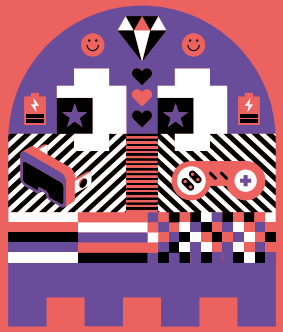
NEXT LEVEL 2018

(-^○^-)♥

FESTIVAL FOR GAMES



WELCOME TO NEXT LEVEL!

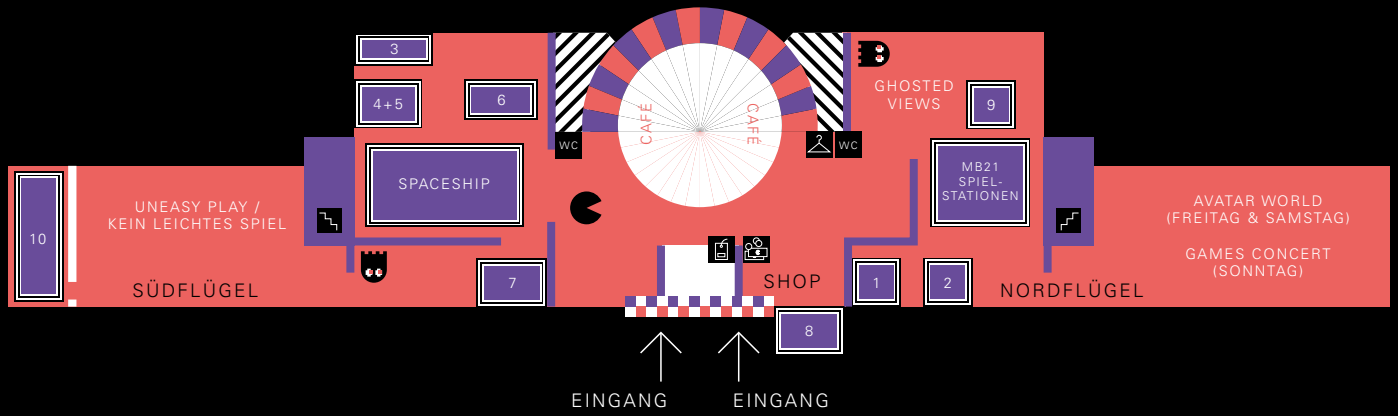
Zum 9. Mal Next Level Festival für Kunst und Kultur des Digitalen, zum 9. Mal geht es ab in die Zukunft: Nach dreimal Köln und dreimal Dortmund, sind wir jetzt zum 3. Mal und letzten Mal im NRW-Forum Düsseldorf. Ein Abschluss also und gleichzeitig der fulminante Startschuss für eine große Zukunft des Next Level Festivals 2019 auf dem Weltkulturerbe Zollverein, wo Digitales, Kunst, Bildung, Design und auch die Kreativwirtschaft vor großer Kulisse zusammenwirken.

Zum Abschied vom wunderbaren Düsseldorfer Ehrenhof und NRW-Forum haben wir nochmal ein neues Level geschaffen, voller Games und Kunst, mit Konzert, Performance und Show, und auch einem zukunftsweisenden, digital designten Symposium – wie immer gemeinsam mit zahlreichen Partnern und Institutionen, vor allem mit dem Kultur- und dem Familienministerium, aber auch zusammen mit der Landeshauptstadt und dem NRW-Forum – so long, Alain, und danke! Es war richtig gut hier! Feiern wir also alle, spielen wir, sprechen und erleben wir wieder – gemeinsam auf dem Next Level 2018.

