

# Pressematerial

A woman with her hair in a bun, wearing a dark jacket and a glowing green earring, is seen from the back, looking at a brochure. She is in a museum hallway with a series of glowing blue rectangular frames that recede into the distance. Another person is visible further down the hallway, also looking at a brochure. The lighting is a mix of blue and purple.

**Ausstellung "Choose your Player:  
Spielwelten von Würfel bis Pixel"**

**Zeppelin Museum Friedrichshafen**

**17.05.2024 - 27.04.2024**



# Choose your Player.

## Spielwelten von Würfel bis Pixel

**17.5.2024 – 27.4.2025**

Presserundgang: Mittwoch, 15.5.2024, 11 Uhr

Eröffnung: Donnerstag, 16.5.2024, 18 Uhr, Eintritt frei

**Eskapismus, Erfolgsstreben, Exploration: Warum, wie oder in welchen Kontexten spielt der Mensch? Wie wird er gespielt? Und wie werden Protagonist\*innen in Spielen dargestellt? Die Ausstellung *Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel* befasst sich im Zeppelin Museum Friedrichshafen mit dem Phänomen des Spiels als Kulturmedium zur Gegenwartsflucht und Immersion. Sie erforscht Spielräume von Identität, untersucht, wie Spiele Machtverhältnisse zwischen Widerstand, Propaganda und Krieg aufgreifen sowie ihren Beitrag zur Zukunftsgestaltung und Entstehung neuer Gemeinschaften. Zeppelinspiele aus der eigenen Techniksammlung vom frühen 20. Jahrhundert bis zur Gegenwart werden Werken zeitgenössischer Künstler\*innen sowie Gamingklassikern von Spielbrett bis Konsole gegenübergestellt und kritisch eingeordnet. Ganz im Stil von Rollenspielen entscheiden sich Besucher\*innen für einen von fünf Charakteren – Entdecker\*in, Wissenschaftler\*in, Journalist\*in, Hacker\*in oder Kind – dessen Auswahl ihren Rundgang durch die Ausstellung beeinflusst. Neben dem individuellen Soloabenteuer stehen Diskurs, Immersion und natürlich das Spielen selbst im Fokus.**

Der Mensch spielt, weil es Spaß macht, um sich zu messen, um zu lernen oder um mit anderen zusammenzukommen. Durch neue Technologien und Medien entstehen immer umfangreichere und komplexere Spielwelten. Die Ausstellung *Choose Your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel*, die vom 17.5.2024 bis 27.4.2025 im Zeppelin Museum Friedrichshafen zu sehen ist, lädt Besucher\*innen dazu ein, ihren Blick auf das Spielen als wesentliche Kulturtechnik unserer Zeit zu schärfen, selbst aktive\*r Gamer\*in zu werden oder mit der Brille ihres gewählten Rollenspielcharakters in die Welt des Gaming einzutauchen. Ausgehend von klassischen Brett- und Würfelspielen über Computer-, Konsolen- und VR-Games untersucht die interdisziplinäre Ausstellung, wie sich Spiele entwickelt haben, welche Bilder und Mechanismen hinter ihnen stecken, wie sie die Gesellschaft beeinflussen, aber auch von ihr beeinflusst werden. Bereits ab dem frühen 20. Jahrhundert nehmen Zeppeline Einzug in Quartette, Würfel- und Brettspiele. Thematisch galten sie als neue, überragende Technologie und waren beliebtes Motiv oder Spielfigur in Kriegsspielen des Ersten Weltkriegs. Bedeutsame Ereignisse wie die Weltfahrt 1929, der Atlantikverkehr oder die Arktisfahrt 1931 wurden in ihnen verarbeitet. Die Faszination hält bis zu heutigen massenmedialen Spielen an: Luftschiffe finden sich in modernen Kriegs- und Widerstandsszenarien wie im Ego-Shooter *Battlefield 1*, in kontrafaktischen Szenarien wie *Wolfenstein* oder im Rollenspiel *Fallout 4*. Im Serious Game *Through the Darkest of Times* koordinieren Spieler\*innen eine Widerstandsgruppe im Dritten Reich, inklusive Mission auf dem Luftschiff LZ 129 Hindenburg.

*Let's Plays* und Gaming-Lotsen nehmen Besucher\*innen in der Ausstellung an die Hand, Spiele und ihre Mechanismen werden erklärt, Luftschiffe und Szenarien von Expert\*innen der Zeppelinabteilung



und der Gaming-Community kontextualisiert. In verschiedenen Nischen kann im Single- oder Mehrplayermodus auf großflächigen Projektionen, am PC, am Tablet, an Tischen und in der virtuellen Realität sitzend, stehend und tanzend gespielt werden. Originalexponate der Zeppelinsammlung ab dem frühen 20. Jahrhundert werden nicht nur ausgestellt, sondern als Faksimile erneut spielbar. Dass Spiele auch Kunst sein können und Kunst zum Spiel wird, zeigen die immersiven künstlerischen Werke der Ausstellung, die Spaß bieten, Themen vertiefen, Kritik üben und Perspektiven erweitern.

