



Auf zum nächsten Level: Kunst und Kultur der digitalen Spiele

## Next Level 2017: Düsseldorf spielt!

Ein großes Spektrum interaktiver digitaler Erlebnisformate im NRW-Forum Düsseldorf

Vom **9. bis 12. November 2017** geht's in **Düsseldorf** wieder um die Zukunft der digitalen Spiele in Kunst, Bildung und Wirtschaft. Zum zweiten Mal lädt das NRW KULTURsekretariat gemeinsam mit vielen Partnern alle Freunde, Fans und Fachleute der digitalen Spielekultur zum **Next Level – Festival for Games** ins **NRW-Forum** ein. Das mehrtägige Programmangebot setzt vor allem auf interaktive digitale Erlebnisformate und umfasst ein großes Spektrum an Performances und Ausstellungen, Vorträgen und Diskussionen, Workshops und Werkstätten. **Tickets** gibt es schon ab 5 Euro. Alle **Infos zum Programm und Online-Ticketing** sind verfügbar unter **www.next-level.org**.

### Games + Kunst:

Der niederländische Künstler Marnix de Nijs versetzt den Betrachter mit seiner interaktiven Installation »Exploded Views 2.0« in spektakuläre audiovisuelle Landschaften aus Punktwolken, generiert aus Fotos von Social Media-Plattformen. Die außergewöhnliche Arbeit war auch bei der aktuellen Venedig-Biennale zu sehen.

Ich sende, also bin ich! In der transmedialen Performance »SCREEN-SHARING« der Komponistin Brigitta Muntendorf sind vier Musiker im schrill-schrägen und verlockenden Kosmos der virtuellen Lebenswelt zu erleben – come into my uninhabitable world!

Eine spannende Verknüpfung verspricht die Kooperation mit der zeitgleich eröffnenden Ausstellung »Digital Games. Kunst und Computerspiele« im Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen. Die Gruppe Playing History verschaltet simultan an vier Tagen mit der Escape The Room-Performance »Roland klaut das Klo« die Spielorte in Düsseldorf und Aachen.

Die Produktion wird in Kooperation mit v2 gezeigt, dem interdisziplinären Zentrum für Kunst und Technologie in Rotterdam, das auch an einer Koproduktion mit dem tanzhaus nrw beteiligt ist: Am 8., 10. und 11. November läuft dort die multimediale Tanzperformance »How do you fear?«, mit der Fabien Prioville mit den Mitteln des Live Projection Mapping die Verhältnisse von Identität, Technik und Körperlichkeit untersucht.

Am Freitagabend, 10. November lädt ab 18.15 Uhr zunächst der Kölner Künstler Rochus Aust im Heinrich-Heine-Institut zu »Beyond Digital Trolling«: Konzert und Installation für Stromorchester mit 3D-Druckern.

Im Anschluss ab 19:00 Uhr findet im NRW-Forum in Kooperation mit dem Frauenkulturbüro NRW die diesjährige Verleihung des Künstlerinnenpreises NRW statt. Der Preis fördert in diesem Jahr Spielentwicklerinnen, die sich schwerpunktmäßig der künstlerischen Umsetzung von digitalen Spielen widmen. Inzwischen stehen die Preisträgerinnen fest: Der mit 10.000 Euro dotierte Hauptpreis würdigt das Lebenswerk der in Belgien lebenden Künstlerin Auriea Harvey. Der mit 5.000 Euro dotierte Förderpreis geht an die in Köln lebende Gamedesignerin Leonie Wolf.

Direkt im Anschluss an die Verleihung ist das zakk mit seinem beliebten Format »Kultur aus der Konsole« zu Gast im NRW-Forum und ab 22:00 Uhr wird dann unter dem Motto »Level up, Girls and Boys!« ausgiebig gefeiert. Für das gesamte Freitag-Abendprogramm gilt: Eintritt frei!

Am Samstagabend, 11. November präsentiert ab 19 Uhr im NRW-Forum die Demoszene ihre Kunst, parallel dazu spüren vier junge Poetry-Slammer\*innen im Showformat den Games nach. Im Anschluss werden – bei freiem Eintritt – im Filmmuseum Düsseldorf in der Black Box Game-Art-Filme von Lawrence Lek, Paolo Pedercini, Georgie Roxby Smith, Thomas Hawranke und Wai-Keung Hui gezeigt.