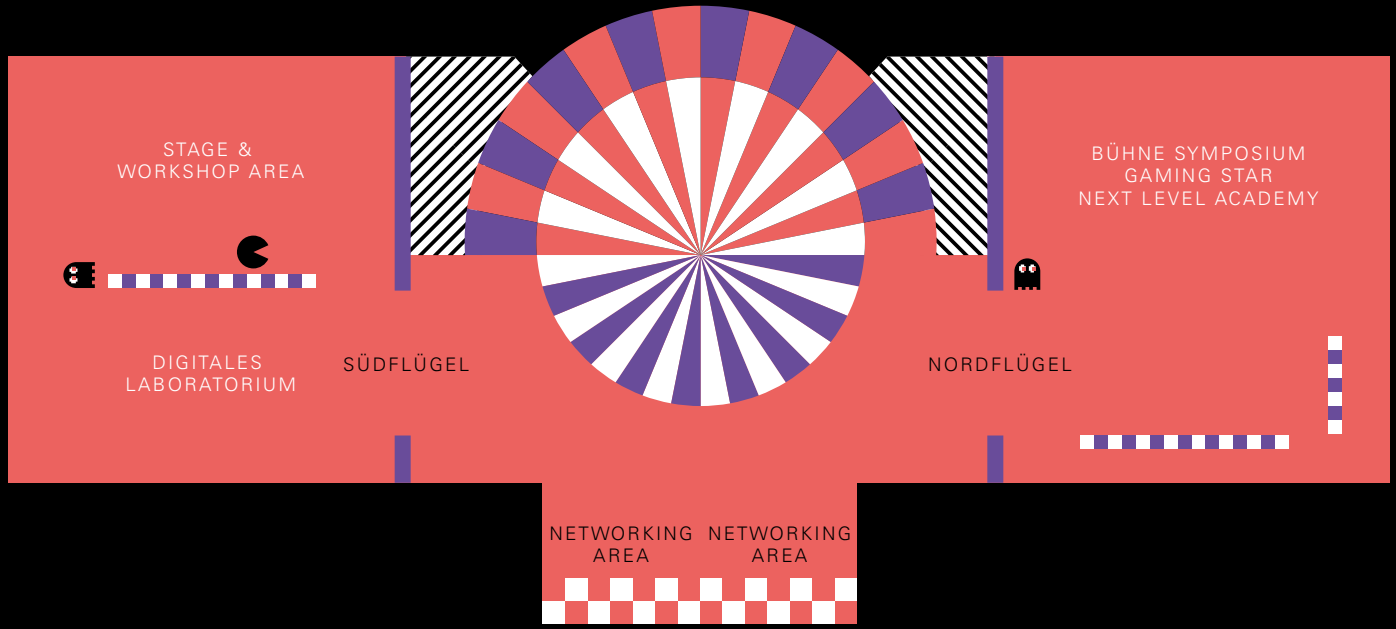
Wir freuen uns auf Sie!
Dr. Christian Esch
NRW KULTURsekretariat

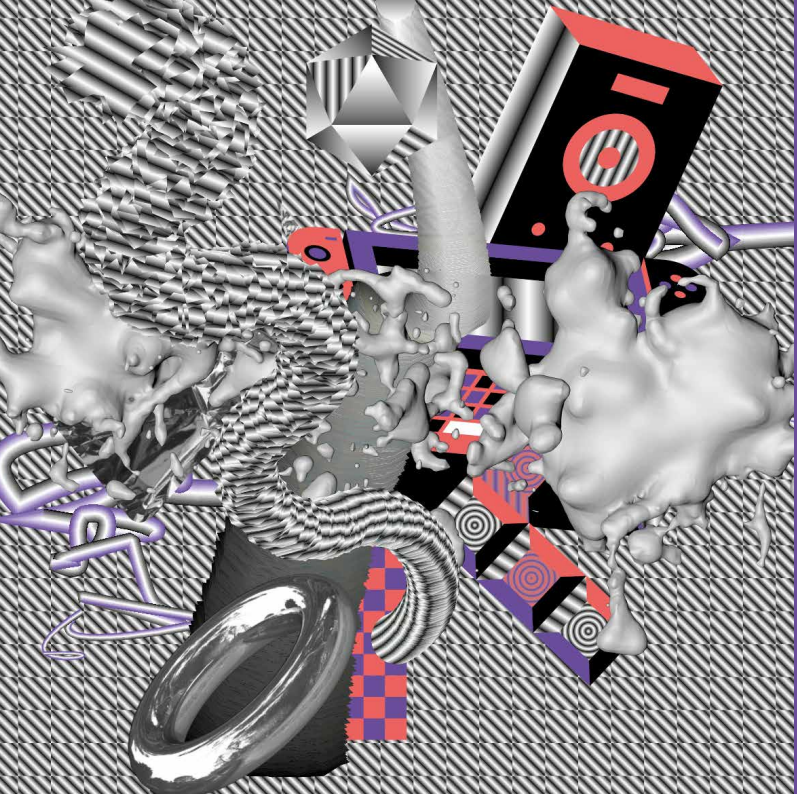
NRW-FORUM / EG

1 HORS-AFFICHAGE.
2 GRASPABLE NOISE
3 SOUND-CONTROLLED INTERGALACTIC TEDDY
4 NINTENDOGS
5 PLAYSTATION
6 TWITCH
7 PIPES
8 OUTDOOR VR
9 JESSIKA
10 WORKSHOP FRAUENKULTURBÜRO *(Freitag)*
ESCAPE ROOM *(Samstag & Sonntag)*



NRW-FORUM / OG


STAGE &
WORKSHOP AREA
BÜHNE SYMPOSIUM
GAMING STAR
NEXT LEVEL ACADEMY
DIGITALES
LABORATORIUM
SÜDFLÜGEL
NORDFLÜGEL
NETWORKING
AREA
NETWORKING
AREA



DONNERSTAG
22.11.2018

17:00–19:00 / EG › CAFÉ

ERÖFFNUNG: NEXT LEVEL 2018 – FESTIVAL FOR GAMES

Alain Bieber, Künstlerischer Direktor NRW-Forum Düsseldorf,
Dr. Christian Esch, Direktor NRW KULTURsekretariat,
Thomas Geisel, Oberbürgermeister der Landeshauptstadt Düsseldorf

Nach der Begrüßung und Eröffnung startet das Festival und macht das NRW-Forum als interaktives digitales Spiele-Feld erlebbar, u. a. mit der site-spezifischen Installation »Ghosted Views« sowie preisgekrönten Spielen des Multimediapreises mb21 und den künstlerischen Game-Parcours »Kein leichtes Spiel/Uneasy Play« und »Polare Räume«.