### Spielplätze: Hey, let's play!

Spiele erlauben es, andere Perspektiven einzunehmen und unterschiedliche Rollen zu erproben. Die Mechaniken und Spielprinzipien sind dabei vielfältig. Im Falle von Survival-Games, Geschicklichkeits- und Geduldsspielen wie *Getting Over It with Bennett Foddy* oder *Frostpunk* verlangen sie von Spieler\*innen eine hohe Frustrationstoleranz. Im E-Sports-Klassiker *Dota 2* sind Reflexe und strategische Fähigkeiten gefragt, beim Publikumserfolg des letzten Jahres *Baldur's Gate 3* ist bei hunderten Stunden Spielzeit wahre Ausdauer nötig. Künstler\*in LuYangs *LuYang NetiNeti Arcade* lädt in eine immersive Spielhalle ein, die von Anime, Science-Fiction, Buddhismus und Neurowissenschaften inspiriert ist. Zwischen Spielautomaten, Tanzstationen und Motorradrennsimulatoren tauchen Besucher\*innen in fantasievolle Spielwelten ein. Visionäre Avatare, surreale Gottheiten und groteske Anime-Charaktere ermutigen dazu, binäre Zuschreibungen von Identität, Nationalität und Geschlecht aufzugeben und das Dasein als Mensch zu hinterfragen.

### Machtspiele: Power Plays!

Welches Wirtschafts- und Fortschrittsbild steckt hinter Manager- und Aufbauspielen? Wie beeinflusst ein Spiel wie *Anno 1800* unser Geschichtsbild? Wie authentisch sind die vermittelten Bilder und was lösen sie bei Spieler\*innen aus? Durch die Perspektive des Spielens werden gesellschaftliche und politische Konfliktkonstellationen durch den oft immersiven Charakter von Spielen nicht nur theoretisch, sondern auch emotional erlebbar. Als Waren und Massenmedien zementieren Spiele Machtverhältnisse, da sie für kommerziellen Erfolg die Erwartungen der Mainstreamkultur bedienen müssen. Diese Abhängigkeit wird deutlich, wenn man untersucht, welche Charaktere, Rollen und Identitäten in Spielen vertreten sind. Der britisch-ghanaische Künstler Larry Achiampong führt diese Dynamik in seiner Arbeit *Mama's Bootleg Fight Club* vor Augen. Seine ghanaischen Wurzeln sind für ihn der Ausgangspunkt, Whitewashing, rassistische und geschlechtsspezifische Vorurteile in der Programmierung und Darstellung ikonischer Gamingcharaktere in Computer- und Konsolenspielen zu hinterfragen. In seiner Gemäldeserie deutet er problematische, stark stereotypisierte Figuren um und verleiht ihnen eine neue Bestimmung und Mission.

### Erweiterte Horizonte: Let's set Sail!

Exploration in Spielen ist als Motiv und Spielmechanik weit verbreitet. Eine besondere Form nimmt sie im Genre der Survival-Spiele an, wo das Überleben in bedrohlicher Umgebung im Vordergrund steht. In einigen dieser Szenarien bieten Luftschiffe eine Chance, der Apokalypse zu trotzen. Afrah Shafiqs Arbeit *Where Do the Ants Go?* beleuchtet die Überlebensstrategien einer vom Klimawandel gebeutelten Ameisenkolonie und verknüpft sie mit ökologischen und sozialen Herausforderungen unserer menschlichen Gesellschaft. Inspiriert vom Kult-Videospiel *Minecraft* lässt die indische Künstlerin Besucher\*innen durch ihre Eingaben das Verhalten einzelner Ameisen und somit das Wohlbefinden der ganzen Kolonie beeinflussen.



### Neue Gemeinschaften: Let's build together!

Einige Spiele schaffen ihre eigenen (Meta-) Universen und fungieren als Plattformen für Konzerte, Veranstaltungen, Treffpunkte oder als Basis für Geschäftsideen. Spiele können zum Katalysator für neue Zukunftsvisionen und alternative Lebens- und Gesellschaftsformen werden. Im Controller-Game *Morphogenic Angels: Chapter 1 – Omoiari* des Künstlerinnenkollektivs Keiken ist es eine Zukunft, in der Menschen durch organische Veränderungen transhumane Fähigkeiten erlangt haben. Als sogenannte Engel leben sie über hunderte Jahre hinweg und greifen auf das Bewusstsein aller Arten zurück: das der Vorfahren, der Natur, der Außerirdischen, der Tiere, der Zellen und des Kosmos. In einem Bällebad ruhend tauchen Besucher\*innen physisch in das immersive Spiel ein, können ihr Abenteuer Revue passieren lassen und sich langsam von der Rolle lösen, in der sie die Ausstellung erkundet haben.

### Szenografie und Nachhaltigkeit

Als wichtiger Teil der Nachhaltigkeitsstrategie hat sich das Zeppelin Museum der klimafreundlichen Ausstellungsumsetzung verschrieben. Das in Berlin ansässige Szenografiebüro *chezweitz* hat sich der Herausforderung einer nachhaltigen Ausstellungsgestaltung für *Choose your Player* angenommen, immateriell und reduziert geplant und dennoch ein starkes Raumgefüge für die Exponate, Kunstwerke und Games generiert. So wurden Wandbauten mit maximal reduziertem Materialeinsatz als offen durchlässige Rahmenarchitektur realisiert, die Ausstellungsräume mit nackten Profilen rhythmisch strukturiert, konsequent das Prinzip der Wiederverwendung von vorhandenem Ausstellungsinventar organisiert und das überwiegend recyclefähige Material kann in den Wertstoffkreislauf zurückgeführt werden. Trotz Reduktion finden sich Besucher\*innen in einer leuchtend abstrakten, dichten Ausstellungswelt wieder. In der werkstattartigen Erdgeschossfläche entsteht im Zusammenspiel aus metallisch reflektierenden Trockenbauprofilen, rhythmisierend leuchtenden Lichtlinien und einer Raumfassung in tiefem Nachtblau ein immersiv wirkender Gamespace mit farbig intensiv leuchtenden Objekt- und Spielfeldern. Im klassisch museal wirkenden 2. Obergeschoss hingegen transformiert sich die neonfarbig strahlende Raumgrafik in zart schwebende Lichtflächen, die mittels heller Vollholz-Rahmenbauten in ein strukturelles Spielfeld überführt werden.

