



Auf zum nächsten Level: Kunst und Kultur der digitalen Spiele!

Next Level 2018 – Festival for Games

22. bis 25. November 2018 im NRW-Forum Düsseldorf

Auf zum nächsten »Next Level 2018 – Festival for Games«! Vom **22. bis 25. November 2018** werden die Ausstellungsräume des NRW-Forums Düsseldorf wieder zum digitalen Erlebnis-Parcours, der einen Blick in die Zukunft der Games in Kunst, Kultur und Bildung eröffnet. Zum dritten Mal lädt das NRW KULTURsekretariat gemeinsam mit vielen Partnern alle Freunde, Fans und Fachleute der digitalen Spielekultur zu einem spannenden Programm-Mix aus Performances und Ausstellungen, Impulsen und Diskussionen, Workshops und Werkstätten ein.

Tickets gibt es schon ab 5 Euro. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren haben zum gesamten Festival freien Eintritt, Student*innen gegen Vorlage eines gültigen Studentenausweises am Samstag, 24. November 2018.

Alle **Infos zum Programm und Online-Ticketing** gibt es unter www.next-level.org

SYMPOSIUM »KUNST & DIGITALITÄT«

Wie kann Digitalität in der künstlerischen Produktion eingesetzt werden? Wo liegen ihre Potenziale in der Vermittlungsarbeit in Kunst- und Ausstellungskontexten, wo ihre Einsatzmöglichkeiten in der Medienpädagogik von morgen? Wie sehen künstlerische Verwertungsmodelle der Zukunft aus? Mit der Unterstützung durch das Kulturministerium NRW lädt ein erlebnisorientiertes Symposium am Freitag, 23. November ein zum diskursiven und inspirierenden Austausch über Fragen der Kunstproduktion und ihrer Verwertung sowie der Vermittlung, Qualifizierung und Partizipation mit digitalen Mitteln und Medien. Mit: Prof. Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam), Michael Aust (SoundTrack_Cologne), Boris Debackere (Manager V2_Lab for the Unstable Media Rotterdam), Dr. Christian Esch (NRW KULTURsekretariat), Prof. Dr. Sabiha Ghellal (Hochschule der Medien Stuttgart), Matthias Hornschuh (Komponist), Evelyn Hribersek (Digitales Musiktheater), Alexander Kerlin (Theater Dortmund), Torben Kohring (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Johannes Kreidler (Komponist), Matthias Löwe (Creative Gaming, Open Knowledge Foundation), Sebastian Quack (Invisible Playground), Prof. Dr. Stephan Schwingeler (Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim), Wolfgang Zielinski (Grimme-Institut) u.a., Moderation: Max von Malotki (WDR 5). Dieses Angebot richtet sich vor allem an Künstler*innen und Akteur*innen aus Kultur und Politik, steht aber auch allgemein Interessierten offen. Für die Inszenierung mit performativen Interventionen sorgt Chez Company mit Gesine Danckwart/Can Elbasi, und Arne Vogelsang. Anmeldungen sind möglich bis 31. Oktober 2018.

PLAY

Mit dem Games-Parcours **POLARE RÄUME** lotet Kurator Lukas Höh die Grenzen zwischen analoger und digitaler Welt aus. Durch haptische Interfaces, kontextsensitive Levelgestaltung und Augmented Reality verschränken sich beide Räume ineinander. Dabei erzeugen sie virtuos einen Spannungsbogen zwischen Spiel und Kunst, zwischen virtueller Eingabe und haptischer Wahrnehmung – und umgekehrt.

Welche Arten von Herausforderung suchen und finden Spieler*innen in ausgewählten Games? Welche Probleme machen Spaß, welche sind einfach nur nervig? Mit dem Spiele-Parcours **KEIN LEICHTES SPIEL/UNEASY PLAY** geht Sebastian Quack der Lust an der Schwierigkeit im Spiel nach und macht die Erfahrung der eigenen Frustrationen zu einem lustvollen und aufschlussreichen Erlebnis.

Im **ESCAPE ROOM** müssen Teams mit scharfem Verstand knifflige Rätsel lösen. Und das möglichst schnell, denn es bleiben nur wenige Minuten Zeit, um gemeinsam aus dem Raum zu entkommen!



LEARN

Am Freitag, 23. November haben Schulklassen und Jugendgruppen wieder die Möglichkeit, über **WORKSHOPS** zu den Themenfeldern Musik und Games, Game-Design, Making sowie neue digitale Erzählformen die medienpädagogischen Potenziale von Computerspielen kennenzulernen und unter kompetenter Anleitung direkt zu erproben. Am Nachmittag heißt es **SHOW & TELL**: Dann stellen Akteur*innen aus der Jugendarbeit medienpädagogische Projekte aus ihrem Arbeitsfeld vor.

Zeitgleich widmet sich das Frauenkulturbüro NRW mit einer ganztägigen **WERKSTATT** dem Thema »Frauen in der Gamesbranche«.

Egal ob Gender oder Geschichte, Design oder Jugendschutz, Cosplay oder eSports: diese Themengebiete lassen sich mit Games hervorragend verbinden und zeigen neue Perspektiven auf das Medium abseits des Mainstreams. Im Barcamp-Format laden die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und das Grimme-Institut am Samstag, 24. November ab 11:00 Uhr alle Games-Interessierten zu Workshops, Diskussionen und Mitmachaktionen im Rahmen der **NEXT LEVEL ACADEMY** ein.