FREITAG
23.11.2018

10:00–16:00 / OG › NORDFLÜGEL
SYMPOSIUM »KUNST & DIGITALE PRODUKTION«

10:00–10:30
BEGRÜSSUNG + KICK-OFF
Dr. Christian Esch (Direktor NRW KULTURsekretariat), Max von Malotki (WDR)

10:30–11:15
PANEL 1: QUALIFIZIERUNG & VERMITTLUNG
Impuls: Torben Kohring (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Statements: Prof. Dr. Judith Ackermann (Fachhochschule Potsdam), Wolfgang Zielinski (Grimme-Institut) + Diskussion

Wie kommt Digitalität in der kulturellen Bildung und medienpädagogischen Arbeit mit den Digital Natives von heute und morgen mit nachhaltiger Perspektive zum Einsatz?

11:15–12:00
PANEL 2: DIGITALITÄT & PERFORMANCE
Impuls: Alexander Kerlin (Theater Dortmund, Akademie Digitalität und Theater), Statements: Evelyn Hriberšek (Digitales Musiktheater, Künstlerische Leitung EURYDIKE & O.R.PHEUS), Sebastian Quack (Ensemble Invisible Playground) + Diskussion

Wie werden digitale Mittel in der künstlerischen Produktion eingesetzt? Wie strukturieren sie den künstlerischen Schaffensprozess und wie werden sie für die Reflektion des eigenen Schaffens fruchtbar gemacht?

12:00–12:15 / OG
PRÄSENTATION I: V2_LAB FOR THE UNSTABLE MEDIA, ROTTERDAM
Boris Debackere (Lab Manager)

An welchen (internationalen) Vorbildern können wir uns orientieren?

12:15–13:00 / EG › CAFÉ
PAUSE MIT SNACK

13:00–13:45
FESTIVAL-FÜHRUNG

13:45–14:15
PRÄSENTATION II: V2_LAB FOR THE UNSTABLE MEDIA, ROTTERDAM
Boris Debackere (Lab Manager) + Diskussion

14:15–15:00
PANEL 3: TEILHABE & KÜNSTLERISCHE PRODUKTION
Impuls: Matthias Löwe (Creative Gaming, Open Knowledge Foundation), Statements: Prof. Dr. Sabiha Ghellal (Hochschule der Medien Stuttgart), Prof. Dr. Stephan Schwingeler (Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim) + Diskussion

Wie wird Digitalität vermittelt und rezeptionslenkend in künstlerischen Prozessen eingesetzt – und wie beispielsweise über Gamification sinnlich erfahrbar gemacht? Wie können nachhaltige Methoden aktiver Medienarbeit und künstlerische Tools zur Teilhabe an gesellschaftlichen Entwicklungen konzipiert und umgesetzt werden?

15:00–15:15
KAFFEEPAUSE

15:15–16:00
PANEL 4.: VERWERTUNG & VERGÜTUNG KÜNSTLERISCHER INHALTE
Impuls: Michael Aust (SoundTrack_Cologne, Internationales Filmfest Braunschweig), Statements: Matthias Hornschuh (Komponist, GEMA), Johannes Kreidler (Komponist, Aktivist) + Diskussion

Wie können angesichts der radikalen digitalisierungsbedingten Veränderungsprozesse in der Produktion, Distribution und Rezeption von Kunst zukünftig tragfähige Geschäftsmodelle zur angemessenen Vergütung der künstlerischen Urheber*innen aussehen?

Das Symposium wird gerahmt durch eine Inszenierung und durchzogen von digitalen Interventionen. Wie spielen wir das System? Wie funktioniert z.B. Teilhabe genau jetzt!? NEXTLEVELSYMPOSIUM! Für alle Besucher*innen, und auch für alle da draußen, wird eine anachronistisch-humane Avatarin den Wissensdiskursflow vor Ort verfolgen und permanent ins Festival spiegeln. Dabei können Besucher*innen Fragen stellen, die sie schon immer stellen wollten – beim Symposium, im Festi-

val, über Ihre Devices, oder wo auch immer sie sind. Chez Company mit Gesine Danckwart und Can Elbasi, Arne Vogelgesang und Marina Miller Dessau als Avatarin verfolgen gemeinsam mit den Akteur*innen und Besucher*innen vor Ort – und auch weit darüber hinaus – fluide Fragen und halbechte Oberflächen. Und das interaktiv: alle Best-of-Antworten werden (auf Wunsch) direkt wieder ins Netz eingespeist.

Gesamtmoderation: Max von Malotki (WDR)

Gefördert durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW.

ANGEBOTE FÜR SCHULKLASSEN

Der Spieleratgeber-NRW, ein Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, bietet am Freitagmorgen Gruppenworkshops für Schulklassen, einzelne Schülergruppen oder AGs an. Nur für angemeldete Gruppen.