### Soloabenteuer und debatorial®: Choose your Adventure!

In Kooperation mit den Pen-&-Paper-Rollenspieler\*innen von *Orkenspalter TV* entstanden fünf individuelle Soloabenteuer, die ausstellungsbegleitend analog oder digital im *debatatorial®* des Zeppelin Museums gespielt werden können. Sie nehmen Besucher\*innen mit in eine Steampunk-Welt im Jahre 2060, in der die Erdoberfläche kaum noch bewohnbar ist. Tapfere Agent\*innen der Organisation N.E.M.O. versuchen, mit einem zeitreisefähigen Luftschiff den Schaden zu beheben. Ganz im Stil von Rollenspielen entscheiden sich Besucher\*innen für einen von fünf Charakteren – Kind, Journalist\*in, Hacker\*in, Wissenschaftler\*in oder Entdecker\*in – der im *debatatorial®* individuell gestaltet werden kann und dessen Auswahl ihren Rundgang durch die Ausstellung beeinflusst.

Seit 2009 bilden Mháire Stritter und Nico Mendrek *Orkenspalter TV* und berichten aus der Rollenspiel-, LARP- und Comic-Szene oder produzieren und leiten Pen-&-Paper-Abenteuer an, zuletzt für den ersten live *Tatort* auf dem ARD-Twitch-Kanal.



## Begleitprogramm zur Ausstellung

Im *ZeppLab* des Zeppelin Museums wurde in Kooperation mit *Call of Quest* ein Escape-Room installiert, der Besucher\*innen zum Rätseln in der Gruppe, Familie oder mit Freund\*innen einlädt. Inhaltlich dreht sich alles um das Thema Zeppeline – alles Weitere ist streng geheim!

Außerdem ergänzt das Begleitprogramm die Ausstellung inhaltlich und spielerisch. So wird die Ausstellungsfläche im Rahmen der *World Game Series* einmal im Monat dazu genutzt, um Spiele aus aller Welt vorzustellen. In Kooperation mit städtischen Vereinen aus Friedrichshafen lernen Besucher\*innen neue Spielwelten kennen und probieren sie gemeinsam aus. Die Vortragsreihe *OPEN HOUSE!* befasst sich unter anderem mit Gaming und Inklusion, mit dem Spiel als Kulturgut zum Dialog mit der Welt sowie mit Zeppelinspielen – oder: wie man sich durch den Luftkrieg würfelt. An verschiedenen Wochenenden lädt das Zeppelin Museum zum Pub-Quiz, FIFA-Turnier während der EM 2024 oder zum Mario-Kart-Event mit Livemusik ein, es wird einen LIT WALK mit Lesung von Tonio Schachinger geben und eigene Pixelbilder mit Gaming-Charakteren oder Luftschiffen können in Workshops gebastelt werden. Am Weltspieletag und Weltkindertag wird gemeinsam gespielt, es geht mit einem Lego-Rampen-Workshop in den Stadtraum und auch beim Kulturufer in Friedrichshafen wird das Zeppelin Museum mit spielerischen Inhalten und Workshops dabei sein. In Kooperation mit der Wissenswerkstatt Friedrichshafen werden Spielfiguren gegossen oder Computerspiele mit Scratch erstellt. Bei drei *Game On!* Events mit Mháire von *Orkenspalter TV* wird das Pen-&-Paper-Rollenspiel rund um N.E.M.O., das eigens für die Ausstellung entwickelt wurde, nicht nur live im Museum angeleitet und gespielt, sondern auch auf Twitch übertragen.

**Künstler\*innen:** Larry Achiampong, Keiken, LuYang, Afrah Shafiq

**Games (Auswahl):** Airships – Northpole Quest, Anno 1800, A Normal Lost Phone, Battlefield 1, Celeste, Cloudage, Der Luftkrieg, Dota 2, Durch die Luft, Europa-Reise, Fallout 4, Frostpunk, Getting Over It with Bennett Foddy, Keep Talking and Nobody Explodes, Mario Kart, Portal, PowerWash Simulator, Roblox, Super Mario World, Terra Nil, Through the Darkest of Times, Unravel 2, Viewfinder, Wolfenstein, World of Warcraft, Zeppelin Attack, Zeppelin – Giants of the Sky u.v.m.

**Kurator\*innen:** Claudia Emmert (Direktorin), Jürgen Bleibler (Leitung Abteilung Zeppelin), Mara-Johanna Kölmel (Leitung Abteilung Kunst), Felix Banzhaf (Wissenschaftlicher Mitarbeiter Abteilung Zeppelin) und Stephanie Milling (Wissenschaftliche Mitarbeiterin Abteilung Kunst)

**Mit Dank an:** gamelab.berlin, Orkenspalter TV, Copperfield Gallery, Zabłudowicz Collection

---

### **Zeppelin Museum: Kunst trifft Technik am Ufer des Bodensees**

Das Zeppelin Museum Friedrichshafen macht Innovationen in Technik und Kunst multimedial erlebbar und lädt Besucher\*innen zum interaktiven Dialog ein. Interdisziplinär, diskursiv, partizipativ und inklusiv widmet es sich historischen, gegenwärtigen und zukünftigen gesellschaftlichen Prozessen und Fragestellungen.

### **Zeppelin Museum: Art meets Technology, on the Shores of Lake Constance**

The Zeppelin Museum Friedrichshafen offers a multimedia experience of innovations in technology and art, and invites visitors to engage in an interactive dialog. Interdisciplinary, discursive, participatory and inclusive, it is dedicated to historical, current and future social developments and debates.

