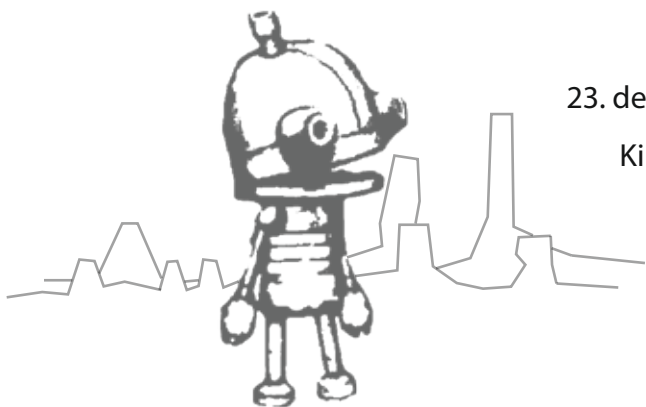


Amanita Design



23. december 2016 – 9. januar 2017

KiBela, prostor za umetnost
MMC KIBLA, Maribor

Amanita so ena najkakovostnejših svetovnih skupin in ustvarjalcev novih računalniških podob in digitalne realnosti, ki jih krasijo prislovični češki dar za ilustracijo in smisel za igrivost, humor in lepoto ter izvirna glasba, ki jo prispevajo sami oziroma povabijo k sodelovanju češke skupine. Visoka estetika v sodelovanju s sodobnimi tehnologijami ustvarja enkratno doživljajski utrip v prostoru, kjer se srečamo z njihovimi deli.

Še več, na mariborski razstavi lahko vse njihove igre tudi preizkusimo in se vanje potopimo, da sami izkusimo intermedijsko pojavnost te izjemne interdisciplinarne skupine v domeni sodobnih umetnosti in virtualnih realnosti.

<http://amanita-design.net/>

V MMC KIBLA je na ogled celotna produkcija Amanita Design, ki je na voljo obiskovalkam in obiskovalcem dogodka, izjemno zanimiva tudi za najmlajše, saj gre za umetniška in didaktična dela, ki nas ekološko in družbeno osveščajo.

Poleg drugih umetniških del ter izdelkov so ustvarili tri bistvene računalniške igre: Machinarium (2009), Botanicula (2012), in Samorost 3 (2016) kot nadaljevanje Samorost (2003), ki je bila njihova izhodiščna točka, in Samorost 2 (2005). Vse tri bodo prikazane z dodatkom drugih spletnih iger, interaktivnih videospotov in dihalno jemajočih grafik. Machinarium je bila razvita v obdobju treh let in financirali so ga s svojimi prihranki. Proračun za trženje igre je bil skopih 1.000 \$. Do letos se je prodalo več kot 4 milijone enot in na kritičnih spletiščih ima povprečno oceno 85%. Igralni karakter, robot imenovan Josef (imenovan po Josefu Čapku, ustvarjalcu besede "robot" in bratu Karla Čapka) išče svojo punco Berto.

Skupina Amanita je prejemnica številnih najpomembnejših nagrad na svetu, Ars Electronica, Webby, Igra leta, Najboljše v Mac App trgovini, Najboljša zgodba / Svetovna nagrada za oblikovanje, Nagrada za najboljšo glasbo, Najboljša neodvisna igra, Nagrada za najboljšo umetnost v igri, Nagrada za najboljšo spletno delo, Top Talent, BAFTA (Nagrada britanske akademije) nominacija.

Amanita Design je majhen, neodvisen studio za razvoj igre s sedežem na Češkem. Ustanovljen je bil leta 2003, ko je Jakub Dvorský končal disertacije na Akademiji za umetnost v Pragi z ustvarjanjem brezplačnih spletnih flash iger z imenom Samorost. Leta 2005, se je animator Václav Blin pridružil studiu in ustvarjen je bil Samorost 2. Od takrat se je njihova ekipa še dodatno razširjala, prišlo je več odličnih sodelavcev – glasbeniki Floex in Dva, programerji David Oliva, Peter Stehlík in Jan Werner, slikar Adolf Lachman, strokovnjak za zvočne učinke Tomáš Dvořák in animator Jaromír Plachý. Poleg izdelave računalniških iger, je studio ustvaril tudi glasbene video posnetke, spletne strani, animirana dela in ilustracije, prav tako pa se ukvarjajo z oblikovanjem produkcij.

Produkcija: Društvo za sodobno umetnost X-OP

Koprodukcija: Kulturno izobraževalno društvo KIBLA in

Združenje za umetnost in avdio-vizualno produkcijo KODA MODRO

Podpora: Mestna občina Maribor

Otvoritev v petek, 23. decembra 2016, ob 20. uri.

Razstava bo na ogled do 9. januarja 2017.

KiBela/MMC KIBLA, Maribor

KiBela, prostor za umetnost

od ponedeljka do petka od 9. do 22. ure in v soboto od 16. do 22. ure (v nedeljo zaprto)

