

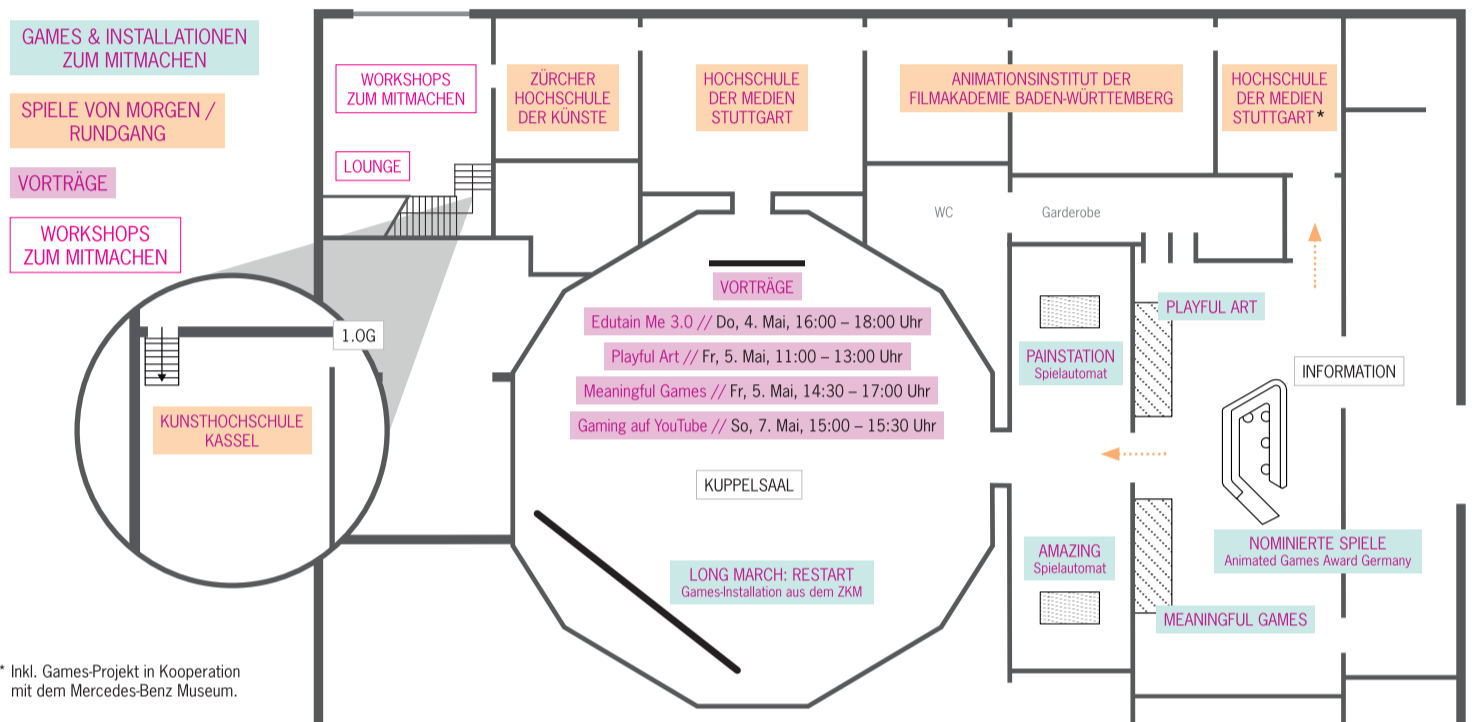
24. INTERNATIONALES TRICKFILM FESTIVAL FESTIVAL OF ANIMATED FILM STUTTGART '17 2. – 7. MAI 2017



#itfs
www.ITFS.de

**EINTRITT FREI
GAMEZONE**

Spiele und Animation im
KUNSTGEBÄUDE
(Schlossplatz 2, Stuttgart)



* Inkl. Games-Projekt in Kooperation mit dem Mercedes-Benz Museum.

GAMING WORKSHOPS ZUM MITMACHEN

Games-Konzeption. Entwickle Deine eigene Spielidee

Erhalte Einblicke in die Welt der Videospiele und erlernst was alles nötig ist, um ein Videospiel zu entwickeln. Mit Eurer eigenen Welt, einem Helden und Bösewichten. Eure Idee wird anschließend auf einem Plakat gepitched. Teilnahme kostenlos, max. 16 Teilnehmer. Workshop-Leitung: Rawand Ahmad, ComputerSpielSchule

**Mi, 3. Mai,
15:00 – 17:00 Uhr**

Anmeldung: kartenreservierung@festival-gmbh.de und 0711-925 46 123

12-16
JAHRE

Von der Zeichnung zum Spiel – Workshop für Kids

Du willst Dein eigenes Computerspiel entwickeln? Dann bist Du hier richtig! Im Workshop lernst du, wie du Deine Spielidee einfach umsetzt. Nach dem Workshop kannst Du Dein neues Game direkt mit Deinen Freunden spielen. Teilnahme kostenlos, max. 15 Teilnehmer. Workshop-Leitung: Patrick Münster, Hochschule der Medien

