmabweichungen möglich.
www.ITFS.de/gamezone

GAMEZONE

Games

Installationen

Virtual Reality

Talks



EINTRITT FREI!

DIE GAMEZONE IM KUNSTGEBÄUDE

Di, Mi, Do, Fr, Sa, 10:30 – 20:00 Uhr // So, 10:30 – 18:00 Uhr

Die **GameZone** erwartet Dich wieder mit unterschiedlichen Angeboten von Indie Games über VR-Installationen bis zu **Game Jams**. Während es in der **GameZone Talents** die neusten Spiele von deutschlandweiten Hochschulen und internationalen Gastschulen zu entdecken gibt, warten die nominierten Spiele des **Animated Games Award Germany** darauf, ausgiebig getestet zu werden. Auch die **GameZone Kids** mit Mitmach-Aktionen sowie verschiedene **Musikprogramme** sind in diesem Jahr im Kunstgebäude zuhause und bieten gleich mehrfachen Spielspaß!

Kuratoren: Prof. Dr. Sabiha Ghellal und Prof. Dr. Stephan Schwingeler

GAMEZONE TALENTS

Die **GameZone Talents** zeigt die schönsten und aktuellsten Spiele von Studierenden. Von klassischen PC-Games über Handyspiele und Virtual Reality-Experiences ist für jeden Geschmack etwas geboten! Unter anderem dabei sind das **Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart**, die **Kunsthochschule Kassel**, die **Merz Akademie – Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien Stuttgart**, die **Hochschule Darmstadt**, die **Zürcher Hochschule der Künste**, die **Fachhochschule Oberösterreich**, die **Hochschule Offenburg** und das **Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg** mit „6 Hats“: Die interaktive Performance „6 Hats“ beleuchtet die Thematik der Ausgrenzung. Die Mitspielenden sind Teil eines Experiments und bestimmen über dessen Ausgang. Lässt sich die Gruppe manipulieren oder leistet sie Widerstand?



SCIENCES, GAMES AND ANIMATION

Die Ausstellung „**She Blinded Me With Science – Science, Games & Animation**“ zeigt, welche Rolle Animation und Computerspiele bei der Darstellung und Vermittlung wissenschaftlicher Forschung spielen und wie Computerspiele selbst zu einem Instrument wissenschaftlicher Forschung werden.

GAMEZONE KIDS



In der **GameZone Kids**, die von der ComputerSpielSchule, der Stuttgarter Jugendhaus Gesellschaft und der Merz Akademie betreut wird, können Kinder und Jugendliche täglich die Gaming-Welt entdecken, gemeinsam spielen und an verschiedenen Workshops teilnehmen. *Die GameZone Kids wird unterstützt von der L-Bank.*

Täglich, 1. OG, Kunstgebäude

GAMEZONE TALKS | KUPPELSAAL IM KUNSTGEBÄUDE

Challenge Accepted – Digitale Interaktivität in Museen

Wie kann digitale Interaktivität den Museumsraum auch über seine physischen Grenzen hinaus ergänzen, verändern und erweitern und welche Erkenntnisse bringen kulturelle Einrichtungen, Kreative oder Forscher aus diesem laufenden Prozess mit? **Referenten:** Prof. Mag. Dr. Jürgen Hagler (FH Oberösterreich), Kevin Bacon (Digital Manager, Brighton & Hove), Vashanth Selvadurai (Aalborg University, Denmark), Prof. Dr. Sabiha Ghellal (HdM Stuttgart) // **Moderation:** Linda Pfister (HdM Stuttgart)

Democracy – Just a Funny Game? Vortrag zu Demokratie und Gesellschaft

Wenn Programmierer versuchen, Spiele zu schaffen, die Demokratie nachahmen, muss ein bestimmter Begriff von Demokratie vorausgesetzt werden. Bedeutet Demokratie, dass „das Volk“ (wer auch immer das sein mag) ohne Einschränkungen herrschen kann? Wie ist der souveräne Wille der Menschen durch Regeln oder Naturgesetze begrenzt? **Referent:** Dr. Felix Heidenreich (IZKT, Universität Stuttgart)