INTERACT

Mit seiner site-spezifischen Installation **GHOSTED VIEWS** geht der niederländische Medienkünstler Marnix de Nijs noch einen spektakulären Schritt weiter als 2017: Auf einer Sci-Fi-ähnlichen Controller-Plattform navigiert man physisch durch 3D-Laser-Scans von Düsseldorf und gleitet dabei schwerelos durch eine hochimmersive Modelllandschaft der Stadt.

Avatare sind mutiger und verspielter, vielleicht sogar körperlicher. Sind sie am Ende die besseren Menschen? Auf verschiedenen Schauplätzen in **AVATAR'S WORLD** von Brigitta Muntendorf sind am Freitag, 24. und Samstag, 25. November Musiker*innen der Community in practice zu sehen und zu hören, die sich mit dem Eintritt in ein Labyrinth aus Controllern, Elektronik und Live-Video auf die Suche nach einer neuen Identität begeben und dabei neue Ausdrucksmöglichkeiten eröffnen.

COMPETE

Der **NEXT LEVEL GAMINGSTAR** Star geht in die nächste Runde! Teams aus Jugendeinrichtungen, Freundeskreisen oder den Spieletestergruppen des Spieleratgeber-NRW duellieren sich am Samstag, 24. November ab 16:00 Uhr in verschiedenen Gaming-Disziplinen – und darüber hinaus natürlich alle, die Lust haben, alles zu geben: Jeder kann sich anmelden. Welchen Beruf übt eigentlich Super Mario aus und wie heißt der Protagonist aus »Monkey Island«? Im **GAMING-QUIZ** treten am Sonntag, 25. November ab 11:00 Uhr Familien und andere Teams gegeneinander an. Dabei können nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erwachsene ihr Wissen rund um digitale Spiele unter Beweis stellen.

CREATE

Kein Spiel ohne Klang – Musik & Sound in Games begleiten die Spielhandlungen, geben Feedback, sorgen für Spannung und wecken Emotionen. Darüber hinaus rücken einige Spiele und Apps das Musizieren selbst in den Mittelpunkt. Welche Möglichkeiten bietet das für die Musikproduktion und -vermittlung? Das Grimme-Institut forscht bei Next Level 2018 in **GAME & SOUND**, diskutiert, komponiert und – jammt!

3D-Drucker ausprobieren, einfachste Elektronik kennenlernen und Technik auf spielerische Art und Weise zusammenbauen? Das **DIGITALE LABORATORIUM** macht es möglich und lädt am 24. und 25. November wieder Kinder, Jugendliche und Erwachsene zum kreativen Bauen, Tüfteln und Basteln ein.

SPECIALS

Qualifizierte Guides betreuen die Spielstationen und bieten erstmals Führungen an. Wer noch viel mehr erleben und sich dabei neue Handlungsspielräume erschließen will, erkundet gleich das gesamte Festival als Spielplattform – und wandelt mit NPCs auf Waypoints im Rahmen einer

Presse-Information

12. Oktober 2018

NEXT (-^O^-)y ♥
LEVEL 2018
FESTIVAL FOR GAMES
22.-25.11.2018 DÜSSELDORF



DIGITALEN PERFORMANCE des Künstler-Duos Übermorgen, unterstützt von Studierenden der Theaterwissenschaft und der Szenischen Forschung aus Bochum.

In Videogames passt sich die Musik je nach Spielverlauf den Handlungen des Spielers an: eine spannende Herausforderung für eine neue Art von Live-Game-Konzerten. Und ein toller **FESTIVALABSCHLUSS** inkl. Workshops, wenn ein Orchester am Sonntag, 25. November ab 18:00 Uhr den Soundtrack eines Action-RPGs performt, während ein Spieler das Game auf der Bühne spielt – in Kooperation mit dem Festival SoundTrack_Cologne.

Veranstalter, Partner, Förderer:

»Next Level 2018 – Festival for Games« wird veranstaltet vom NRW KULTURsekretariat, gemeinsam mit dem NRW-Forum Düsseldorf und dem Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW. Förderer: Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW. Partner: Kulturamt und KomKuK – Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft der Landeshauptstadt Düsseldorf. Veranstaltungspartner: Deutscher Multimediapreis mb21, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Frauenkulturbüro NRW, Grimme-Institut, Festival SoundTrack_Cologne 15, Masterstudiengang Szenische Forschung der Ruhr-Universität Bochum, tanzhaus nrw, V2_Lab for the Unstable Media Rotterdam. Medienpartner: die digitale düsseldorf 2018, Film- und Medienstiftung NRW, Kunsthochschule für Medien Köln. Kulturpartner: WDR3. Ticketpartner: ticket i/O.

www.next-level.org

SAVE-THE-DATE: Presse-Preview

Wir laden Sie schon jetzt herzlich ein zur Presse-Preview im NRW-Forum Düsseldorf am Donnerstag, 22. November 2018, 11:00 Uhr.

Bildmaterial steht für Sie zum Download bereit unter <https://www.nrw-forum.de/presse/next-level-2018>

| Veranstalter | Förderer | Partner | Medienpartner | Kulturpartner |
|--------------|----------|---------|---------------|---------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |