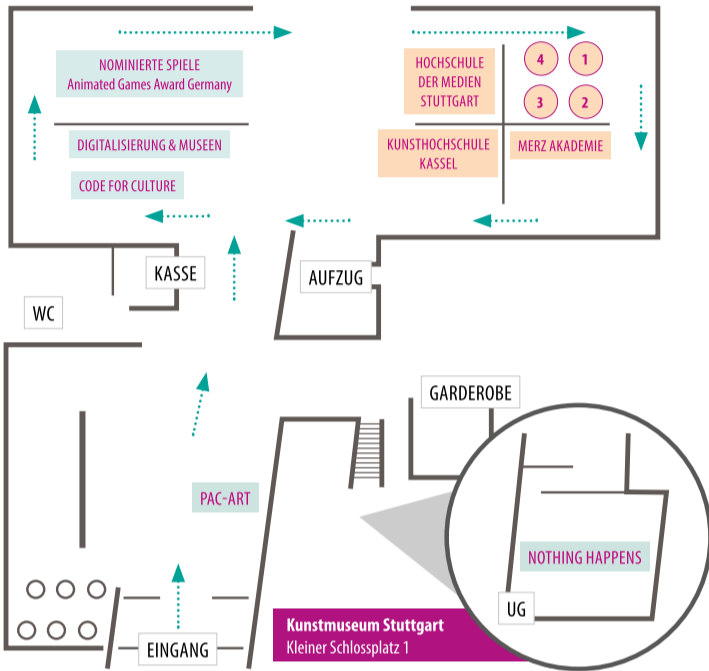


EINTRITT FREI  
**GAMEZONEs**



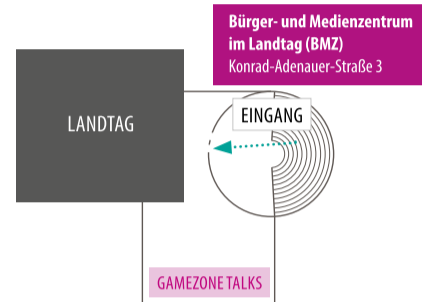
**25.**

INTERNATIONALES  
TRICKFILM FESTIVAL  
**FESTIVAL OF ANIMATED FILM**  
STUTTGART '18  
24.-29. APRIL 2018

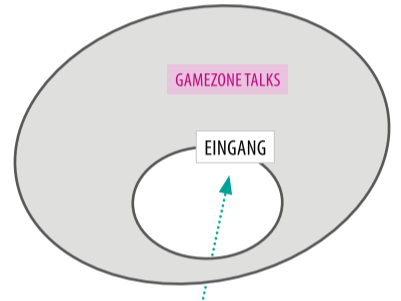


- GAMEZONE TALENTS**
- 1 HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG KARLSRUHE
  - 2 KUNSTHOCHSCHULE BERLIN-WEISSENSEE
  - 3 METROPOLIA UNIVERSITY
  - 4 SWINBURNE UNIVERSITY

GAMES & INSTALLATIONEN  
ZUM MITMACHEN



Games-Pavillon „Lichtwolke“  
Schlossplatz



**DIE GAMEZONE IM FESTIVAL GARDEN**

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



**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 und gemeinsam spielen. Von eSport-Turnieren bis zu Workshops finden täglich spannende Aktionen statt. Am Freitag, 27.04., ist der VfB zu Besuch mit FIFA 18!



**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 um 19:00 Uhr auf der Open Air Bühne ein Game live gespielt. **Nominierte Spiele:** 1. **The Inner World – der letzte Windmönch** Tobias Frisch, Studio Fizbin // 2. **Townsmen VR** Markus Kassulke, HandyGames // 3. **Im Garten der Pusteblume** Alexandra Palme, Mixtvision Mediengesellschaft | Kazou // 4. **Pressure Overdrive** Josef Vorbeck, Chasing Carrots // 5. **Future Unfolding** Andreas Zecher, Spaces of Play

Am Freitag, den 27.04. um 19:00 Uhr, laden Euch die Hochschule der Medien Stuttgart, die ComputerSpielSchule und der VfB Stuttgart auf der Open Air Bühne im Festival Garden zu einem exklusiven **FIFA eSports Meet, Greet and Play** mit den beiden VfB Pro-Gamern Erhan Kayman und Marcel Lutz ein. **Dabei sein lohnt sich!**



**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**



**WIR FREUEN  
UNS AUF DICH!**

**WIR BEDANKEN UNS BEI UNSEREN KOOPERATIONSPARTNERN**



Veranstalter:



Impressum:

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



# GAMEZONE

Games

Installationen

Virtual Reality

Talks

## IN DIESEM JAHR GIBT ES GAMEZONE SPIELSPASS GLEICH MEHRFACH!

Der Games-Pavillon vor dem Ehrenhof steht ganz im Zeichen von „Welten bauen! Games & Architektur“. Im Kunstmuseum Stuttgart kannst Du die nominierten Spiele des **Animated Games Award Germany** ausprobieren, in Games-Art und Virtual Reality eintauchen und in der **GameZone Talents** die schönsten Spiele aus den Hochschulen der Region und internationalen Gasthochschulen entdecken. Die **GameZone Kids** auf dem Open Air bietet Spaß für Jung und Alt – Bewegung garantiert!