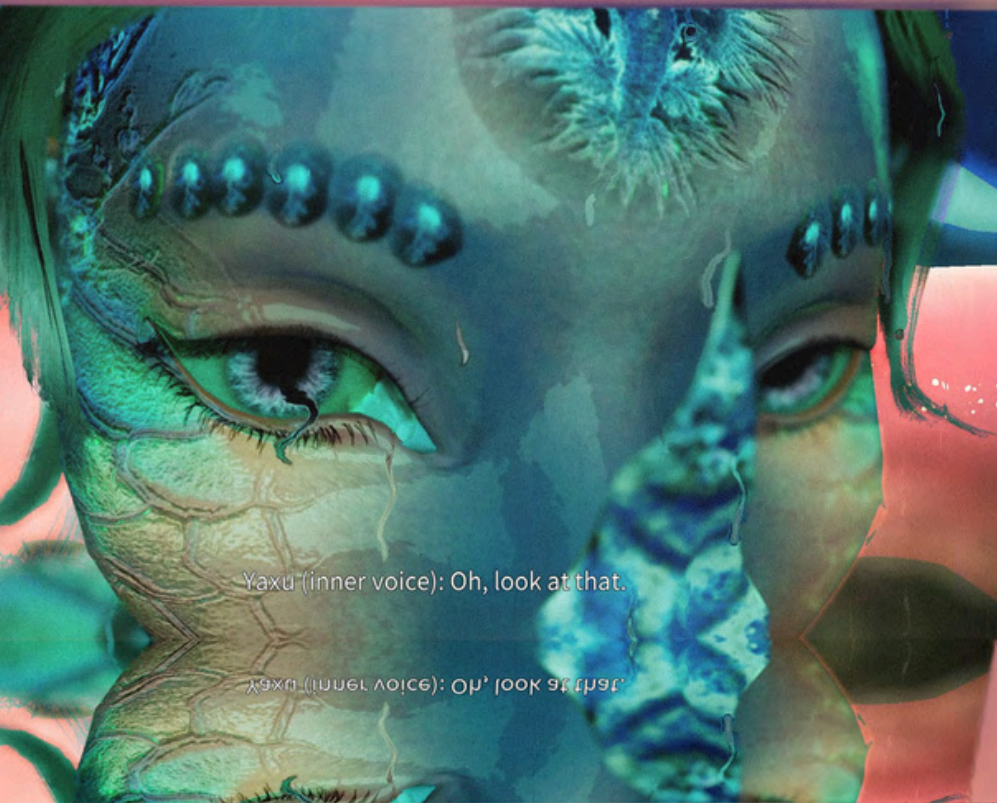
### **Pressekontakte / Press Contacts**

Stefanie Strigl | Zeppelin Museum  
[presse@zeppelin-museum.de](mailto:presse@zeppelin-museum.de)  
+49 (0) 7541 3801-21

Jana Spiller | ARTEFAKT Kulturkonzepte  
+49 (0) 30 440 10 720  
[jana.spiller@artefakt-berlin.de](mailto:jana.spiller@artefakt-berlin.de)

### **Pressedownload / Download Press Releases**

[www.zeppelin-museum.de/presse](http://www.zeppelin-museum.de/presse)  
[www.artefakt-berlin.de](http://www.artefakt-berlin.de)



Yaxu (inner voice): Oh, look at that.

Yaxu (inner voice): Oh, look at that.



# Szenografisches Konzept

**„Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel.“  
chezweitz' Szenografie für die neue Sonderausstellung im  
Zeppelin Museum Friedrichshafen**

In der Sonderausstellung „Choose your Player“ befasst sich das Zeppelin Museum mit dem Spielen als kulturelle Praxis und stellt spezifisch die Spiele in den Mittelpunkt, die den Zeppelin oder das Luftschiff als Akteur beinhalten. Diese gibt es in erstaunlicher Menge! Das Phänomen Spiel/Gaming wird in dieser Ausstellung sowohl über Objekte der Sammlung, vielfältige virtuelle Games, als auch über raumgreifende Kunstinstallationen ausgebreitet und kritisch z.B. im Hinblick auf Genderstereotypen oder rassistischer Klischees diskutiert.

Das Zeppelin Museum ist in Deutschland ein Vorreiter von umfassend nachhaltiger Ausstellungsgestaltung. chezweitz hat diese Policy als Herausforderung angenommen, immateriell und reduziert zu planen und dennoch ein starkes Raumgefüge für die Exponate, Kunstwerke und Games zu generieren. Als konsequente Umsetzung der Nachhaltigkeitsvorgaben hat chezweitz alle Wandbauten mit maximal reduziertem Materialeinsatz als offen durchlässige Rahmenarchitektur, ohne die übliche Flächenbeplankung realisiert. Die Ausstellungsräume werden mit nackten Profilen rhythmisch strukturiert und durch verblüffende perspektivische Konstruktionen sowie grafische Wandelemente und davor platzierte Exponate optisch verdichtet. Zudem wird konsequent das Prinzip der Wiederverwendung von vorhandenem Ausstellungsinventar in einer langen Kette organisiert und das überwiegend „recyclefähige“ Material kann in den Wertstoffkreislauf zurückgeführt werden.

