

CV

BIOGRAPHIE

Prof. Sebastian Stamm ist **Game Artist, Akademiker und Art Director**.

Er unterrichtet als Professor für Game Art im Fachbereich Game Design an der University of Applied Sciences Europe in Berlin.

Stamm ist Mitbegründer und Mitglied des preisgekrönten Indie Game Studios Black Pants Game Studio, wo er als Art Director, Illustrator und Geschäftsführer tätig ist.

In seinen Arbeiten kombiniert er analoge und digitale Zeichnung, Computerspiele, Comics, Illustration und sequentielles Erzählen, um formalästhetische und inhaltliche Schnittmengen zu bilden. Er ist stets auf der Suche nach neuen und experimentellen Möglichkeiten, das Zeichnen zu anderen Ausdrucksformen in Kontext zu setzen.

Sebastian Stamm arbeitet als Art Director bei Supercrowd Entertainment und setzt dort interaktive digitalen Convention Formate um.

Seine gestalterische und wissenschaftliche Forschungsarbeit fokussiert sich auf die Themenfelder **Technical Art** (neue digitale Darstellungsformen, digitale Stilentwicklung und Rendertechniken), **Digital Storytelling** (neue narrative Formen im didaktischen, sequentiellen Erzählen und transmedialen) und **Interaction & Game Design** (neue Kombinationen von Game Mechaniken, Techniken und zu vermittelnden Inhalten).

Stamm war Mitglied des **IF - Instituts für gestalterisches Forschen** an der UE und ist Mitbegründer der **Creatables Conference** - Nachhaltigkeit im Digitalen und KMUs.

Stamm hat Illustration und Animation an der Kunsthochschule Kassel studiert und machte seinen Abschluss mit Auszeichnung in Visueller Kommunikation bei Prof. Hendrik Dorgathen und Kai Pfeiffer (Bereich Illustration und Comic).

Bevor er seiner Passion für Illustration und Spiele folgte, arbeitete er als Altenpfleger, Kabelverleger, Vorstand des Jugendvereins Tabula Rasa und war Mitbegründer von ANJS-Skateboards und dem Woodland Festival. Stamm ist in den dunklen Wäldern Oberfrankens aufgewachsen. Seit seiner Kindheit begeistert er sich für Zeichnen, Boardgames und Worldbuilding. Er mag herzhaftes Essen + Waldarbeit.

Stamm lebt derzeit mit seiner Frau und seinen beiden Söhnen in Berlin.

KOMPETENZEN

GAME ART & CONCEPT ART

Art Direction
Game Art
Game Art 2D
Game Art 3D
Character Design
Environment Design
Drawing & Sketching
Assets Creation
Concept Art
Unity Engine
Unity Workflows
Game Design & Basic Code
Pipeline Design
Indie Game Development
Team Building
Style Development
Storyboarding
Illustration
Writing & Narration
Editorial Illustration
Sequential Storytelling
Comics
Animation 2D
Animation 3D
CI Development & Branding

BUSINESS & PRODUCTION

Project Management
Scoping
Time Management
Company Founding
Funding Programs
Indie Studio Running
Client Communication
Calculation and Budgeting
Contracts & Legal Matters
Usage Rights
Invoices

OTHER

Riso Printing
Package Design
Zine Making
VJing

AUSBILDUNG

Universität Kassel

M.A. in Visueller Kommunikation
Illustration & Animation mit Auszeichnung
2005 – 2013

Freies Institut für Kunst und Design

Neustadt an der Waldnaab
Illustration / Max Fischer

SPRACHEN

Deutsch
Englisch

TALKS UND PRÄSENTATIONEN

Pictoplasma Conference – Pictoplasma 2022, Berlin, Germany
Creatables - Creatables Conference 2020, Berlin Germany
Pictorial Games - Blon, Klaipeda 2017, Lithuania
Amazon Dev Day Gamescom - Köln 2016, Germany
Quo Vadis - Berlin 2016, Germany
Expo German Pavilion - Milano 2015, Italy
Media Convention - Berlin 2014, Germany
Talk & Play Showcase - Berlin 2013, Germany
Tokonoma - Kassel 2014, Germany
FMX - Stuttgart 2013, Germany
Game Forum Germany - Hannover 2011, Germany

DRITTMITTELPROJEKTE & KOOPERATIONEN

Introspektionen - HKW
Recherche und künstlerisch gestalterische Umsetzung anlässlich des 30 jährigen Jubiläums des Haus der Kulturen der Welt / HKW Berlin