**Do, 4. Mai,
14:00 – 18:00 Uhr**

Anmeldung: kartenreservierung@festival-gmbh.de und 0711-925 46 123

AB 12
JAHREN

GAMES AUF DEM OPEN AIR

**Di – Fr,
14:00 – 20:00 Uhr
Sa + So,
12:00 – 20:00 Uhr**

GameZone Kids – Aktionszelt im Festival Garden

In der **GameZone Kids**, die von der ComputerSpielSchule des Stadtmedienzentrums Stuttgart und der Stuttgarter Jugendhaus Gesellschaft betreut wird, können Kinder und Jugendliche täglich die Gaming-Welt entdecken und gemeinsam spielen. Förderer des Projekts ist die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK). Von Turnieren bis zu Workshops finden täglich spannende Aktionen statt. Komm doch mal vorbei!

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. Am Sonntag, 7. Mai, live mit YouTuber Robin Blase. Alle nominierten Games kannst Du auch in der GameZone testen. **Nominierte Spiele: 1. The Unstoppables** Michel Wacker, Gentle Troll Entertainment GmbH // **2. Deponia Doodley** Ralf Kessler, Daedalic Entertainment GmbH // **3. Silence** Ralf Kessler, Daedalic Entertainment GmbH // **4. Shift Happens** Robin Kocaurek, Klunk UG // **5. On Rusty Trails** Tobias Bilgeri, Black Pants Game Studio

WIR BEDANKEN UNS BEI

Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg:

Prof. Andreas Hykade // Prof. Inga von Staden // Marc Lutz

Hochschule der Medien:

Prof. Sabiha Ghellal // Prof. Uwe Schulz

Wir bedanken uns auch für die technische Ausstattung und Betreuung der GameZone.

Kunsthochschule Kassel:

Prof. Martina Bramkamp // Prof. Thomas Meyer-Hermann

Zürcher Hochschule der Künste:

Dr. Beat Suter, René Bauer

mAHS, media Akademie – Hochschule Stuttgart:

Prof. Dr. Stephan Schwingeler

Veranstalter / Organisier:



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

WIR BEDANKEN UNS BEI UNSEREM PREISSTIFTER



WIR DANKEN UNSEREN KOOPERATIONSPARTNERN



GAMEZONE

Di – Do: 12:00 – 20:00 Uhr // Fr + Sa: 11:00 – 20:00 Uhr // So: 11:00 – 19:00 Uhr

Games

Installationen

Virtual Reality

Talks

ANFASSEN & AUSPROBIEREN
AUSDRÜCKLICH
ERWÜNSCHT!

WILLKOMMEN IN DER GAMEZONE!

Größer und abwechslungsreicher als je zuvor findet die GameZone im Stuttgarter Kunstgebäude am Schlossplatz auf 2.000 m² statt und bietet eine einzigartige Mischung aus digitalem Abenteuerspielplatz, Games-Convention und interaktiver Ausstellung.

Entdecke die neuesten Trends für PC, Konsole und VR!



GAMES UND INSTALLATIONEN ZUM MITMACHEN

Long March: Restart – Feng Mengbo, Computerspiel, 2008

Im Kuppelsaal des Kunstgebäudes findest Du die 16 m lange Videoinstallation des chinesischen Künstlers Feng Mengbo. In der Persiflage auf den Heldenmythos des „Langen Marschs“, steuerst Du einen kleinen Soldaten der Roten Armee durch ganz China. In Kooperation mit dem ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe.

Playful Art

Digitale Spiele gehören zu den facettenreichsten Medien überhaupt, ihre Gestaltungsmöglichkeiten sind endlos. Hier findest Du grenzgängerische Spiele zwischen Videospiel und Animationsfilm.

Meaningful Games

Computerspiele können politische Medien sein. Die Verbindung von Spiel und Politik kannst Du z. B. bei „This War of Mine“ oder „The Migrant Trail“ erleben.

//////////fur//// art entertainment interfaces

Das Künstlerduo //////////fur//// entwickelt Automaten, die eine Mischung aus Medienkritik und Apparat-Parodie sind. Ihre „PainStation“ und „Amazing“ kannst Du in der GameZone testen.

Trixi Game Jam

Um die regionale Games- und Kreativbranche weiter zu stärken, veranstalten das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart, Chasing Carrots und die Film Commission Region Stuttgart den exklusiven Trixi Game Jam im Rahmen der GameZone. Die Spiele werden am Sonntag, 7. Mai, um 17:00 Uhr live von Robin Blase gespielt und bewertet.