Präsentation Planspiel „Einleben“

EINLEBEN ist ein webbasiertes digitales Lern- und Erfahrungsspiel für den Unterricht ab Klasse 10 und thematisiert den Vielfaltsaspekt der sozialen Herkunft. **Referenten:** Ralph Stock (Promotion Software, Tübingen) und Dorothee Schulte-Basta (Heinrich-Böll Stiftung, Berlin)

Edutain Me 5.0 – Das spielende Klassenzimmer

Experten diskutieren, wie Games zielführend im Schulunterricht eingesetzt werden können, auf welche Kriterien dabei geachtet werden sollte und wie eine Einführung digitaler Medien für die Gestaltung des Unterrichts sinnvoll ist. **Referenten:** Volker Schebesta (Staatssekretär im Ministerium für Kultus, Jugend und Sport), Prof. Dr. Jan M. Boelmann (Pädagogische Hochschule Freiburg), Prof. Dr. Sabiha Ghellal (HdM Stuttgart), Andrea Hemper (Oberstudienrätin Ludwig Uhland Gymnasium, Kirchheim unter Teck), Christoph Rasulic (Pixelcloud, Stuttgart) // **Moderation:** Andreas Garbe (Redakteur, Autor ZDF) *In Zusammenarbeit mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)*

Tremble Before the Might of Science! – Wissenschaft im digitalen Spiel

Das Panel untersucht Wissenschaft im Digitalen Spiel aus verschiedenen Perspektiven mit Experten aus den Bereichen Game Studies und Game Design. **Referenten:** Seth Cooper (Assistant Professor, Northeastern University), Ingmar Riedel-Kruse (Assistant Professor, Stanford University), André Eckardt (DOK Leipzig), Dr. Dorothea Kaufmann (Dozentin, Uni Heidelberg), Dr. Carlos Mauricio Castaño Diaz (Postdoc, Aarhus University), Daniel Jäger (Senior Manager Marketing Communications), Arno Görden (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf) // **Moderation:** Prof. Dr. Stephan Schwingeler (HAWK Hildesheim)

MUSIC AND ANIMATION

Die I/P/D [immersion][popculture][distraction]-Konferenz erkundet und erforscht die Schnittstellen von Lebenswelten der Popkultur, virtueller Realität und Fiktionalität und nimmt dabei immersive Medien, Video Games Culture und Film- und Musikmedien in den Blick. In verschiedenen Vortragsformaten setzen sich Experten aus den jeweiligen genannten Bereichen mit der Thematik auseinander. Die Veranstaltungssprache ist Englisch.

Sa, 04. Mai, 11:00 – 18:00 Uhr

Tickets unter www.ITFS.de/tickets

In Zusammenarbeit mit dem Pop-Büro Region Stuttgart.



Konzert: Der Plan

Fr, 03. Mai, 20:00 Uhr
Sa, 04. Mai, 20:00 Uhr

Rework vs. Max Hattler:
Electronic Music & Animated Visuals
Sa, 04. Mai, 22:00 Uhr



MUSIC GAME JAM

Der Game Jam zum Thema „Kammermusik“, in Zusammenarbeit mit Chasing Carrots und der Film Kommission Region Stuttgart, ist das Ergebnis einer neuen Kooperation mit dem Stuttgarter Kammerorchester (SKO). Der Wettbewerb stellt **klassische Musik** ins Zentrum der Spielidee.

Fr, 03. Mai, 11:00 Uhr – Sa, 04. Mai, 20:00 Uhr

Anmeldung unter www.ITFS.de/tickets

HACK FOR EUROPE

Im Zentrum der Spielideen stehen **Vielfalt, Demokratie und Freiheit**. Im Rahmen eines zweitägigen Game Jams werden Spielideen und erste Prototypen zum Thema Europa entwickelt. In Zusammenarbeit mit Tinkertank, der Heinrich Böll Stiftung Baden-Württemberg und dem Institut Français Stuttgart.

Fr, 03. Mai, 11:00 Uhr – Sa, 04. Mai, 20:00 Uhr

Anmeldung unter www.ITFS.de/tickets