Digital Memory - Amcha e.V.
Recherche und künstlerisch gestalterische Umsetzung

AKQUIRIERTE FÖRDERUNGEN

EVZ Stiftung Erinnerung, Verantwortung, Zukunft
Förderung der EVZ Digital Memory

MBB - Innovative Audiovisuelle Inhalte
Förderung des Medienboards / BE-BB

Creative Europe MEDIA - EACEA 06/2015
Förderung narrativer Inhalte / EU

MPP - KMU Modell- und Pilotprojekte
Zuschüsse aus Mitteln des Landes Hessen / EFRE

EXIST - Gründerstipendium
Förderprogramm des Bundesministeriums f.W.u.E. / ESF

START UP MENTORING

Melodic Games UG

Tonkotsu GmbH

Feisty Fox UG

AUSSTELLUNGEN

IGF, GDC – San Francisco, U.S.A.
Neurotitan, Berlin, Germany
Mystery Show #3, Rotopol Gallery, Kassel
Ikaria 6, Comicfestival Hamburg, Hamburg
KunstSpieleKunst, Kunststation Kleinsassen, Kleinsassen
Spiel die Sieger - Computerspielemuseum, Berlin
IGF, GDC – San Francisco, U.S.A.
Euroexpogamer/ Indiecade – Earls Court, London
SWSX – Austin, U.S.A.
Spielsalon Kassel – Fridericianum, Kassel
Fumetto – Russen – Rotopol, Luzern, Swiss
The last match – Baltanaks, Lettland & Lissabon, Portugal
triple – Tabula Rasa, Naila
Zeichen und Wunder – Caricatura, Kassel
Rüm hart, klaar kiming – Rotopol, Kassel
Wald und Wiesen – Rotopol, Kassel
Visual Circus – Factory, Kassel
Secret Service – Hinterconti, Hamburg & Rotopol, Kassel
Die Geister, die ich rief – Künstlerhaus, Schirnding
Erbkrankheiten – Untergrundkunstgalerie, Hof
Be God – Fridericianum, Kassel
Triebwerk – Rotopol, Kassel

ANIMIERTE KURZFILME

Coffee Please – Director, Animator
Stringville – Director, Animator
About Love, Hate and the other ones – Background Artist
You are my hero – Background Artist

ILLUSTRIERTE HÖRSPIELE

Miami Punk – Juan S. Guse – in Development
Ikaria 6 – Benjamin Maack – NDR
Denn sie sterben jung – Anontio Ruiz-Camacho
NDR

KUNDEN

Arte, SPIEGEL, NDR, Indie Arena Booth, Supercrowd Entertainment, Threats GmbH, schleckysilberstein.de, Turbokultur GmbH, BTK Berlin, Volkswagen, UE Berlin, Eon Bayern, VGM, Bundesdruckerei GmbH, Verein Sichere Identität e.V., Studio Filmbilder, Edelman München, Theater Bielefeld, Bilgeri Film, Grolig Film

AUSZEICHNUNGEN

Deutscher Computerspielpreis – 2021
Sonderpreis der Jury

Heart of Gaming – 2020
Winner of Heart of Gaming Award at Gamescom 2020

Prix Europe – 2018
Special Commendation at Prix Europe Potsdam

Animated Games Award – 2017
Winner of Best Animated Games at ITFS Stuttgart

Indieprize Showcase Nominee – 2017
Nominee Indie Showcase at Casual Connect Berlin

Comicbuchpreis B.L. Stiftung – 2016
Finalist Berthold Leibinger Stiftung

Independent Game Festival – 2016
Honorable Mention “Visual Excellence”
Main Showcase

German Design Award Nominee – 2016
Nominee for German Design Award

Best Independent Comic – 2014
Winner of Best Independent Comic ICOM Award

Deutscher Computerspielpreis – 2013
Winner of Best Youth Game

Silver Päd Award Munich - 2013
Pädagogischer Interaktiv Preis

Deutscher Computerspielpreis – 2012
Winner of Best Newcomer

A MAZE Indieconnect – 2012
Nominee for the A MAZE Trophy

Independent Game Festival – 2012
Honourable Mention “Technical Excellence”
Main Showcase

Deutscher Computerspielpreis – 2011
Winner of Best Student Concept

Independent Game Festival – 2011
Winner Student Showcase

Deutscher Entwicklerpreis – 2011
Winner of Best Newcomer

IndiePub – 2011
Winner of the Independent Propeller Award

Eyes and Ears of Europe - 2011
Junior Showcase

Promotion Nordhessen - 2011
1. Platz BP Neugründung

PODCASTS & INTERVIEWS

Games.Net Berlin Europe
Episode 007 – 2021

Hiergeblieben
Moya – 2021

Ausgewählte Interviews [LINK](#)