Am Sonntag diskutieren Expert\*innen im Rahmen einer von WDR3/Forum aufgezeichneten Diskussion darüber, wie künstlerische Ansätze für Computerspiele fruchtbar gemacht werden können. Der Eintritt ist bei Voranmeldung unter [info@nrw-kultur.de](mailto:info@nrw-kultur.de) frei.

## Games + Bildung:

2008 wurde das Medium Computerspiel vom Deutschen Kulturrat offiziell zum Kulturgut erklärt. Doch was ist seitdem geschehen? In Vorträgen und Diskussionen beleuchten Medien- und Kulturwissenschaftler\*innen, Pädagog\*innen und Journalist\*innen am Freitag, 10. November ganztägig dieses »Kulturgut« Game aus unterschiedlichen Blickwinkeln der Medienbildung, von der Wissenschaft bis hin zur praktischen Bildungsarbeit in Schulen, Bibliotheken, Kulturinstitutionen und in der Jugendarbeit. Teilnehmende sind u.a.: Prof. Dr. Natascha Adamowsky (Universität Siegen), Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil (Universität zu Köln), Dr. Frauke Gerlach (Grimme-Institut), Denise Gühnmann (Grimme-Institut), Daniel Heinz (Spieleratgeber-NRW), Christian Schiffer (Bayerischer Rundfunk, Deutschlandfunk), Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW), Stephan Schwering (Stadtbücherei Düsseldorf), Dr. Andreas Seidler (Universität zu Köln) und Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat), Moderation: Max von Malotki (WDR). Eine Kooperation der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit dem Grimme-Institut.

Am Freitagvormittag bieten die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und die TH Köln Schulen, Jugendeinrichtungen und anderen Jugendgruppen in Workshops Input zu den vier unterschiedlichen Themen Roboter bauen, Gamezines, Text Adventures sowie Ethik und Games.

Am Samstagvormittag, 11. November diskutieren etablierte Kreative gemeinsam mit Jugendlichen über Formate, Umsetzungsmöglichkeiten und Herausforderungen bei der Erstellung von Webvideos.

Am Nachmittag geht das Wettkampfformat »Next Level Gamingstar« an den Start, das die besten eSportler\*innen in verschiedenen Videospielkategorien prämiiert.

Der Sonntag, 12. November gehört der Familie: Im Family-Quiz treten Groß und Klein mit- und gegeneinander an und tauchen gemeinsam in virtuelle Welten ein.

## Games + Wirtschaft:

Ein zweiter Fachstrang am Freitag, 10. November widmet sich den Chancen und Herausforderungen der boomenden Games-Branche, die mit der Virtual Reality auch interessante Schnittstellen zu anderen Wirtschaftsbereichen eröffnet. In Vorträgen, Kurzpräsentationen und Panels laden Expert\*innen und Unternehmer\*innen interessierte Studierende, Absolvent\*innen und Berufsanfänger\*innen ein, sich im Dialog über die unterschiedlichen Berufsfelder in der Games-Branche und darüber hinaus zu informieren. Mit dabei sind: Amelie Künzler (Urban Invention), Andreas Suika (Daedalic West), Anja Münchrath, Christian Arentz (viality e.K./KogniGames), Claudia Nussbauer (Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes NRW), Fee Bonny (Frauenkulturbüro NRW), Jana Erbes (LOCKSMITH), Julia Köhn (Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes), Katharina Tillmanns (Cologne Game Lab), Lucie Benz (freie Game-Designerin), Lutz Woellert (Identitätsstiftung), Martin Lorber (Electronic Arts), Prof. Odile Limpach (Cologne Game Lab), Rolf Mütze (LAVAlabs moving images), Ruth Lemmen (Womenize), Roshanak Behesht Nedjad (LUDINC), Sonja Salomon (Ubisoft Blue Byte), Uwe Kerkmann (Wirtschaftsförderung Düsseldorf), Moderation: Stephan Reichart (Reichart Consulting).

Parallel dazu kann man im Live Escape Game »escape 2 innovation« spielerisch die Innovationsmethoden der Kultur- und Kreativwirtschaft erleben. Eine Kooperation von CREATIVE.NRW, Wirtschaftsförderung Düsseldorf, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, Frauenkulturbüro NRW und Mediennetzwerk.NRW.