10:00–11:30, 12:00–13:30 / EG › SÜDFLÜGEL
WS1 – SPIELEENTWICKLUNG MIT SCRATCH
Stefan Hintersdorf (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)

In diesem Workshop werden Grundkenntnisse des Programmierens vermittelt. Über die kostenlose Online-Plattform »Scratch« kreieren die Teilnehmenden ein eigenes Reaktions-Spiel mit Hilfe von Block-Codes.

10:00–11:30, 12:00–13:30 / EG › SÜDFLÜGEL
WS2 – HELLO WORLD! – DEIN EINSTIEG IN MAKING & CODING
Felix Dietz, Lisa Mütsch, Malou Weiße (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)

»Hello World« macht Making und Coding im Schnelldurchlauf erlebbar. Damit wird es kinderleicht gemacht, an drei Stationen sein eigenes Spiel zu entwickeln, ein blinkendes Souvenir zu löten oder Bälle katapultierende Roboter durch ein Labyrinth zu steuern.

10:00–11:30, 12:00–13:30 / UG › BÜRO
WS3 – MUSIK IN DIGTALEN SPIELEN
Michael Schnell (Grimme-Institut), Nils Sommer (YouTuber, Musikpädagoge, Appmusiker)

Musik vermittelt in Games Emotionen und zeigt an, wann es spannend wird. Der Workshop lädt Schüler*innen dazu ein, am iPad über die Musik-Software »GarageBand« eine kurze Szene aus einem bekannten Computerspiel musikalisch neu zu untermalen.

10:00–11:30, 12:00–13:30 / UG › RONDELL
TEXT-ADVENTURES: DIGITALE ABENTEUER SCHREIBEN UND PROGRAMMIEREN!
Heiko Wolf (freiberuflicher Medienpädagoge)

Für Gamer*innen, die gerne schreiben, und Leser*innen, die gerne am Computer spielen, sind Text-Adventures genau das Richtige! Im Workshop können eigene interaktive Geschichten erfunden, dann am Laptop oder Tablet zum Leben erweckt und anschließend gespielt werden.

10:00–16:00 / EG › SÜDFLÜGEL

WORKSHOP: WOMEN IN GAMES

Fee Bonny (Cologne Game Lab), Jonas Delleske (Cologne Game Lab), Leonie Wolf (Gewinnerin des Künstlerinnenpreises NRW 2017, Game Artist)

Wer sind die Videospielheldinnen von morgen? Und wie entsteht überhaupt ein digitales Spiel? Anknüpfend an den Künstlerinnenpreis NRW 2017 im Bereich Game Design bietet das Frauenkulturbüro NRW in Zusammenarbeit mit dem Cologne Game Lab einen Workshop zum Thema »Women in Games« an, der sich in erster Linie, aber nicht ausschließlich, an Mädchen und junge Frauen mit intensivem Interesse an der Spieleentwicklung wendet. Dabei werden verschiedene Bereiche der Game-Entwicklung genauer beleuchtet, daneben ist Raum für den Erfahrungsaustausch. Im Vordergrund steht aber vor allem die Entwicklung der eigenen Spieleideen. Unter fachkundiger Anleitung werden schließlich gemeinsam neue Ansätze kreiert und spannende Game-Konzepte gestaltet.

16:00–17:00 / EG › SÜDFLÜGEL

FEEDBACKRUNDE & DISKUSSION: WER SIND DIE VIDEOSPIELHELDINNEN VON MORGEN?

Sarah Abozari (Programmiererin), Seren Besorak (TriTrie Games), Fee Bonny (Cologne Game Lab), Ursula Theißen (Frauenkulturbüro NRW), Leonie Wolf (Gewinnerin des Künstlerinnenpreises NRW 2017, Game Artist)

Im Anschluss an den Workshop werden Leonie Wolf und Sarah Abozari von ihrem Einstieg in die Branche und ihren Erfahrungen als weibliche Entwicklerinnen berichten. Darüber hinaus wird es Tipps für MeetUp-Gruppen und Game Jam-Möglichkeiten für Frauen geben. An der Diskussion beteiligen sich auch Ursula Theißen (Frauenkulturbüro NRW), Fee Bonny (CGL) und Seren Besorak (TriTrie Games).

12:00–12:45, 14:30–15:15 & 16:30–17:15
EG › NORDFLÜGEL

PERFORMANCE: HELLO AVATAR

Stücke von Brigitta Muntendorf, Levy Lorenzo, Michael Beil, Alexander Schubert; Community of practice: Carola Schaal (Klarinette), Andrej Koroliov (Synth/Piano), Jonathan Shapiro (Schlagzeug), Andreas Huck & Roland Nebe (WARPED TYPE, Lichtleiter), Dominik Kleinknecht (Klangregie), Künstlerische Leitung: Brigitta Muntendorf

Avatare sind mutiger und verspielter, vielleicht sogar körperlicher. Sind sie am Ende womöglich die besseren Menschen? Auf vier verschiedenen Schauplätzen in HELLO AVATAR von Brigitta Muntendorf sind Musiker*innen 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. Es entsteht eine augmentierte Realität, in der Musik als physische Kraft in einem transmedialen Referenzsystem erlebbar wird: Hier darf man sich getrost vervielfältigen, kontrollieren und verlieren!