Ausgewählte Press Clippings [LINK](#)

GAMES & INTERACTIVE MEDIA

On Rusty Trails

2016 - Black Pants Studio
3D Jump & Change Platformer über Vorurteile,
Rassismus und Gentrifizierung
PC, Mac, Linux

Forkride Grilltime Sloth

2014 - Black Pants Studio
Illustratives und experimentelles 2D Autorenspiel
über Faultiere, Nahrungsketten und Artenschutz
iOs, Ipad

Tiny and Big: Grandpa's Leftovers

2012 - Black Pants Studio
3D Jump & Slice Plattformer mit innovativem
Schneidemechanismus und Physikpuzzles
PC, Mac, Linux

Tiny and Big: Up That Mountain

2011 - Black Pants Studio
Proof of Concept zum gleichnamigen Spiel
PC, Mac, Linux

Love and Hate and the other ones

2013 - Black Pants Studio
2D Schiebe - Puzzles über die Mechanismen von
Liebe und Hass
PC, Mac, Linux, iOs, Android

Blown Away

2015 - Black Pants Studio
2D Autorunner mit innovativer Teleporting-Mechanik
iOs, Android

Cousin of the Gods

2022 - In Entwicklung TBA
Interaktives und narratives 2D Abenteuerspiel

Be God

2010 - Coop with Tobias Bilgeri
Interaktive 3D Installation mit eigens entwickeltem
Controller und Audioerkennung

*(Die Überschriften der jeweiligen Spiele sind
mit den entsprechenden Webseiten durch einen
Hyperlink verbunden)*

GAMES AUFTRAGSARBEITEN

The Perpetual Journey of Kurt Klaus

iOs, Android
S&F for IWC

Sixt Ghostbusters

Browser
SIXT

Sicher im Internet

Browser
SIDBB e.V.

Memory Machine (Supervision)

Browser, PC, Mac
AMCHA e.V. + EVZ

GAMES SATIRE

Bahnsimulator 2018

Turbokultur + Funk ARD/ ZDF

Muslim Ban 2

Turbokultur + Funk ARD/ ZDF

Corona World (Supervision)

Turbokultur + Funk ARD/ ZDF

VIRTUELLE TAGUNGEN & MESSEN

Hamburg Game Conference - 2022
Dreamhack - 2021
MAG - 2021
Virtual BMVI - Bundesministerium für digitales und
Verkehr - 2021
Hamburg Game Conference - 2021
Gamecity Hamburg - 2021
IAB Online - 2021
Virtual University of Erfurt - 2021
Vauth Sagel Event Space - 2021
Virtual Indie Arena Booth - 2020

Game Convention Hamburg - TBA 2022
Indie Arena Booth Online - TBA 2022
Universität Erfurt - TBA 2022

SOFTWAREKENNTNISSE

Während meiner Arbeit als Game Artist, Art Director und Game Designer habe ich mit vielen verschiedenen Programmen und Pipelines gearbeitet, nachfolgend eine Auswahl der Tools der letzten Jahre:

GAME ENGINES

Unity Engine
Scape Engine
Phaser Engine
Game Maker
Bitsy Engine
Pulp Engine
Adobe Flash

GRAFIK 3D / 2D

Maya
Cinema4D Bodypaint
Sketch

Adobe Creative Suite
Photoshop
After Effects
Premiere Pro
Illustrator
Indesign
XD

Clip Studio
Clip Studio Paint
Crita
Jpixel
Pyxel Edit
Crocotile 3D
Final Cut Pro
Texture Packer
Marmoset Hexels
Aseprite

Font Forge
FontStudio
Birdfont
Glyphr
Audacity
Twine

CODE

Bitbucket / Git
Fork
Sourcetreer
Suversion / SVN

Visual Studio
Sublime Text 2
Phaser Editor

Atom
Brackets
XCode

PRODUKTION

Miro
Youtrack
Office 365
Jenkins
Trac
MediaWiki
Phabricator
Cyberduck

Slack
Zoom
Discord
Teams

OTHER

Processing
Wordpress

PROGRAMMIERSPRACHEN

C# in Unity
Java Script
Jason
HTML

KONTAKT

mobile: (+49) 160 6529506
mail: write@the-stamm.com
twitter: [@thestamm](https://twitter.com/thestamm)

website: www.the-stamm.com
studio: www.blackpants.de

Cranachstr. 55
12157 Berlin