## Games aktiv spielen:

Bei Next Level wird vor allem auch aktiv gespielt! In Kooperation mit verschiedenen Hochschulen eröffnet das NRW-Forum im Verbund mit Hochschulpartnern ein riesiges Spielfeld zwischen virtueller und analoger Realität:

Studierende der Bauhaus Universität Weimar lassen hinter dem grenzenlosen Spielspaß im Pig Simulator oder in der interaktiven Ameisenkolonie geschickt soziale Dimensionen aufscheinen.

Die Hochschule Düsseldorf verbindet beim Painball oder Handball virtuelles mit physischem Erleben – bis hin zum realen Schmerz, denn jeder Fehler wird bestraft: ob als Jedi-Ritter, der Blasterschüsse abwehren muss, oder als riesiger Troll auf einem echten Trampolin.

Zum stillen Beobachter werden Gamer\*innen bei Studierenden der Kunsthochschule für Medien Köln, wenn sie eine Figur beim Fall ins Bodenlose verfolgen oder auf einer Möbius-Schleife als Zeug\*innen menschlicher Rituale das Raum-Zeitgefühl verlieren.

Preisgekrönte Spiele des Multimediapreises mb21 und der Preisträgerinnen des diesjährigen Künstlerinnenpreises NRW garantieren den Sprung ins nächste Glückslevel. Oder gleich rein in den nächsten Escape Room, in dem es darum geht, innerhalb begrenzter Zeit im Team knifflige Rätsel zu lösen und sich gleichzeitig einem jugendkulturellen Thema zu nähern.

Am Samstag öffnet dann auch das digitale Laboratorium: Egal ob Roboterbau, Lasercutter, Makey Makey oder Tape Art – im offenen Maker Space können Groß und Klein spielerisch an Technik arbeiten, 3D-Drucker ausprobieren und eigene Spiele entwickeln.

Maximalen Spielspaß verspricht auch ein von Jugendlichen aus Mönchengladbach designer Arcade-Automat, der zum gemeinsamen Spielen am selbst entwickelten Riesencontroller einlädt.

## Game Jam + Ausstellung:

Ubisoft Blue Byte beteiligt sich erneut als Sponsorpartner und lädt Game Designer\*innen, Artists und Programmierer\*innen wieder zum mehrtägigen Game Jam – eine intensive Erfahrung mit offenem Ende! Developer Live-Sessions machen den Game Jam für alle Festivalgäste hautnah erfahrbar. Darüber hinaus gewährt eine Ausstellung des Spielentwicklers Einblicke in das Schaffen der Konzeptzeichner\*innen, Illustrator\*innen und 3D-Künstler\*innen, die über alle Entwicklungsschritte hinweg zur Erschaffung digitaler Spiele beitragen. In einer Live Sculpting-Session erweckt ein Blue Byte-Artist Spielfiguren zum Leben, was die Besucher an ihrer Entstehung teilhaben lässt.

## Veranstalter, Förderer und Partner:

Veranstalter: NRW KULTURsekretariat, gemeinsam mit NRW-Forum Düsseldorf, Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW und Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes NRW. Förderer: Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW. Partner: Kulturamt und KomKuK – Kompetenzzentrum Kultur- & Kreativwirtschaft bei der Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Düsseldorf. Sponsorpartner: Ubisoft Blue Byte. Veranstaltungspartner: Bauhaus Universität Weimar, CREATIVE.NRW, Deutscher Multimediapreis mb21, Digitale Kultur, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Frauenkulturbüro NRW, Grimme-Institut, Hochschule Düsseldorf, Kompetenzzentrum für Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, Kunsthochschule für Medien Köln, Landesregierung des Landes NRW, Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen, Mediennetzwerk.NRW, tanzhaus nrw, V2\_Lab for the Unstable Media und zakk – Zentrum für Aktion, Kultur und Kommunikation. Medienpartner: die digitale düsseldorf 2017, Film- und Medien Stiftung NRW, intro, k.west. Kulturpartner: WDR3. Ticketpartner: ticket i/O.

**[www.next-level.org](http://www.next-level.org)**