Trotz Reduktion finden sich Besucher:innen in einer leuchtend abstrakten, dichten Ausstellungswelt wieder, und sofort stellt sich das Gefühl ein, in die virtuellen Gamingwelten selbst einzutauchen. Erlebte Virtualität und performativ inszenierte Spiel- und Objektfelder bestimmen die szenografische Strategie des Berliner Szenografiebüros chezweitz auf den beiden Flächen im Erdgeschoss und im zweiten Obergeschoss des Zeppelin Museums. Die baulich und atmosphärisch so unterschiedlichen Charaktere der Ausstellungsgeschosse werden zum Katalysator für die unterschiedlichen

Interpretationen von Spielwelten innerhalb der Ausstellung. In der werkstattartigen Erdgeschossfläche entsteht im Zusammenspiel aus metallisch reflektierenden Trockenbauprofilen, rhythmisierend leuchtenden Lichtlinien und einer Raumfassung in tiefem Nachtblau ein immersiv wirkender Gamespace mit farbig intensiv leuchtenden Objekt- und Spielfeldern. Im klassisch museal wirkenden 2. Obergeschoss hingegen transformiert sich die neonfarbig strahlende Raumgrafik in zart schwebende Lichtflächen, die mittels heller Vollholz-Rahmenbauten in ein strukturelles Spielfeld überführt werden. Helle, geometrisch changierende Grafiküberwürfe aus recyclebaren Kartonageflächen vervollständigen die sanft-farbige Ausstellungslandschaft.

Beide Stockwerke sind über ein Rollenspiel, das bereits der Ausstellungstitel vorwegnahm, verbunden. Die Besucher:innen werden über den virtuell anmutenden Lichttunnel in die Sonderausstellung hineingezogen; eine Holoprojektion begrüßt aktiv jeden Besuchenden und fordert auf, einen Charakter als Begleitung durch den Rundgang zu wählen (Choose Your Player). Die spielerische Aufforderung zur Performance innerhalb der Ausstellung prägt die Haltung der Szenografie und der Vermittlung im Zeppelin Museum. Eine starke raumgrafische Gestaltung mit vertikalen Lichtlinien, geometrischen Grafikelementen und akzentuierten Farbwirkungen bildet die Terrains für eine Vielfalt von Spiel-Charakteren, die durch Silhouetten, Schatten und Pixel repräsentiert und in Spielfeldern und Stationen aktiviert werden können. Wie in großen Gamingspektakeln begegnen sich die Besucher:innen immer wieder im Raum. Der offene szenografische Ansatz lässt so Raum für Zufall und Interaktion und schafft soziale Momente: Besucher:innen/Spieler:innen sind beständig im gemeinschaftlichen Erlebnismodus – auch sozial eine „nachhaltige“ Art der Rezeption.

Mit „Choose your Player“ ist es nun gelungen, zwei im ersten Moment vielleicht entgegengesetzte Felder klug, spannend und eben spielerisch miteinander zu verbinden: Gamingenerlebnis und Nachhaltigkeit. – Wir haben also nicht nur die Möglichkeit, Konträres zu verbinden, sondern auch die Freiheit, zu wählen, wer wir sein wollen: choose your player-nachhaltig!



## Fakten

Laufzeit: 17.05.2024 – 27.04.2025

Ausstellungsfläche: 850 Quadratmeter

Planung/Entwicklung: Februar 2024 – Mai 2024

## Über chezweitz

Das in Berlin ansässige Szenografiebüro chezweitz übersetzt Ideen und Inhalte in museale und urbane Räume. Im Jahr 2000 von den Architekt:innen Dr. Sonja Beeck und Detlef Daiber-Weitz gegründet, gestaltet chezweitz Kunst- und Themenausstellungen in international renommierten Museen und realisiert künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum. Im Dialog mit Kuratoren entstehen Umgebungen, in denen sich Exponat, Raum und Vermittlungsebene zu ortsspezifischen Ausstellungs-dramaturgien verdichten und nachhaltige Erlebnisse für Besucher:innen aller Altersklassen generieren. Große Projekte umfassen die neue Dauerausstellung im Jüdischen Museum Berlin, die „Geschichte des Ortes“ im Humboldt Forum Berlin und die ständige Ausstellung der Stiftung Bauhaus Dessau. chezweitz konzipierte und kuratierte für die IBA Stadtumbau 2010 in Sachsen-Anhalt die Drive Thru Gallery und das IBA Studio für die IBA Berlin 2020. Wichtige Projekte sind außerdem die Andy Warhol-Schau „Other Voices, Other Rooms“ im Stedelijk Museum Amsterdam, die Werkausstellung „Louise Bourgeois“ im Moderna Museet Stockholm, das interaktive „Europäische Klassenzimmer“ in Aachen, die Wanderausstellungen „Pop-Up Cranach“ für die Gemäldegalerie Berlin sowie „Homosexualität\_en“ und jüngst „Roads not Taken“ für das Deutsche Historische Museum Berlin und die neue Dauerausstellung „Jüdische Beziehungsgeschicht(en)“ im Museum Laupheim.

chezweitz ist mit einer Reihe von renommierten Auszeichnungen geehrt worden, unter anderem mit dem Designpreis der Bundesrepublik Deutschland in Gold und der Auszeichnung „Museum des Jahres 2020“ für das Bauhaus Museum Dessau.

[www.chezweitz.de](http://www.chezweitz.de)

Pressekontakt für chezweitz:

Lars Weitemeier

f +49.30.28878910

[larsweitemeier@chezweitz.de](mailto:larsweitemeier@chezweitz.de)






Pressebilder sind  
abrufbar unter  
<https://t.ly/R518Z>

## Pressebilder / Press Images

### Choose your Player.

#### Spielwelten von Würfel bis Pixel / Gaming from Dice to Pixel

#### Bildnachweise / Credits

<p><b>ZM_Chose-your-Player_1</b></p> <p>DICE, Electronic Arts (EA), <i>Battlefield 1</i>, 2016</p> <p>Verpackung und CDs / Packaging and DVDs</p> <p>© Foto / Photo: Tretter (CC-BY-ND)</p>	
<p><b>ZM_Chose-your-Player_2</b></p> <p>Nanox Games e.U., <i>CloudAge</i>, 2020, Bad Vöslau (Österreich)</p> <p>Verpackung, Karten, Spielbrett und -figuren / Packaging, Cards, Game Board and Game Pieces</p> <p>© Foto / Photo: Tretter (CC-BY-ND)</p>	
<p><b>ZM_Chose-your-Player_3a</b> <b>ZM_Chose-your-Player_3b</b></p> <p>J.W.Spear &amp; Söhne, <i>Der Luftkrieg</i>, um 1914, Nürnberg</p> <p>Verpackung, Spielbrett und -figuren / Packaging, Game Board and Game Pieces</p> <p>© Zeppelin Museum Friedrichshafen, Foto / Photo: Tretter (CC-BY-ND)</p>	



