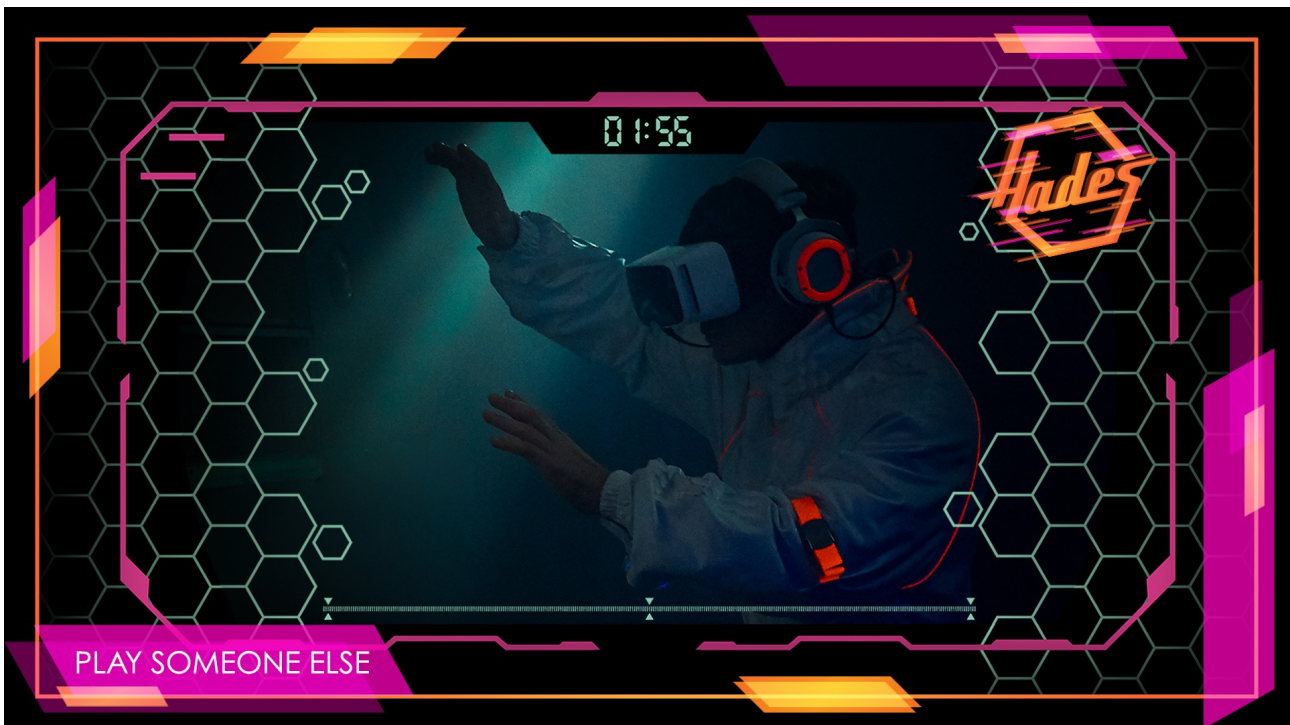


HADES LIVE 01 | A PLAYFUL EXHIBITION EXPERIENCE
PREVIEW BETA @ LANGE NACHT DER MÜNCHNER MUSEEN



HADES LIVE 01 vereint Musiktheater und Real Life Game: Ein Suchspiel verbindet physischen Galerieraum mit Livestream, reale*n Spieler*in mit Online-Community. Eine begehbare, retrofuturistische Welt und immersive Singleplayer-Experience wird zu einem Multiplayer-Point-and-Click-Adventure auf Twitch.

Anmeldung & Informationen: https://www.twitch.tv/hades_live_01/about

Mitspielen – von unterwegs und von zuhause: Eigenes Device (Smartphone/Tablet/Laptop) > Twitch-Account erstellen > Follow HADES LIVE 01

Ort: Digital Art Space München & Twitch | **Preview Beta:** 16.10.2021 | **Zeit:** 18.00 – 1.00 Uhr.
Folgetermine Beta: 20./24./27./31.10.2021 | **Zeiten:** TBA/Zu finden auf [Instagram](#) & [Twitch](#)

HADES LIVE 01 verbindet Musiktheater und Gaming zu einem interaktiven Suchspiel für reale Spieler*innen und eine via Livestream zugeschaltete Online-Community. Die preisgekrönte XR-Pionierin Evelyn Hriberšek präsentiert ein neues Gameplay, das zeitgleich im physischen Raum und digital von überall aus stattfinden kann: Ein Avatar wird mit VR-Brille ausgestattet und via Online-Commands gelenkt. Im Livestream sowie durch die Schaufenster der Galerie eröffnen sich jeweils andere Blickwinkel und Interaktionsmöglichkeiten für die User. Die Preview der Beta-Version findet zur Langen Nacht der Museen im Digital Art Space und auf Twitch statt.

