



Presse-Information

24. Oktober 2014

Next Level Conference 2014

**Zwei Tage Festivalkonferenz am 4./5. Dezember 2014 im Dortmunder U.
Mit vielen Vorträgen, Panels, Performances, Workshops und Ausstellungen
zur Kunst und Kultur digitaler Spiele**

Next Level im Dortmunder U – das Programm steht! Am 4. und 5. Dezember 2014 wird das Dortmunder Zentrum für Kunst und Kreativität wieder mit einem umfangreichen Programm aus Vorträgen, Panels, Performances, Ausstellungen und Workshops bespielt. Auf mehreren Etagen bietet die zweitägige Festivalkonferenz des NRW KULTURsekretariats Freunden, Fans und Fachleuten der digitalen Spielkultur erneut ein Forum zum intensiven Austausch über künstlerische, bildungsrelevante und kreativwirtschaftliche Potenziale und Aspekte der Computergames. Zugleich laden viele Spielstationen begeisterte Gamer und Experten dazu ein, außergewöhnliche Spiele selbst auszuprobieren.

Für die **Keynote** am Donnerstag, 4. Dezember 2014 um 18:00 Uhr konnte der renommierte Medienkünstler, Kunsttheoretiker und ZKM-Direktor **Peter Weibel** gewonnen werden.

Ausstellung: »BER-DTM-HNL – Fasten your seatbelts!«

Im Anschluss an seinen Vortrag eröffnet der Hartware MedienKunstVerein (HMKV) seine Ausstellung zu »Flugsimulationen und Fliegen in der zeitgenössischen Kunst«. Die Ausstellung zeigt repräsentative Beispiele für die Entwicklung von Flugsimulationen. Diese Auswahl wird ergänzt durch unterschiedliche künstlerische Positionen zur Idee von Simulation, Spielen und Fliegen. Die Ausstellung wird im Rahmen der Next Level Conference am 4. Dezember 2014 um 19:00 Uhr eröffnet und ist bis zum 11. Januar 2015 täglich geöffnet. Alle Spiele können vom Besucher in den Ausstellungsräumen ausprobiert werden, der Eintritt zur Ausstellung ist frei. Mit Werken von Agnes Meyer-Brandis, Martin Dammann, Antje Ehmman & Harun Farocki, Johan Grimonprez, Francis Hunger & Cornelia Friederike Müller, Simone Aaberg Kaern und Joan Leandre; Kuratierung: Thibaut de Ruyter und Inke Arns. Mit freundlicher Unterstützung des Oldenburger Computermuseum e. V. und der Aerosoft GmbH.

Welchen Einfluss haben Spiele auf Kunst und Literatur? Wie verändert die Digitale

Revolution das Theater? Begleitend zur Ausstellung widmet sich ein diskursiver Strang am zweiten Veranstaltungstag künstlerischen Aspekten der Computerspiele. Während der Medienwissenschaftler Claus Pias gemeinsam mit Künstlern und Kuratoren die Ausstellung des HMKV reflektiert, widmen sich Autoren und Essayisten der Verflechtung von Games und Literatur. Das Theater Dortmund geht in einer Lecture-Performance der Frage nach, wie die Digitale Revolution das Theater verändert. Analoge und digitale Spielstationen mit besonderen Retro-Games garantieren puren Spielspaß und sinnliches Erleben. Daneben lädt die Demoszene zum gemütlichen Austausch ein und präsentiert herausragende Arbeiten aus den letzten 25 Jahren.

Welche Bedeutung haben Games für die Bildung und Gesellschaft? Sind Games wirklich geeignet, um mit ihnen ernsthaft zu lernen? Was haben Spiele mit Datenschutz zu tun?

Diesen und vielen anderen Fragen widmen sich der ComputerProjekt Köln e. V. und seine Gäste im Bereich der kulturellen Bildung. Während der Kommunikationswissenschaftler Jeffrey Wimmer das Themenfeld am ersten Veranstaltungstag mit einem Vortrag über die Zukunft des Gaming eröffnet,



beschäftigt sich Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung, zum Start am zweiten Tag der Bedeutung von Games für die politische Bildung.