Außerdem wird das Thema **eSports** ein Highlight der GameZone 2018 – also komm vorbei und **MOVE!**



### DIE GAMEZONE IM KUNSTMUSEUM

Di, Mi, Do, Sa 10:00 – 20:00 Uhr // Fr 10:00 – 21:00 Uhr // So 10:00 – 18:00 Uhr

#### GameZone Talents

GameZone Talents zeigt die schönsten Spiele von Studierenden – das Motto **MOVE!** ist das zentrale Thema. Mit dabei sind die **Hochschule der Medien Stuttgart**, die mit ihrer VR-Installation „Private Disco“ zum Tanzen einlädt, während Dich das VR-Game „Dead Herring“ der **Kunsthochschule Kassel** in einen forensischen Entwickler verwandelt. Die **Hochschule für Gestaltung Karlsruhe** präsentiert mit „REM“ ein Forschungsspiel über Schlafphasen und die **Merz Akademie – Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien Stuttgart** bietet Gelegenheit mit „Virtual Stage“ eine Skulptur aus einem virtuellen Stein zu schlagen. Die **Kunsthochschule Berlin Weißensee** begibt sich mit ihrem VR-Game auf eine virtuelle Tauchfahrt und begegnet dabei Vampirtintenfischen, schwarzen Anglern und leuchtenden Quallen. Außerdem präsentieren dieses Jahr erstmals internationale Partnerhochschulen wie die **Swinburne University aus Melbourne** (Australien) und die **Metropolia University of Applied Science aus Helsinki** (Finnland) ihre Games.



Die Sonderausstellung „**Digitalisierung und Museen**“ zeigt die neusten Forschungsprojekte, die sich mit digitaler Vermittlung von Kunst und Kultur beschäftigen. Die Fachhochschule Oberösterreich präsentiert beispielsweise mit „The Virtual House of Medusa“ eine spielerische, raumgreifende VR-Installation für den musealen Raum. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Archäologen und lässt die Vergangenheit aufleben. Auch die vier Spiele, die im Rahmen des Programmierwettbewerbs „**Code for Culture**“ des Open Culture BW Projekts der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg entwickelt wurden, können begutachtet und getestet werden.



#### Nothing Happens – an Animated VR Experience

In the cold outskirts of town, something is about to happen. A crowd of people has assembled to witness a spectacle... Tauche ein in die animierte Welt von Michelle und Uri Kranot. Aber Vorsicht: das Erlebnis beginnt schon, bevor Du die VR-Brille aufsetzt.



#### Pac-Art – Arcade Game

In Natalia Carminatis Version von Pac-Man gehst Du auf die Jagd nach berühmten Werken der zeitgenössischen Kunst. Von Andy Warhols Dosen-suppen gibt es einige, aber kannst Du Dir auch Homer Simpson schnappen? Hier hast Du die Möglichkeit im Rahmen des Pac-Art Stuttgart Wettbewerbs am Sonntag, 29.04., um 17:00 Uhr einen kleinen Preis zu gewinnen!

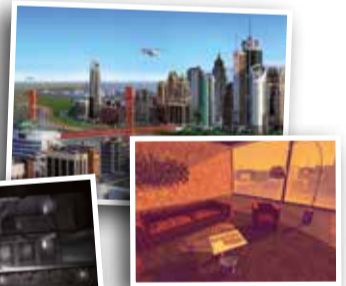
### DIE GAMEZONE IM GAMES-PAVILLON „LICHTWOLKE“ AUF DEM SCHLOSSPLATZ

Di – So 10:00 – 18:00 Uhr



#### Welten bauen! Games & Architektur

Im Games-Pavillon, direkt vor dem Ehrenhof des Neuen Schlosses, kannst Du erleben, wie sich Games und Architektur verbinden lassen. Hier findest Du die Games Ausstellung „**Welten bauen! Games & Architektur**“ – die Spiele lassen Dich selbst zum Weltbauer werden: zum Beispiel das Adventuregame „**Gone Home**“, der Städtebau-Klassiker „**SimCity**“, das Indie-Adventure „**Sunset**“ oder das im Stil des Film Noir gehaltene Stealth-Spiel „**Calvino Noir**“. Komm vorbei und probier's einfach aus!