Während Alexander Schubert mit »Your Fox's a dirty gold« und Levy Lorenzo in »Modified Attack – Variation No. 1« die Bereiche der Controller-basierten Klangerzeugung mit unterschiedlichsten Ansätzen ausloten und den Menschen als Steuerinstrument definieren, lässt Brigitta Muntendorf in »#AsPresentAsPossible« die Performerin auf der Videoebene sich selbst begegnen. Im Wechselspiel aus Avatar und Mensch verschwinden auch in Michael Beils »Key Jack« die Grenzen, wenn komplexe Rückkopplungen zwischen Live-Video und Pianist Andrej Koroliov uns in ein Labyrinth aus Verdopplungen und Schichtungen von Bild und Klang führen.

Die Videokünstler WARPED TYPE erweitern diesen Echoraum mit ihrer »Lichtleiter« – einer Neonröhreninstallation, die den Klang der »Avatare« in Lichtrhythmen übersetzt und ein interaktives Bühnenbild kreiert. Zwischen den Performances lebt die Installation audiovisuell weiter – dafür haben WARPED TYPE mit Brigitta Muntendorf eine sprachbasierte und interaktive Installation kreiert, der ein Interview mit einem Anhänger des »virtual cannibalism« zugrunde liegt.

Weitere Spielzeiten: Samstag, 11:00–11:45, 13:30–14:15 & 15:30–16:15

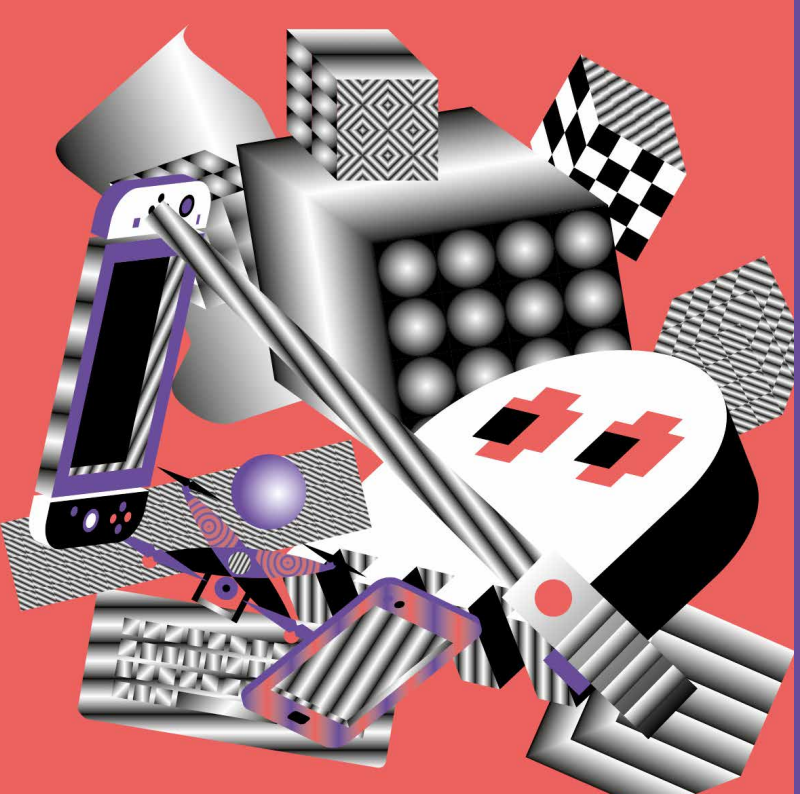
16:00–18:00 / OG › SÜDFLÜGEL

SHOW AND TELL: VORSTELLUNG MEDIENPÄDAGOGISCHER PROJEKTE

Carolina Machhaus (Deutsche Welle Akademie), Manuel Manhard (Spieleentwickler), Saskia Moes (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Lukas Opheiden (Stadtbibliothek Minden), Thomas Schaaf (Jugendzentrum Blaues Haus), Harald Walz (DRK Kinder- und Jugendhaus Zahnrad), Bettina Wegenast (Autorin & Produzentin)

Am Freitagnachmittag stellen Akteur*innen aus der Jugendarbeit medienpädagogische Projekte aus Ihren Einrichtungen/Institutionen vor, um diesem wichtigen Zweig der Jugendhilfe eine Bühne zu bieten. Best Practice Beispiele, die teilweise im Rahmen des Festivals erlebbar sind, dienen dabei als Inspiration, selbst medienpädagogische Projekte ins Leben zu rufen.

