

Ab 21. Juli 2014

Partnerschaft von A MAZE. und ZKM ZKM_Gameplay erhält Zuwachs!

Wir freuen uns, fünf Spiele für die ZKM_Gameplay Ausstellung vorstellen zu dürfen, die der Projektleiter Stephan Schwingeler und der Direktor des A MAZE. Festivals Thorsten S. Wiedemann ausgewählt haben. Die Bedeutung der Kooperation zwischen dem ZKM und A MAZE. wird hierdurch nochmals unterstrichen.

Die herausragenden Projekte der Gewinner der A MAZE. Awards 2014 – sie sind einzigartige und herausragende Beispiele der zukunftsweisenden, sinnhaften und experimentellen Independent Games Szene in der ganzen Welt – sollen in einer Ausstellung gezeigt werden.

„Diese Zusammenarbeit unterstützt das Vorhaben von A MAZE., eine Verbindung zwischen Games-Welt und Kunst zu schaffen, die die aktuelle Szene der Independent Games mit ihren ganz eigenen Regeln und neuen Formen der Subkultur, ihrer Vielfaltigkeit und interdisziplinären Gemeinschaftsproduktionen ins Rampenlicht stellt und die Frage beleuchtet, wie Kunst im 21. Jahrhundert aussehen kann“, so Thorsten S. Wiedemann.

Stephan Schwingeler fügt hinzu: „Die Independent Games Szene verfügt über ein ausgeprägtes künstlerisches Potenzial und große Innovationskraft. Durch die Zusammenarbeit mit A MAZE. haben wir eine enge Verbindung zur Szene dieser Subkultur hergestellt, die für ihre experimentellen Ansätze und ihre Vielfaltigkeit bekannt ist. Das ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie hat die Aufgabe, neue Formen aus der Zusammenführung von Kunst und Technologie vorzustellen und zu unterstützen – und die blühende Independent Games Szene stellt sicherlich eine solche Verbindung dar.“

Mit den A MAZE. Awards 2014 wurden Spiele in drei Kategorien ausgezeichnet, die von einer internationalen Jury ausgewählt wurden. Dazu gehörten Henry Smith (Kanada) – Gewinner des A MAZE. Award 2013 mit dem Spiel *Spaceteam*, Raquel Meyers (Spanien) – Digitalkünstlerin, Benedikt Hummel (Deutschland) – Spieleentwickler bei *Major Bueno*, Jessica Curry (Großbritannien) – Komponistin und Kodirektorin des Entwicklerstudios *The Chinese Room*, Pippin Barr (Neuseeland) – Spieleentwickler und Künstler, der kürzlich mit Marina Abramović zusammengearbeitet hat.

Die Ausstellung wird ab 21. Juli 2014 zu sehen und spielbereit sein.

Presseinformation

Juli 2014

ZKM_Gameplay erhält Zuwachs
Ausstellung

Ort
ZKM | Medienmuseum
2. Obergeschoss

Dauer
Ab 21. Juli 2014

Pressekontakt

Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeit Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe



Zu den ausgewählten Spielen gehören:

Perfect Woman (Deutschland / USA) von Lea Schönfelder, Peter Lu - (The Most Amazing Game Award)

Perfect Woman ist ein Spiel, welches seine Inspiration aus den allgegenwärtigen Persönlichkeitsfragebögen in Frauenzeitschriften und dem von diesen definierten weiblichen Rollenverständnis bezieht. Dabei spielen die unterschiedlichsten Aspekte eine Rolle, angefangen von Familie und Karriere bis zu Erfahrung, Sex und so weiter. Diese können jedoch die Komplexität des Lebens einer Frau unmöglich erfassen. *Perfect Woman* greift diese Stereotypen auf und benutzt sie als Bausteine, die die SpielerInnen benutzen können, um eine perfekte Frau zu kreieren.

Website: <http://www.perfectwomangame.com>

Nidhogg (USA) von Messhof (Human Human Machine Award)

Nidhogg ist ein akrobatisches Fechtspiel, bei dem die sich duellierenden Gegner um das Recht kämpfen, von einem fliegenden Riesenvorm gefressen zu werden. Es ist ein so genanntes „Local Multiplayer Game“, bei dem zwei oder mehr Spieler durch ein Endgerät in einem Raum verbunden sind.

Website: <http://www.nidhoggame.com>

Fjords (USA) von Kyle Reimergartin (WTF! Award)

Fjords wurde ursprünglich als Serie von Formeln entwickelt, die die unterschiedlichen Variablen der Sharecart 1000 Plattform enthält und wiederholt. Das Spiel kann in relativ stabilen Formen programmiert und dargestellt werden, die von allen Wissenschaftlern ergründet und neu erprobt werden können. *Fjords* stellt die Möglichkeit der Zusammenarbeit zwischen öffentlichen Wissenschaftsinstitutionen und Bildung vor.

Die Website www.indiestatik.com beschreibt *Fjords* als ein Spiel, „bei dem es darum ginge, feindlich gesinnte und unmögliche Landschaften zu bereisen“ (<http://indiestatik.com/2013/10/31/fjords/>).

Website: <http://fjordsss.com>

Presseinformation

Juli 2014

ZKM_Gameplay erhält Zuwachs
Ausstellung

Ort
ZKM | Medienmuseum
2. Obergeschoss

Dauer
Ab 21. Juli 2014

Pressekontakt
Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeit Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

AMAZE.

Choosatron (USA) von Jerry Belich (Audience Award)

Der *Choosatron* ist ein von Choose Your Own Adventure® inspirierter Geschichtendrucker: mit Arduino kompatibel, mit Wi-Fi Verbindung und vollständig ‚hackbar‘! Er lässt sich leicht zu einer kleinen interaktiven Fiction-Gamebox zusammenbauen, die sich großartig für das Spiel mit mehreren Personen eignet. Das Ende der Geschichte wird selbst bestimmt und zum Andenken auf einer Papierrolle ausgedruckt. Überdies kann man auf der Basis von OpenSource und freier Software auch seine eigenen Geschichten schreiben.

Website: <http://www.choosatron.com>

Das fünfte Projekt für *ZKM_Gameplay* ist das nominierte Virtual-Reality-Spiel **SoundSelf** (USA) von Robin Arnott.

Setz dich hin, schalte das Licht aus und nutze deine Stimme, um dich durch stroboskopische Lichttunnel, unmögliche Formen und in eine meditative Trance treiben zu lassen. *SoundSelf* ist eine raffinierte Symmetrie aus Bild, Klang und Körper, die sich Lücken in der menschlichen Wahrnehmung zu Nutze macht, um neue Selbst- und Welterfahrungen zu ermöglichen.

Website: <http://www.soundselfgame.com>

Das angestrebte Ziel der Zusammenarbeit von A MAZE. und ZKM ist eine langfristige Partnerschaft, um ein größeres Publikum für Spiele zu interessieren, die lebens- und realitätsnah sind.

Presseinformation

Juli 2014

ZKM_Gameplay erhält Zuwachs
Ausstellung

Ort
ZKM | Medienmuseum
2. Obergeschoss

Dauer
Ab 21. Juli 2014

Pressekontakt

Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeit Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