Gaming-YouTuber Robin Blase

Triff den YouTuber Robin Blase (bekannt als Chefredakteur der Sendung 1080NerdScope und seinem eigenen Satire und Comedy Kanal RobBubble) am Sonntag live auf der GameZone. Komm zum Meet, Greet & Play (15:30 – 17:00 Uhr) oder lass dich beim Vortrag zum Thema „Gaming auf YouTube“ (15:00 Uhr) inspirieren!



STARGAST
ROBIN BLASE

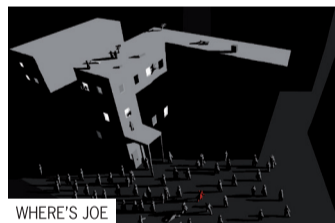
DIE SPIELE VOM MORGEN - VIER HOCHSCHULEN ZEIGEN DIE NEUENTWICKELTEN GAMES IHRER STUDIERENDEN



DREAM MAKERS



SAVE THE KITTENS



WHERE'S JOE



MONOCULAR

animationsinstitut

INSTITUT FÜR
GAMES

KUNSTHOCHSCHULE
KASSEL

hdk
Zurich University of the Arts
Game Design

Das **Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg** bringt seine AniPlay Projekte mit: Begebe Dich in die postapokalyptische Welt von „Pulse of Life“ und Locke groß im Himmel schwebende Quellen an. In der Virtual Reality-Experience „Heart of the Forest – Light up your Soul“ erfüllst Du den Wald mit Licht und Klängen. Das **Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart** stellt Spiele für Mobile, PC und VR vor. Spaziere auf dem Mond, finde heraus was mit „Elena“ geschah und rette die Kätzchen. Die **Trickfilmklasse der Kunsthochschule Kassel** präsentiert Games für Konsole, Mobile, VR und Online: In „Where's Joe“ bist Du ein Riese, bei „Ghost Catcher“ kannst Du Geist oder Geisterjäger sein. Die Fachrichtung **Game Design der Zürcher Hochschule der Künste** zeigt Prototypen und (fast) fertige Spiele: Hier kannst Du Zyklopen treffen („Monocular“), ein kurioses Vehikel fahren oder zusammen eine Burg verteidigen.

Langweilig? Dann
nutz doch die Zeit
um Kätzchen zu retten!

Das Spiel ist jederzeit und
sofort spielbar.



VORTRÄGE - PROFIS GEBEN EINBLICK

Edutain Me 3.0 – Digitale Spiele im Spannungsfeld zwischen Aktivierung und Realitätsflucht

Moderation: Denise Gühnemann (Grimme-Institut, Marl) **Referenten:** Dr. Felix Christian Kolb (PH Ludwigsburg) // Daniel Jurgeleit (World of Classcraft, Stauferygymnasium Pfullendorf) // Prof. Dr. Steffen Walz (Swinburne University of Technology, Melbourne) // Michael Dreier (Grüsser Sinopoli-Ambulanz für Spielsucht, Mainz).
In Zusammenarbeit mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK).

Do, 4. Mai,
Kuppelsaal,
16:00 – 18:00 Uhr

Fr, 5. Mai,
Kuppelsaal,
11:00 – 13:00 Uhr

Playful Art – Games & Aesthetics
Moderation: Prof. Sabiha Ghellal **Referenten:** Tobias Bilgeri (Black Pants Studio, Berlin) // David O'Reilly (everything-game.com, Los Angeles) // Mareike Ottrand (Studio Fizbin, Universität Hamburg)

Fr, 5. Mai,
Kuppelsaal,
14:30 – 17:00 Uhr

Meaningful Games – Games & Politics
Moderation: Prof. Dr. Stephan Schwingeler **Referenten:** Ju Row Farr (Blast Theory, Brighton): Gameprojekt „Karen“, Big Data und das psychologische Profiling // Pawel Miechowski (11bit Studios, Warschau): „This War of Mine“ – Gibt es Anti-Kriegs-Spiele? // Marco Williams (Gigantic Mechanic, New York): „The Migrant Trail“ – „In Your Skin“-Konzepte im politischen Kontext // Michel Wacker (Gentle Troll Entertainment, Würzburg)

So, 7. Mai,
Kuppelsaal,
15:00 – 15:30 Uhr

Gaming auf YouTube – Tipps & Ideen für kreativen Content für Creator & Entwickler
Referent: Gaming-YouTuber Robin Blase

RUNDGANG

Öffentliche Führung mit den Kuratoren der GameZone Prof. Sabiha Ghellal (HdM) und Prof. Dr. Stephan Schwingeler (mAHS) durch die GameZone.

So, 7. Mai, Treffpunkt: Eingang Kunstgebäude,
14:00 + 16:00 Uhr