So stellt Bettina Wegenast unter dem Arbeitstitel »Myosotis« digitale Unterhaltungsspiele vor, die speziell für Menschen in Altersheimen und deren Angehörige entwickelt werden. Saskia Moes berichtet über den Ideenfindungs- und Entwicklungsprozess des am Wochenende spielbaren Escape Rooms »Projekt Curie« als medienpädagogische Methode. Thomas Schaaf gibt Einblicke in den Bau des komplett von Jugendlichen kreierten Spaceships, das durchgängig beim Festival als begehbare Raumschiffbrücke zum gemeinschaftlichen Spielen einlädt. Außerdem stellt er das Konzept einer LAN-Party für Jugendliche vor. Lukas Opheiden berichtet über das Gamescamp on Tour, bei dem Jugendliche sich zu den Themen eSport, Game Design, Pen und Paper, Urban Gaming und Manga informieren und austauschen konnten. Harald Walz zeigt, wie man gefragte Games wie »Fortnite Battle Royale« als spannende Bewegungs- und Actionspiele ganz physisch auf dem Gelände umsetzen kann und Carolina Machhaus und Manuel Manhard laden zum interaktiven Panel, um Chancen und Grenzen der spielerischen Vermittlung von Sachthemen und ihre Wirkung auf aktuelle Phänomene wie Hate Speech und Fake-News zu diskutieren. Abschließend geht es gemeinsam an Bord des Spaceships.



SAMSTAG
24.11.2018

10:00–19:30 / OG › SÜDFLÜGEL
DIGITALES LABORATORIUM
Stefan Hintersdorf, Markus Sindermann (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)

Das Digitale Laboratorium lädt zum Bauen, Tüfteln und Basteln ein. Kinder, Jugendliche und Erwachsene können unter Anleitung selbst kreativ werden, Accessoires herstellen, Bügelperlen und Button kreieren, selber löten, 3D-Drucker und Laser-Cutter ausprobieren oder einfachste Elektronik kennenlernen und Technik auf spielerische Art und Weise zusammenbauen.

OUTDOOR › VORPLATZ NRW-FORUM
VIRUAL REALITY INSTALLATION: WALKING ON SUNSHINE
Laurin Gerhardt, Assistenz: Mitja Säger, Emil Gerhardt (Hochschule Düsseldorf)

Mit dem von Student*innen der Hochschule Düsseldorf entwickelten Demonstrator »Walking on Sunshine« kann man große virtuelle Welten zu Fuß im Freien erkunden, während das reale Wetter in der virtuellen Umgebung abgebildet wird – dank der mobilen Wetterstation eine einzigartige neue Outdoor-VR-Erfahrung!

10:00–19:30 / EG › SÜDFLÜGEL
ESCAPE ROOM: PROJEKT CURIE
Saskia Moes (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Patrick Habetz (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Marietheres Waschk und Jugendliche des Bauspielplatzes (Baui) Friedenspark Köln

Zeitsprung ins Jahr 2050, wo Ihr im Wald einen geheimnisvollen Tunneleingang entdeckt. Die versteckte Lage und die verschmutzten Warnschilder vor radioaktiven Stoffen lassen Euch vermuten, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist. Als Mutprobe habt Ihr es Euch zur Aufgabe gemacht, den mysteriösen Ort zu erkunden. Los geht´s! Die Zeit läuft...

Ausgerüstet mit scharfem Verstand, müssen Teams knifflige Rätsel lösen. Und das möglichst schnell, denn es bleiben nur wenige Minuten Zeit, um gemeinsam aus dem Raum zu entkommen. Dabei sind alle gefordert, sich mit Kreativität, Spürsinn und Geschick einzubringen: also seid gespannt!

11:00–11:45, 13:30–14:15 & 15:30–16:15
EG › NORDFLÜGEL
PERFORMANCE: HELLO AVATAR

11:00–16:00 / OG › NORD- & SÜDFLÜGEL
NEXT LEVEL ACADEMY

Die »Next Level Academy« lädt Games-Interessierte zu einem Barcamp-Format mit Workshops, Diskussionen und Mitmachaktionen ein, um Bereiche von digitalen Spielen zu entdecken, die sich abseits des Mainstreams bewegen. Egal ob Gender oder Geschichte, Design oder Jugendschutz, Cosplay oder Musik – alle diese Themengebiete lassen sich hervorragend mit Games verbinden und eröffnen ganz neue Perspektiven auf das Medium.

11:00–11:30
BEGRÜSSUNG + KICK-OFF
Tom Schildhauer (Poetry Slammer)

11:30–12:30 / WORKSHOP-PHASE 1

OG › BÜHNE
PSYCHOLOGIE & GAMES
Benjamin Strobel (Grimme-Institut)

Warum haben wir Spaß an Games und warum spielen wir überhaupt? Wieso mögen anderen Menschen andere Spiele als ich? Wann werfen wir den Controller in die Ecke und wann bleiben wir am Ball?

OG › BÜHNE
GENDER & GAMES
Nina Kiel (Spielejournalistin, -entwicklerin und -forscherin)

Wie werden Frauen in Spielen dargestellt – und wie Männer? Ein Kurzinput über Geschlechterunterschiede, die sich allein in der visuellen Ausgestaltung von Figuren, den sogenannten »Character Designs«, zeigen.

OG › STAGE & WORKSHOP AREA
STORYTELLING & GAMES
Hanns Christian Schmidt (Universität Köln, Cologne Game Lab)

Wie erzählt ein Computerspiel im Gegensatz zu anderen Medien eine spannende und berührende Geschichte? Wie geht ein Narrative Designer eine Story für Spiele an? Und wie analysiert man in der Medien-, und der Erzählwissenschaft Geschichten in Games?

