



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

Die GameZone des 24. Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart 2017

Pressemitteilung, 29. März 2017

Stuttgart – Das 24. Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart wird vom 2. bis 7. Mai zum Zentrum der weltweiten Animationsfilmbranche. An der Schnittstelle zur Animation bildet der Bereich „Games“ in diesem Jahr einen besonderen Schwerpunkt und findet erstmalig Stuttgarter Kunstgebäude auf knapp 2.000 m² eine einzigartige Spielstätte. Die GameZone, kuratiert von Prof. Sabiha Ghellal (Hochschule der Medien) und Dr. Stephan Schwingeler (mAHS), präsentiert mit dem diesjährigen Schwerpunktthema „Playful Art / Meaningful Games“ aktuelle Tendenzen der Computerspielkultur und zukunftsweisende Hochschulprojekte an der Schnittstelle von Games-Ästhetik und gesellschaftlicher Relevanz mit den neuesten Entwicklungen von Virtual und Augmented Reality. Der Eintritt in die GameZone ist während des Festivals kostenlos und für jeden frei zugänglich. **Neu in 2017** ist die Verleihung des „Animated Games Award Germany“. Der national ausgerichtete und mit 5.000 € dotierte Preis wird gestiftet von der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg. Er zeichnet das deutsche Computerspiel mit der besten visuellen Gestaltung und Ästhetik aus und wird am 3. Mai vergeben. Alle nominierten Spiele werden in einem Bereich der GameZone ausgestellt.

Let's Play: Riesige interaktive Videospieleinstallation von Feng Mengbo

Ein Highlight auf der GameZone wird die Kunstinstallation von Feng Mengbo (Peking) „Long March: Restart“ in Zusammenarbeit mit dem ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. Die auf 16 x 4 m groß angelegte und mit kabellosen Controllern bespielbare Videospieleinstallation wurde erstmalig 2010/2011 im MoMa PS1 ausgestellt. Die Grafiken, angelehnt an zweidimensionale Computerspiele der 16-Bit-Ära, sind inspiriert von klassischen Spielen wie Super Mario Bros. Sie laden die Besucher dazu ein, den Helden, einen Soldaten der Roten Armee, auf seinem langen „digitalen“ Weg zu lenken und dabei verschiedene Feinde zu bekämpfen.

Playful Art / Meaningful Games

Die Digitalisierung hat Computerspielentwickler und Animationsfilmemacher dazu gebracht, in wirtschaftlichen und künstlerischen Bereichen zusammenzuarbeiten und ihr Know-How zu teilen. Der Bereich „Playful Art“ spürt den Verbindungen von Animation und Computerspiel nach und präsentiert grenzgängerische Spiele zwischen Games und Kunst. Das Panel zu „Playful Art“ (Moderation Sabiha Ghellal, Hochschule der Medien) wird am 5. Mai 2017 (10-13 Uhr) stattfinden und widmet sich der Frage nach der besonderen Ästhetik der Computerspiele, darunter Tobias Bilgeri (Black Pants, Berlin) und Mareike Ottrand (Fizbin, HAW Hamburg).

Computerspiele können aber auch politische Medien sein. Wie sie ihr politisches Potenzial entfalten, wird im Panel „Meaningful Games“ untersucht. Anhand offensichtlich politisch ambitionierter Computerspiele zeigt sich die Verbindung von Spiel und Politik mit Themen wie z.B. dem Syrien-Konflikt, Überwachungsstaat, der Situation von Flüchtlingen an den europäischen Grenzen und vieles mehr. Das Panel „Meaningful Games“ am 5. Mai (14-18 Uhr, Moderation Dr. Stephan Schwingeler) untersucht die Thematik Games & Politics. Speaker sind u. a.: Ju Row Farr (Blast Theory, Brighton) mit dem Gameprojekt „Karen“, Pawel Miechowski (11bit Studios, Warschau) mit „This War of Mine“ – Gibt es Anti-Kriegs-Spiele?, Marco Williams (Gigantic Mechanic, New York) mit „The Migrant Trail“

Edutain Me 3.0

Wie genau diese Bereiche Spielen und Lernen miteinander in Verbindung stehen, zeigt das Panel Edutain Me 3.0 in Zusammenarbeit mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) am 4. Mai 2017 (16-18 Uhr). Mit dabei sind Dr. Felix Christian Kolb (PH Ludwigsburg), Prof. Dr. Steffen Walz (Curtin University, Bentley, Australien), Michael Dreier (Grüsser Sinopoli Ambulanz für Spielsucht, Mainz) und weitere.

Neueste Trends von führenden Hochschulen

Die aktuellen Entwicklungen und Trends werden durch die Hochschulen ZHdK Zürich, Hochschule der Medien Stuttgart, Filmakademie Baden-Württemberg und der Kunsthochschule Kassel präsentiert. Die neu entwickelten Games und Installationen im Bereich Virtual Reality laden zum Selbst-Ausprobieren ein.

//////////fur///// – Art Entertainment Interfaces

Das Künstlerduo //////////fur///// entwickelt Automaten, die eine Mischung aus Medienkritik und Apparate-Parodie darstellen. In der GameZone wird ihre interaktive Skulptur PainStation ausgestellt. Sie ist auf den ersten Blick ein Pong-Spiel,



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

das seit 1972 zu den großen Klassikern des Computerspiels gehört. Allerdings gibt es eine besondere Funktion: Verlieren die SpielerInnen, werden sie durch die PainStation mit einem Elektroschock „bestraft“. Die Arbeit ist eine der bekanntesten Arbeiten des Genres der Game Art.

Workshops für Kinder und Erwachsene

Workshops für Kinder finden vom 2. bis 7. Mai im Aktionszelt „**GameZone Kids**“ auf dem Schlossplatz statt, das in Zusammenarbeit mit der ComputerSpielSchule Stuttgart vom Stadtmedienzentrum und vom Jugendhaus Mitte betreut wird. Verschiedene Workshops laden Kinder zum Mitmachen ein, darunter **Patrick Muenster** (HdM, Stuttgart) mit einem Workshop zum Thema „Stock Motion Game Engine Experte“.

Pressekontakt: Katrin Dietrich, Tel.: 0711 92 546 102, E-Mail: dietrich@festivalgmbh.de, www.itfs.de

Das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart – Festival of Animated Film (ITFS), 2. - 7. Mai 2017, wurde 1982 gegründet und ist eines der weltweit größten und wichtigsten Festivals für Animationsfilm. In neun Wettbewerbskategorien werden über 70.000 Euro Preisgeld vergeben. Neben dem Partner **spotlight – Festival für Bewegtbildkommunikation** arbeitet das ITFS eng mit der **FMX** zusammen. Als Europas größte Fachkonferenz für Animation, Effekte, VR, Games und digitale Medien (*Conference on Animation, Effects, VR, Games and Transmedia*) veranstaltet sie gemeinsam mit dem ITFS die Businessplattform **Animation Production Day**, dem einzigen auf Animationsprojekte spezialisierten Koproduktion- und Finanzierungsmarkt in Deutschland.