### GAMEZONE TALKS

#### Digitalisierung und Museen – Zwischen Ablenkung und neuen Immersionen

Die Erfahrungsberichte des Programmierwettbewerbs „Code for Culture“ setzt sich kritisch mit der Frage auseinander, welche Formen der Digitalisierung überhaupt sinnvoll sind und was für die Zukunft geplant ist. **Referenten:** Beate Lex (MFG Baden-Württemberg), Dr. Caroline Gritschke (Haus der Geschichte Baden-Württemberg), Nicole Deisenberger (Kunstmuseum Stuttgart), Martin Otto-Hörbrand (Linden-Museum Stuttgart), Tabea Mernberger (Staatliche Kunsthalle Karlsruhe), Denise Rothdiener (Badisches Landesmuseum Karlsruhe) **Moderation:** Prof. Dr. Sabiha Ghellal (HdM)

#### Open Stage Games BW: „Code of Freedom 1991“

Im Rahmen der 100-jährigen Staatenjubiläen von Estland, Lettland und Litauen präsentiert Andrius Lekavičius aus Litauen seine Keynote „Code of Freedom 1991“. Manuel Thomasser (DIGIC Pictures) hält einen Impuls Vortrag zum Thema „Beyond Vision - The way how DIGIC creates Cinematic Trailers“. Der Talk findet im Rahmen der „Open Stage Games BW“ statt und wird gemeinsam von der MFG Baden-Württemberg, dem CyberForum, dem K<sup>3</sup> Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro der Stadt Karlsruhe und der Film Commission Region Stuttgart veranstaltet und versteht sich als offene Plattform für die Games-Szene im Südwesten. Bitte um Anmeldung: [mfg.de/va/os2](http://mfg.de/va/os2)

#### Do, 26. April, eSports and Beyond – MOVE!

Der VfB ist der dritte Fußball-Bundesligist, der sich im Bereich eSports etabliert – wir laden zum Expertenaustausch ein. **Referenten:** Christian Ruf (VfB Stuttgart), Tobias Benz (Lidl Digital), Maximilian Kraus (Games Lab HdM), Luca Jebautzke (HdM) und Leonard Negurita (HdM) **Moderation:** Andreas Stiegler (strichpunkt design)

#### Edutain Me 4.0 „Games in der Schule“

Experten/innen diskutieren, was die Einführung digitaler Medien für die Gestaltung des Unterrichts, den Einsatz von Lehrmaterialien und die Fortbildung der Lehrer/innen bedeutet. **Referenten:** Dr. Susanne Eisenmann (Ministerin für Kultur, Jugend und Sport Baden-Württemberg), Dr. Wolfgang Kreißig (Präsident der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg), Dr. Illas Körner-Wellershaus (Ernst-Klett Verlag), Michel Wacker (Gentle Troll Entertainment), Julia Weber (Baden-Württembergischer Handwerkstag e. V.), Jasmin Srouji (Tinkertank) **Moderation:** Andreas Garbe (Redakteur, Autor beim ZDF) **BMZ** In Zusammenarbeit mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)

#### Welten bauen! Games & Architektur

Das Panel untersucht die Verbindungen von Games und Architektur aus verschiedenen Perspektiven mit Experten/innen aus den Bereichen Architektur, Game Studies und Game Design. **Referenten:** Dr. Marc Bonner (Institut für Medienkultur und Theater, Universität Köln), Prof. Thomas Hundt (jangled nerves, Stuttgart), Vesta Juoceviute (Iron Solutions, Vilnius) **Moderation:** Prof. Dr. Stephan Schwingeler (HAWK Hildesheim)

### DIE GAMEZONE IN DER STADT

Anmeldung unter [www.ITFS.de/tickets](http://www.ITFS.de/tickets)

#### ITFS Game Jam im Gerber

Um die regionale Games- und Kreativbranche weiter zu stärken, veranstalten das ITFS, Chasing Carrots und die Film Commission Region Stuttgart den exklusiven Game Jam im Gerber im Rahmen der GameZone. Fr., 27.04., 12:00 Uhr – Sa., 28.04., 17:00 Uhr im Stadtkaufhaus Gerber.

#### Pac-Art-Workshop: Art Is A Game!

Natalia Carminati hat aus dem Uralt-Videospiel Pac-Man Games-Art gemacht – schaffe auch Du Dein eigenes Gameskunstwerk! Bitte ein altes T-Shirt mitbringen, das kaputt gemacht werden darf. Do., 26.04. und Fr., 27.04., 15:00 – 19:00 Uhr im Jugendhaus Mitte.