**ZM\_Choose-your-Player\_4**

Ikarion, MicroProse, *Giants of the Sky*, 1994

Verpackung / Packaging Pieces

© Foto / Photo: Edmund Moehrle (CC BY-NC-SA)



**ZM\_Choose-your-Player\_5**

Geschicklichkeitsspiel mit Motiv angelehnt an das Unglück von LZ 4 bei Echterdingen 1908, Hersteller unbekannt / Skill Game with a Motif based on the Disaster of LZ 4 near Echterdingen, Manufacturer unknown

Geschicklichkeitsspiel / Skill Game

© Zeppelin Museum Friedrichshafen, Foto /Photo: Tretter (CC-BY-ND)



**ZM\_Choose-your-Player\_6a**  
**ZM\_Choose-your-Player\_6b**

Bar Zim Toy Mfg. Co., Inc., *Graf Zeppelin Game*, 1928, New York (NY, USA)

Geschicklichkeitsspiel / Skill Game



© Zeppelin Museum Friedrichshafen, Foto /Photo:  
Tretter (CC-BY-ND)

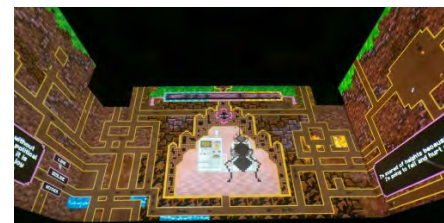


ZM\_Choose-your-Player\_7a  
ZM\_Choose-your-Player\_7b  
ZM\_Choose-your-Player\_7c

Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023–  
fortlaufend/ongoing

Interaktive Drei-Channel-Installation /  
Interactive Three-Channel Installation

© Afrah Shafiq



ZM\_Choose-your-Player\_8

Afrah Shafiq, Portrait

Fotografie / Photography

© Foto / Photo: Vivienne Sarky



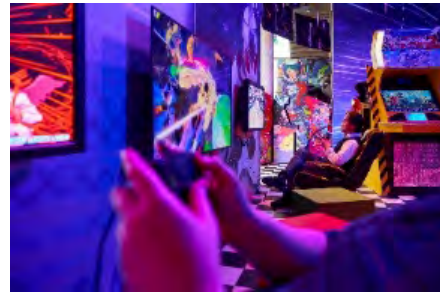
ZM\_Chose-your-Player\_9a  
ZM\_Chose-your-Player\_9b  
ZM\_Chose-your-Player\_9c  
ZM\_Chose-your-Player\_9d

LuYang, *LuYang Arcade Liverpool*, Commissioned and produced by Zabludowicz Collection, FACT Liverpool, 2023

Installationsansicht / Installation View

© LuYang, Foto / Photo: Rob Battersby

Mit freundlicher Genehmigung von LuYang, FACT Liverpool und Soci t , Berlin. / Courtesy of the Artist, FACT Liverpool and Soci t , Berlin.



ZM\_Chose-your-Player\_10a  
ZM\_Chose-your-Player\_10b

LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, Commissioned and produced by Zabludowicz Collection, 2022

Installationsansicht / Installation View

© LuYang, Foto / Photo: David Bebber



Mit freundlicher Genehmigung von LuYang,  
Zabludowicz Collection und Soci t , Berlin. / Courtesy  
of the Artist, Zabludowicz Collection and Soci t ,  
Berlin.



### ZM\_Choose-your-Player\_11

LuYang, Portrait

Fotografie / Photography

  Foto / Photo: Wang Shenshen



### ZM\_Choose-your-Player\_12

Larry Achiampong, *A Dynasty Will Rise from the Ash*,  
2023

Acryl auf Holz / Acrylic on Panel

  Larry Achiampong, Foto / Photo: Reece Straw

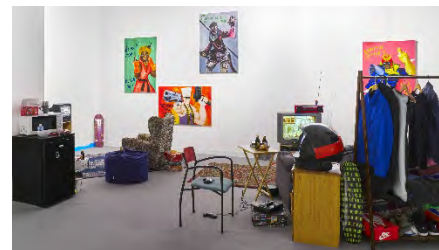
Courtesy of the Artist and Copperfield, London



### ZM\_Choose-your-Player\_13a ZM\_Choose-your-Player\_13b ZM\_Choose-your-Player\_13c

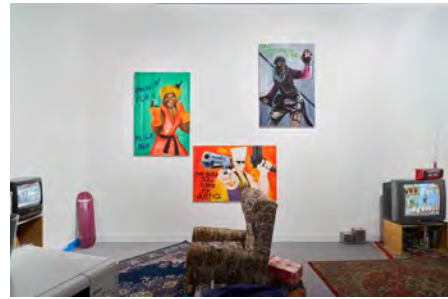
Larry Achiampong, Frieze London 2023

Installation



© Larry Achiampong, Foto / Photo: Reece Straw

Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers und Copperfield, London. / Courtesy of the Artist and Copperfield, London.