12:30–12:45
KLEINE PAUSE

12:45–13:45 / WORKSHOP-PHASE 2

OG › BÜHNE
ARCHEOGAMING
Dominik Schott (Freier Journalist)

Archaeogaming kombiniert Erkenntnisse und Methoden der Archäologie mit den Erlebniswelten digitaler Spiele und kann so ganz neue Erkenntnisse über das wichtigste Unterhaltungsmedium der Moderne liefern.

OG › STAGE & WORKSHOP AREA
GAME-DEVELOPMENT
Leonie Wolf (Gewinnerin Künstlerinnenpreis NRW 2017, Game Artist)

Welche Möglichkeiten bieten spezialisierte Bildungseinrichtungen wie das Cologne Game Lab bei der Ausbildung zum Game Artist? Wie kann der Einstieg in die Games-Branche gelingen, wie bewirbt man sich?

13:45–14:15
GROSSE PAUSE

14:15–15:45 / WORKSHOP-PHASE 3

OG › BÜHNE
COSPLAY
Mowky Cosplay (Cosplayerin)

Wie verändert man sein Gesicht mit der Power von Latex, Thermoplasten, Schaumstoff, Fell und anderen üblichen Materialen der Cosplay-Welt, um seinen Lieblingscharakter darzustellen? Hier gibt es Tipps und Tricks für schnelle Handgriffe!

OG › STAGE & WORKSHOP AREA
MUSIK ALS VIDEOSPIEL: GUITAR GAMES LIVE!
Jan Torge Claussen (Universität Hildesheim)

Dieser Workshop zeigt, wie man mit echten Gitarren in die virtuellen Welten der Guitar Games eintauchen kann, und lotet in einer gemeinsamen Session Potentiale und Grenzen der digitalen Musikvermittlung aus.

Eine Kooperation der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit dem Grimme-Institut.

SPIELEN OHNE GRENZEN: INKLUSIVE MEDIEN-BILDUNG MIT DIGITALEN SPIELEN

Jürgen Sleegers (TH Köln), Studierende des Studiengangs »Soziale Arbeit« der TH Köln

Ein Erfahrungsaustausch über ein praxisorientiertes Seminar an der TH Köln, bei dem Studierende der »Sozialen Arbeit« unterschiedliche digitale Spiele getestet und Spielstationen für ein inklusives Angebot vorbereitet und vor Ort betreut haben.

16:00–19:30 / OG › NORDFLÜGEL

TURNIER: NEXT LEVEL GAMING STAR 2018

Tom Schildhauer (Poetry Slammer)

Der Next Level Gaming Star geht in die nächste Runde! Nach dem spannenden Turnier im vergangenen Jahr, soll 2018 erneut um den heißbegehrten Pokal gezockt werden. Der Name ist Programm: In Teams treten die Teilnehmenden in verschiedenen Gaming-Disziplinen gegeneinander an – ein klassisches Turnier also. In diesem Jahr soll das Match für mehrere Gruppenkonstellationen geöffnet werden. Ob zusammengestellte Teams aus Jugendeinrichtungen, Freundeskreisen oder die Spieletester-Gruppen des Spieleratgeber-NRW; jeder ist eingeladen, sich für das Turnier anzumelden. Wer gewinnt den Next Level Gaming Star-Pokal in diesem Jahr? Ab 19 Uhr startet das große Finale: Wir sind gespannt!

SONNTAG
25.11.2018

10:00–19:00 / EG › SÜDFLÜGEL
ESCAPE THE ROOM
Saskia Moes (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Patrick Habetz (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Marietheres Waschk und Jugendliche des Bauspielplatzes (Baui) Friedenspark Köln

Ausgerüstet mit scharfem Verstand, müssen Teams knifflige Rätsel lösen. Und das möglichst schnell, denn es bleiben nur wenige Minuten Zeit!

10:00–17:00 / OUTDOOR › VORPLATZ NRW-FORUM
VIRUAL REALITY INSTALLATION: WALKING ON SUNSHINE
Laurin Gerhardt, Assistenz: Mitja Säger, Emil Gerhardt (Hochschule Düsseldorf)

Mit dem Demonstrator »Walking on Sunshine« kann man große virtuelle Welten zu Fuß im Freien erkunden, während das reale Wetter in der virtuellen Umgebung abgebildet wird!

11:00–13:00 & 14:00–16:00 / CAFÉ
GAMING-QUIZ
Tom Schildhauer (Poetry Slammer)

Das beliebte Quiz-Format für Jung und Alt erreicht das nächste Level! Wieder geht es um Fragen und Fakten aus bekannten digitalen Welten wie: Welchen Beruf übt eigentlich Super Mario aus und wie heißt der Protagonist aus Monkey Island? In diesem Quiz-Format treten 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. Welches Team gewinnt?

