

SPIELSALON

2. Festival der Autorenspiele Kassel



27.11.–01.12.2013

Philosophie

Computerspiele etablieren sich als kreative Ausdrucksform. Immer häufiger bedienen sich Künstler dieses Mediums, um ihre Ideen umzusetzen. Auf der anderen Seite öffnen sich professionelle Spieleentwickler für unkonventionelle Ideen. Damit entwickelt sich die Gamesproduktion - die schon jetzt der dynamischste Faktor der Kreativwirtschaft ist - nicht nur quantitativ sondern auch qualitativ zu einem prägenden Bereich unserer Kultur.

Den spannenden Aufbruch eines zunächst wirtschaftlich und technologisch geprägten Mediums in die Sphären der Hochkultur reflektiert der SPIELSALON auf zwei Ebenen. Zum einen werden Computer-Games, die unsere Definition des Autorenspiels erfüllen, in spielbarer Form ausgestellt. Dabei messen sich ambitionierte Kasseler Studentenprojekte mit einer Auswahl der besten Autorenspiele aus der internationalen Games-Szene. Parallel gibt es eine Vortragsreihe, in der internationale Experten zu philosophischen, soziologischen, künstlerischen, technischen und wirtschaftlichen Aspekten des Themas referieren. Es geht ums Spielen und Darüber-Reden.

Das Festival bietet Raum für einen fruchtbaren Austausch zwischen Studierenden, Künstlern, professionellen Spielentwicklern und dem Publikum.

Der SPIELSALON wird 2013 das zweite Mal stattfinden. Er kann auf den Erfahrungen und auf der positiven Resonanz der ersten Ausgabe vom Juli 2011 aufbauen.

Orte

– Kasseler Kunstverein im Fridericianum (das erste öffentliche Museum auf dem europäischen Kontinent und documenta Standort)

– dock4 als Labor und Werkstatt

Programm

– Ausstellung 30 Spiele an 2 Veranstaltungsorten

– Vorträge und Workshops mit internationalen Referenten aus Video- und Computerspielszene, Industrie und Kunst

– Game Jam für Studenten und Spieleentwickler

Veranstalter

Kunsthochschule Kassel und Universität Kassel

Prof. Thomas Meyer-Hermann
Prof. Joel Baumann
Prof. Martina Bramkamp
Prof. Dr. Albert Zündorf
sowie Studenten und Mitarbeiter

beteiligte hFMA-Hochschulen

Hochschule für Gestaltung Offenbach
Hochschule RheinMain
Hochschule Darmstadt

Partner und Förderer

– hFMA (hess. Film- und Medienakademie)
– AMBION
– Micromata
– Kulturrat der Stadt Kassel
– LPR Hessen (Hess. Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien)
– Dr. Wolfgang Zippel-Stiftung

SPIELSALON

2. Festival der Autorenspiele Kassel



27.11.–01.12.2013

Lectures

– Joris Dormans, NL

Joris Dormans promovierte in Game Design an der Universität von Amsterdam und forscht im Bereich Spieleentwicklung. Er lehrt an der „Hogeschool van Amsterdam“ und arbeitet an einem Buch zu Spielmechaniken. Außerdem ist er Freelance Game Designer für Computer- und Brettspiele.

– Die Gute Fabrik, DK

Die Gute Fabrik ist ein dänisches Spielentwicklerstudio, das mit den Spielen „Where is my Heart?“ und „Johann Sebastian Joust“ innerhalb der Indie Game Szene Berühmtheit erlangte. Ihre Spiele sind inspiriert von klassischen Schulhofspielen und autobiografischen Erlebnissen.

– Black Pants Studio, D

Das Black Pants Studio wurde 2010 von sechs Kasseler Animations- und Informatik-Studenten gegründet. Ihre ersten Computerspiele „Tiny & Big“ und „Love, Hate and the other ones“ erhielten zahlreiche Preise, darunter der Deutsche Computerspielpreis für das beste Jugendspiel 2013. Mittlerweile veröffentlicht Black Pants auch Mobile Games und Comics.

– Matias Ljungström, D

Mattias Ljungström ist ein Teil des Berliner Entwicklerstudios Spaces of Play und der Co-Designer des Puzzle-Spiels „Spirits“. Zuvor hatte er eine Assistenzprofessur an der Fachhochschule Potsdam für Game Design und visualisierte zusammen mit dem Entwickler Smule Mobile-Apps wie „Ocarina“, „Leaf Trombone“ und „I am T-Pain“.

– Sos Sosowski, PL

Sos Sosowski ist Game Designer und Programmierer. Er hat unzählige Spiele entwickelt und 2012 mit „McPixel“ international große Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Er ist der erste Game Designer der Videospiegelgeschichte der öffentlich darum warb, „McPixel“ von der berüchtigten Internet-Tauschbörse Pirate Bay herunterzuladen.

– Lea Schönfelder, D

Lea Schönfelder ist Trickfilmerin und Game Designerin. Ihre Spiele beschäftigen sich mit Fragen rund um Geschlechterrollen, Alltagserfahrungen und moralische Konflikte. Sie entfachen häufig öffentliche Debatten. So fühlte sich beispielsweise die russische Volkskammer veranlasst, über ein Verbot von „Ulitsa Dimitrova“ zu diskutieren. Das Spiel thematisiert das harte Leben von Straßenkindern in Russland.

Stand: 27.08.2013

SPIELSALON 2. Festival der Autorenspiele Kassel

27.11.–01.12.2013

Kontakt

Stephan Hanf
Öffentlichkeitsarbeit
stephan@spielsalonkassel.com
+ 49 177 7657561

Nils Knoblich
Projektleiter
nils@spielsalonkassel.com
+ 49 178 8324019

Kunsthochschule Kassel
Abt. Trickfilm
Team SPIELSALON
Menzelstraße 13
34121 Kassel

www.spielsalonkassel.com
[www.fb.com/spielsalonkassel](https://www.facebook.com/spielsalonkassel)
www.twitter.com/spielsalonks



Impressionen vom 1. SPIELSALON 2011