### ZM\_Chose-your-Player\_14

Larry Achiampong, Portrait

Fotografie / Photography

© Foto / Photo: Reece Straw



### ZM\_Chose-your-Player\_15a ZM\_Chose-your-Player\_15b

Keiken, *Morphogenic Angels*, 2022–23

Spielansicht (Still) / Game View (Still)

© Keiken

Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerinnen. /  
Courtesy of the Artists.





ZM\_Chose-your-Player\_16a  
ZM\_Chose-your-Player\_16b

Keiken, *Morphogenic Angels*, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, 2023

Installationsansicht / Installation View

© Keiken



ZM\_Chose-your-Player\_17

Keiken, Portrait

Fotografie / Photography

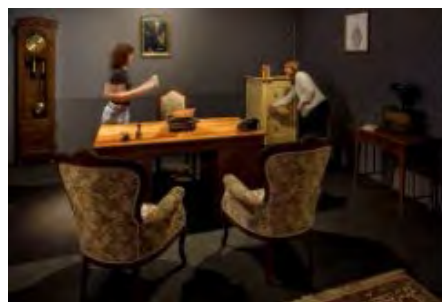
© Foto / Photo: Callum Leo Hughes



ZM\_Chose-your-Player\_18a  
ZM\_Chose-your-Player\_18b

Escape-Room *Die Jagd nach den geheimen Zeppelin-Plänen* im ZeppLab des Zeppelin Museums. / Escape Room *The Hunt for the Secret Zeppelin Blueprints* in the ZeppLab of the Zeppelin Museum.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter





### ZM\_Chose-your-Player\_19

Eingang in die Ausstellung *Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel* im Zeppelin Museum.  
/ Entrance to the exhibition *Choose your Player. Gaming from Dice to Pixel* at the Zeppelin Museum.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



- ZM\_Chose-your-Player\_20a
- ZM\_Chose-your-Player\_20b
- ZM\_Chose-your-Player\_20c
- ZM\_Chose-your-Player\_20d
- ZM\_Chose-your-Player\_20e
- ZM\_Chose-your-Player\_20f
- ZM\_Chose-your-Player\_20g

LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, Commissioned and produced by Zabłudowicz Collection, 2022

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter





**ZM\_Chose-your-Player\_21a**  
**ZM\_Chose-your-Player\_21b**

Einstieg in die ausstellungsbegleitenden Pen-&-Paper-Soloabenteuer von *Orkenspalter TV*. / Start into the exhibition-accompanying pen & paper solo adventures of *Orkenspalter TV*.



© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



### ZM\_Chose-your-Player\_22

Blick in die Gaming-Arcade von LuYang. / View of the  
LuYang's Gaming Arcade.

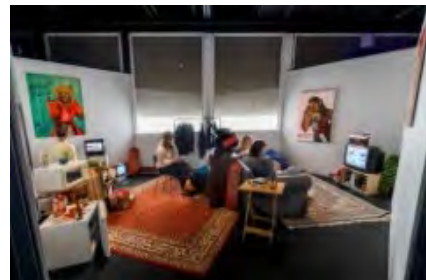
© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



### ZM\_Chose-your-Player\_23a ZM\_Chose-your-Player\_23b ZM\_Chose-your-Player\_23c

Larry Achiampong, *Larry's Room*, 2024

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter





#### ZM\_Choose-your-Player\_24

Verschiedene Single- und Multiplayerspiele in der Ausstellung verteilt. / Various single and multiplayer games distributed throughout the exhibition.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



#### ZM\_Choose-your-Player\_25a ZM\_Choose-your-Player\_25b

Zeppelin-Spiele aus der Techniksammlung des Zeppelin Museums. / Zeppelin games from the Zeppelin Museum's Technology Collection.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter





ZM\_Chose-your-Player\_26a  
ZM\_Chose-your-Player\_26b

Rätsel- und Spielestationen zugehörend zu den Pen-&-Paper-Soloabenteuern von *Orkenspalter TV*. / Puzzle and game stations related to the pen & paper solo adventures of *Orkenspalter TV*.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



ZM\_Chose-your-Player\_27a  
ZM\_Chose-your-Player\_27b

Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023–  
fortlaufend/ongoing

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



ZM\_Chose-your-Player\_28

Szenografie im zweiten Obergeschoss der Ausstellung.  
/ Scenography on the second floor of the exhibition.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



ZM\_Chose-your-Player\_29

Zeppelin-Spiele aus der Techniksammlung sowie  
spielbare moderne Brettspiele wie *Frostpunk* im  
Hintergrund. / Zeppelin games from the Technology  
Collection as well as playable modern board games  
such as *Frostpunk* in the background.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



### ZM\_Choose-your-Player\_30

Spielbare Faksimile von Zeppelin-Spielen aus der Techniksammlung des Zeppelin Museums. / Playable facsimiles of Zeppelin games from the Zeppelin Museum's Technology Collection.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



### ZM\_Choose-your-Player\_31

Strategische Brettspiele mit Luftschiffbezug zum Spielen und Ausprobieren in der Ausstellung. / Strategic airship-related board games to play and try out in the exhibition.

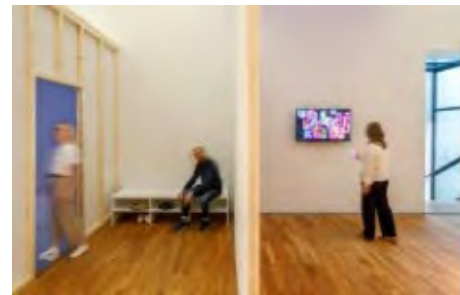
© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



### ZM\_Choose-your-Player\_32

Eingang zum Bällebad der Ausstellung sowie Avatare der Besucher\*innen auf Bildschirm im Hintergrund, die über das debatorial® erstellt wurden. / Entrance to the exhibition's ball pool and avatars of the visitors on the screen in the background, which were created using the debatorial®.