Darüber hinaus erhalten Medienpädagogen, Eltern, Lehrer und Schüler in Vorträgen, Panels und Workshops wertvollen Input zu Themen wie »Gender« und »Crowdfunding« – sowie praktische Tipps zur Oculus Rift, dem Spiel Minecraft, zu Let's Plays oder dem Raspberry Pi.

Insbesondere an jüngere Zielgruppen richtet sich das erstmals durchgeführte Format »Deine 10 Minuten«: hier haben Schüler, Studenten und angehende Game-Designer die Möglichkeit, einem interessierten und qualifizierten Publikum ihre Projekte und Ideen aus der Welt der Medien, Games oder Popkultur zu präsentieren.

Was machen digitale Helden wie Mario, Peach und Co. eigentlich, wenn die Konsole mal aus ist? Und wie funktioniert Geoquest? Gemeinsam mit der Akademie Remscheid schlägt das ComputerProjekt in mehreren Workshops eine Brücke von den digitalen Spielhelden zu analogen Ideen und Geschichten. Mit unterschiedlichen spielerischen Zugängen werden Methoden und Projektideen erarbeitet, die den Weg zwischen digitalen Medien und künstlerisch kreativen Zugängen aufzeigen. Weitere Workshops führen in die Möglichkeiten des »Digital Storytelling« über mobile Endgeräte mithilfe von Geoquest ein.

Wie kommt man in die Spielewirtschaft rein? Wie komme ich selbst zum eigenen Game-Studio? Welche neuen Trends und Entwicklungen gibt es im Game-Design? Zu diesen Fragen und Themen bietet das ComputerProjekt am ersten Veranstaltungstag gemeinsam mit dem Clustermanagement CREATIVE.NRW drei Veranstaltungen an, die sich gleichermaßen an etablierte wie angehende Game-Entwickler, Designer, aber auch Schüler und Studenten wenden.

Wer macht mit? Judith Ackermann, Inke Arns, Björn Bartholdy, Marcus Bösch, Linda Breitlauch, Enno Coners, Jan Drees, Franz Philipp Dubberke, Mechthild Eickhoff, Christian Esch, Martin Geisler, Kevin Glaap, Norbert Haacks, Sabine Hahn, Omid Hashemi/42dp, Tobias Heim, Daniel Heinz, Mark-Robin Horn, Christian Huberts, Tobias Hübner, Eric Jannot, Alexander Kerlin, Nina Kiel, Torben Kohring, Thomas Krüger, Linda Kruse, Odile Limpach, Bernd Loschnig, Krystian Majewski, Johannes Meyer, Holger Mügge, Gerrit Neundorf, Jörg Niesenhaus, Joachim Ortmanns, Claus Pias, Horst Pohlmann, Felix Raczkowski, Vera Marie Rodewald, Thibaut de Ruyter, Anne Sauer, Christian Schiffer, Sabine Schollas, Stephan Schwingeler, Mario Simon, Markus Sindermann, Norman Sommer, Jörg Stüdemann, Katharina Tillmanns, Marietheres Waschk, Peter Weibel, Carsten Widera-Trombach, Jeffrey Wimmer, Nadia Zaboura, Daniel Zils u. v. a.

Veranstalter und Partner: Die Next Level Conference 2014 wird veranstaltet vom NRW KULTURsekretariat, in Zusammenarbeit mit dem Kulturministerium NRW und der Stadt Dortmund mit dem Dortmunder U. Veranstaltungspartner sind der ComputerProjekt Köln e.V., der Hardware Medien-KunstVerein (HMKV), die Akademie Remscheid und das Theater Dortmund. In Kooperation mit dem Clustermanagement CREATIVE.NRW. Medienpartner sind das Retro – Kulturmagazin für Videospiele und K.WEST. Mit freundlicher Unterstützung durch ecce.

Anmeldungen sind in Kürze über die Webseite möglich. Zusätzlich können Tickets an der Tageskasse des Dortmunder U an beiden Konferenztagen erworben werden (kein Vorverkauf). Schon jetzt gibt es im Internet umfangreiche Informationen zum Programm und zu den Akteuren.

www.next-level.org

Druckfähiges Bildmaterial wird auf Anfrage gerne zur Verfügung gestellt.