HADES LIVE 01 erforscht technoethische Entwicklungen und Verhaltensweisen einer (zwangs-)digitalisierten pandemischen Gesellschaft, in der die Grenzen zwischen Voyeurismus und Observation sowie Fremd- und Selbstbestimmung immer stärker verschwimmen. **HADES LIVE 01** untersucht Mechaniken und Strategien virtueller Welten und sozialer Medien und lädt als Work-in-Progress dazu ein, die Untiefen des digitalen Fegefeuers live zu erkunden.

Mit **HADES LIVE 01** dockt die XR-Pionierin Evelyn Hriberšek an das von ihr geschaffene Universum von [O.R.PHEUS](#) und [EURYDIKE](#) an, das sich zwischen Bildender und Darstellender Kunst sowie Gaming und Hightech bewegt. Am 16.10.2021 gewährt die preisgekrönte Regisseurin, Medienkünstlerin und Gamedesignerin Einblicke in ihr neustes grenzüberschreitendes Werk. Die Premiere und Launch der finalen Experience ist für 2022 geplant.

HADES LIVE 01 wird vom Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR gefördert. Die Preview und offene Beta-Version findet in Kooperation mit dem Digital Art Space München, der Langen Nacht der Museen München, dem Münchner Science & Fiction Festival, Elgato und devcom statt.

Das **PR-KIT** finden Sie hier:

<https://www.dropbox.com/sh/fqjx6jga70vbm9g/AABn52t9C5D-QwtydoglaxKPa?dl=0>

Das PR-KIT und das darin enthaltene Bildmaterial ist frei im Zuge der aktuellen Berichterstattung bei Nennung der Copyrights (siehe bitte Titelbezeichnung des jeweiligen PR-Fotos).

Bei Veröffentlichung online und auf Social Media bitten wir um die Angabe und Verlinkung der Website und der Social Media Kanäle:

Website: www.eurydike.org/hades-live-01

Twitch: https://www.twitch.tv/hades_live_01/about

Instagram: www.instagram.com/evelyn.hribersek/

#HadesLive01 #EvelynHriberšek #EvelynHribersek #EurydikeOrpheus #EurydikeInfected

ÜBER EVELYN HRIBERŠEK

Instagram: www.instagram.com/evelyn.hribersek/ | **Website:** <https://www.eurydike.org/>

Die XR Pionierin Evelyn Hriberšek kreiert interaktive, hybride Welten und multisensorische, immersive Kunstwerke zwischen Realität und Virtualität. Ihre spielerischen und bewusstseinsverändernden Grenzerfahrungen agieren „vor dem Puls der Zeit“ (WASD) und zielen auf sozialen Wandel. Die Regisseurin, Medienkünstlerin und Gamedesignerin engagiert sich für digitale Ethik und Gender Equality. Dies kommt international zum Tragen – auch als Autorin und Keynote Speakerin auf Events wie der SXSW, VRDays Europe und re:publica. Vielfach nominiert und preisgekrönt sind ihre Werke [O.R.PHEUS](#) und [EURYDIKE](#). Hierzu zählen:

- A.MAZE Award – Explorer Award 2021
- VRNOW Awards – Best in VR Entertainment 2021
- BEN Award der B3 Biennale des Bewegten Bildes – Beste VR/AR/MR-Experience 2020
- SXSW Creative Tech Grant 2019
- WELTENBAUER.AWARD 2019
- Deutscher Computerspielpreis – Beste Inszenierung 2018
- Deutscher Entwicklerpreis – Beste Innovation 2018

- Kultur- und Kreativpilot 2013 – Auszeichnung der Deutschen Bundesregierung
- Deutscher Computerspielpreis – Bestes Serious Game 2013
- Bill Biennale Hauptpreis – Best in Transmedia 2013
- Most Amazing Indies Games Award 2013
- Deutscher Entwicklerpreis – Sonderpreis 2012