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter



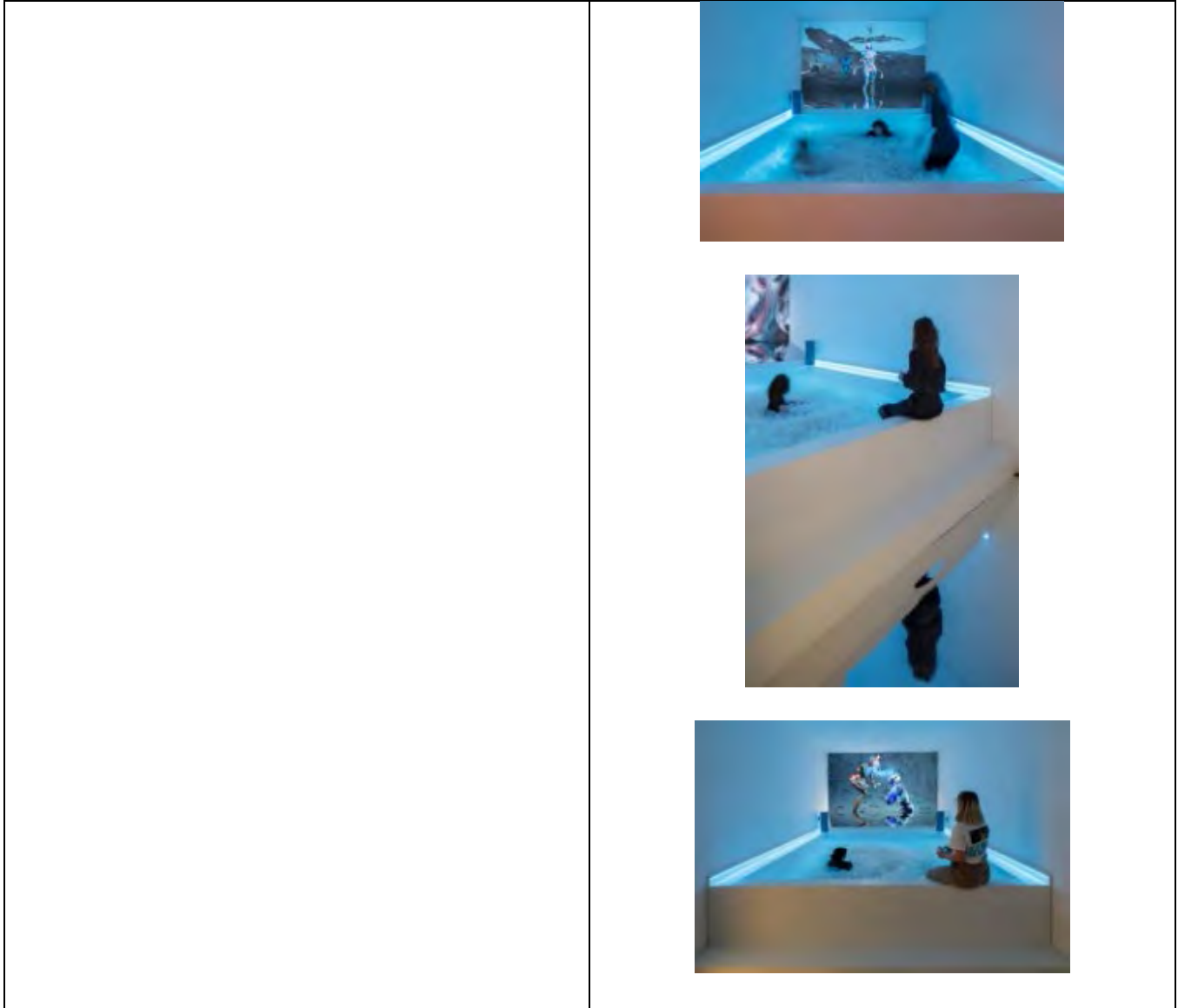
### ZM\_Choose-your-Player\_33a ZM\_Choose-your-Player\_33b ZM\_Choose-your-Player\_33c ZM\_Choose-your-Player\_33d ZM\_Choose-your-Player\_33e

Keiken, *Morphogenic Angels*, 2022–23

© Zeppelin Museum Friedrichshafen,  
Foto / Photo: Markus Tretter







**Zeppelin Museum: Kunst trifft Technik am Ufer des Bodensees**

Das Zeppelin Museum Friedrichshafen macht Innovationen in Technik und Kunst multimedial erlebbar und lädt Besucher\*innen zum interaktiven Dialog ein. Interdisziplinär, diskursiv, partizipativ und inklusiv widmet es sich historischen, gegenwärtigen und zukünftigen gesellschaftlichen Prozessen und Fragestellungen.

**Zeppelin Museum: Art meets Technology, on the Shores of Lake Constance**

The Zeppelin Museum Friedrichshafen offers a multimedia experience of innovations in technology and art, and invites visitors to engage in an interactive dialog. Interdisciplinary, discursive, participatory and inclusive, it is dedicated to historical, current and future social developments and debates.

**Pressekontakte / Press Contacts**

Stefanie Strigl | Zeppelin Museum  
[presse@zeppelin-museum.de](mailto:presse@zeppelin-museum.de)  
+49 (0) 7541 3801-21

Jana Spiller | ARTEFAKT Kulturkonzepte  
+49 (0) 30 440 10 720  
[jana.spiller@artefakt-berlin.de](mailto:jana.spiller@artefakt-berlin.de)

**Pressedownload / Download Press Releases**

[www.zeppelin-museum.de/presse](http://www.zeppelin-museum.de/presse)  
[www.artefakt-berlin.de](http://www.artefakt-berlin.de)