Glitching Games

SpieleSalon Reloaded - Workshop Edition

Mit Jul Marian und electro_lyzer

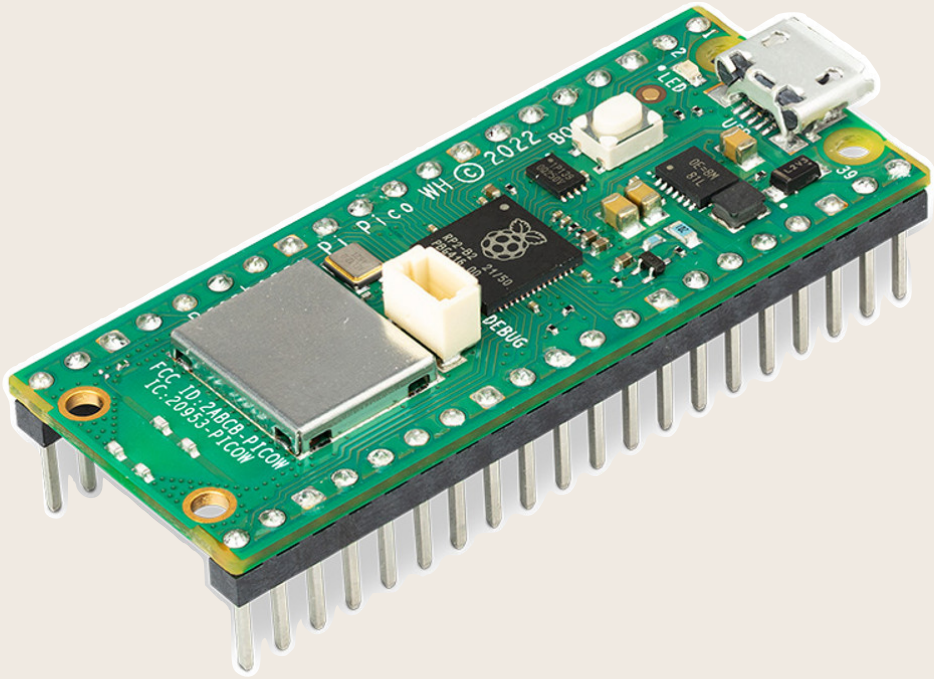
Adresse: Vogelsanggasse 3, 8330 Feldbach
Dauer: 1 1/2 - 2 Stunden

Dieser Workshop untersucht die Schnittstelle zwischen digitalem "Game Development" und analogem "Physical Computing" und lädt junge Erwachsene dazu ein, digitale und physische Interaktionsformen praktisch zu erkunden. In einem strukturierten, aber experimentellen Format setzen sich die Teilnehmenden sowohl mit Software- als auch mit Hardware-Komponenten auseinander und reflektieren kritisch über das kreative und subversive Potenzial unabhängiger Spieleentwicklung.

Der Workshop gliedert sich in zwei aufeinander aufbauende Phasen. In der ersten Phase arbeiten die Teilnehmenden mit der Pico-8-Game-Engine, einer Fantasy-Konsole, die einen spielerischen und zugänglichen Zugang zur Spieleentwicklung ermöglicht. Sie entwickeln eigene kleine Spiele und setzen sich mit grundlegenden Mechaniken und narrativen Strukturen auseinander. In der zweiten Phase dienen diese Spiele als Ausgangspunkt für eine Einführung in Physical Computing mit dem Mini-Computer "Raspberry Pi Pico". Durch Hardware-Modifikationen experimentieren die Teilnehmenden mit der Manipulation und Erweiterung ihrer digitalen Kreationen in den physischen Raum. Zur Halbzeit wechseln die Gruppen ihre Aufgaben, um beide Prozesse gleichermaßen zu durchlaufen.

Über die technische Auseinandersetzung hinaus wird die unabhängige Spieleplattform itch.io vorgestellt. Dabei steht im Fokus, wie Spiele als künstlerische, persönliche oder sogar politisch subversive Ausdrucksformen genutzt und mit einer breiteren Community geteilt werden können. Durch die Vermittlung eines DIY-Ethos und einer kritischen Perspektive auf die Spieleentwicklung positioniert der Workshop Independent Games als Raum für Selbstexpression, Experiment und kollektive Auseinandersetzung.

Der Workshop ist Teil der Ausstellung "Spielesalon Reloaded" und knüpft an deren übergeordnete Themen an.



Raspberry Pi Pico

Ein Raspberry Pi Pico ist ein kleiner, günstiger Computer, der oft für kreative und technische Projekte genutzt wird. Er sieht aus wie eine Platine mit Anschlüssen, funktioniert aber wie ein richtiger Computer – man kann ihn mit einer Tastatur, Maus und einem Bildschirm verbinden.

Im Workshop wird er verwendet, um die selbst erstellten Spiele durch physische Eingaben (z. B. Tasten, Sensoren oder andere Hardware-Elemente) zu manipulieren und zu erweitern.

Pico 8 Fantasy Konsole

Workshop-Leitende

electro_lyzer (Lisa-Maria Schmidt) arbeitet mit interdisziplinären und transmedialen Ansätzen. Sie kuratiert derzeit den unabhängigen Kunstraum „KS Room“, war Teil des Vorstands des transnationalen Kunstfestivals „HOCHsommer“ und ist an der Entwicklung verschiedener künstlerischer Projekte und Institutionen in Österreich beteiligt. Ihr Forschungsinteresse und ihre künstlerische Arbeit sind geprägt von sozialwissenschaftlichen Methoden sowie STS (science and technology studies) und ihrem Impuls zur Erforschung digitaler Räume wie virtueller Micro-Communities.
https://electro-lyzer.neocities.org/

Jul Marian, ein trans*disziplinärer Künstler*, entwirrt die Verstrickungen von Körpern, Bio*politik, Queerness und Science and Technology Studies mithilfe von posthumanistischer Theorie und persönlichen Erfahrungen. In Kooperation mit dem Filmmuseum Österreich entstand beispielsweise der Film Tonspur (2023), der sich mit Transness und Körperbildern auseinandersetzt. Am Ars Electronica Festival 2023 zeigte er das Gruppenwerk care_full, eine Arbeit zu unterschiedlichen Formen von Care im Angesicht von neuen Reproduktionstechnologien. Derzeit beschäftigt er sich mit subversiven Netz-Taktiken marginalisierter Gruppen, insbesondere der queeren Community.
https://www.filmmuseum.at/forschung_vermittlung/forschung/artistic_researchvienna_queerstories_2023
https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/de/care_full/