15:00–16:30 / OG › NORDFLÜGEL
WORKSHOP »STORIES: THE PATH OF DESTINIES«
FX Dupas (Transmediakomponist), Mathieu Lavoie (Vibe Avenue)

Musik ist in Games unverzichtbar. Direkt im Vorfeld des Abschlusskonzerts stellen die Komponisten FX Dupas und Mathieu Lavoie (Vibe Avenue) in einem Werkstattgespräch die adaptiven Aspekte der Musik im Spiel und die Umsetzung bei der Live-Performance vor. Nicht nur für angehende Games-Komponisten ein absolutes Muss!

18:00–20:00 / EG › NORDFLÜGEL
GAMES-KONZERT »STORIES: THE PATH OF DESTINIES«

In Videogames passt sich die Musik je nach Spielverlauf den Handlungen der Spielenden an – eine spannende Herausforderung für eine ganz neue Art von Live-to-Game-Konzerten: Zum Festivalabschluss am Sonntag bringt Next Level in Kooperation mit dem Festival SoundTrack_Cologne das Action-RPG »Stories: The Path of Destinies« mit Livemusik von einem Orchester auf die Bühne des NRW-Forums.

Ein Spieler spielt das Game live, während das Kölner gRoBA Orchester, unter der Leitung von Rodrigo Lopez Klingenfuss, den Soundtrack performt und die Musik jeder Entscheidung des Gamers spontan anpasst. Der Event feierte seine Weltpremiere erst kürzlich beim Festival SoundTrack_Cologne.

Setting des mehrfach preisgekrönten RPGs von Spearhead Games ist ein dynamisches Märchenuniversum, in dem Reynardo, ein ehemaliger Pirat und unabsichtlicher Held, plötzlich zur letzten Chance im Kampf gegen einen verrückten Imperator wird.

Das Gameplay ist sehr vielfältig und actionlastig: Jede Entscheidung, die der Spieler trifft, führt Reynardo auf einen anderen narrativen Weg. Um diese verschiedenen Wege passend zu begleiten, wurde ein fortgeschrittenes interaktives Musiksystem komponiert. Der Musik ist es dadurch möglich, jeder Handlung des Spielers zu folgen und die richtige Stimmung für die 120 Videosequenzen zu schaffen.

In Kooperation mit SoundTrack_Cologne 15.

ONGOING PROJECTS
FR, 23.11. – SO, 25.11.2018

GESAMTES GEBÄUDE

THEY

Ubermorgen

UBERMORGENs Digitale Performance »THEY« ist eine Welt, besiedelt von autonomen Agent*innen. Die humanoiden Spieler*innen und Agent*innen begegnen sich in Form diverser asynchroner Funktionen (Algorithmen). Durch temporäre Kommunikationssysteme eröffnet der Organismus »THEY« synthetische digitale Räume für die Besucher*innen und verströmt die Ahnung eines Social Credit Systems – Gewinne einmal anders! Soziale Kompetenzen vernetzt mit immersiven Post-Internet Realitäten verflüssigen das Next Level Festival zu einer irrationalen Spielrealität (Game of No Games). Die Welt wird zum Festival und das Festival ist die Welt. Glatt und natürlich wie die ungreifbare Oberfläche eines Aals.

THEY – Sie sind unter uns!
http://twitter.com/THEY99496519

»THEY« wird in Kollaboration mit der Szenischen Forschung Uni Bochum beim »Next Level 2018 - Festival for Games« performt.

EG › SÜDFLÜGEL

SPIELESTATIONEN MB21

Bei Next Level können preisgekrönte Spiele ausprobiert werden, die beim Deutschen Multimediapreis mb21 von Kindern und Jugendlichen bis 25 Jahren selbst designt und eingereicht wurden. Bei »Beat it« (von Sven Schmid, Robert Schröer, Florian Varzi, Florian Wolf) geht es darum, seinen Klangpunkt in den größeren Zielkreis bringen. »Creeps« (von Conor Bradley, Noah Carey, Constantin Copony, Beverly Legierski, Georg Nimke, Juan Pablo Amador Steinbach, Marcel Usslar, Jasper Westphal) lädt zwei Gamer*innen ein, als Fabelfiguren gemeinsam in einer Phantasiewelt Rätsel zu lösen. In »Magic Sabotage« (von Katharina Doose, Sylvia Exner, Lisa Günther, Julia Jenssen, Mark Lazarevski, Olaf Meissner, Jacob Menz, Edward Wonikan) wird man zum Feuerball jagenden Magie-Wesen und bei »Medusa« (von Keteryn Pinchuk, Charlotte Thomas, Barbara Langa, Marc Meyer) zur Highscore knackenden Qualle. »Neopuck« (von Remke Albrecht, Felix Meyer, Severin Engert) basiert auf dem Spieleklassiker Pong« – aber Achtung! Die Schläger rotieren und man kann ihre Länge verändern....

EG › NORDFLÜGEL

INSTALLATION: GHOSTED VIEWS

Marnix de Nijs (Konzept & Artwork), Boris Debackere (Sound)

Mit seiner site-spezifischen Installation »Ghosted Views« geht der niederländische Medienkünstler Marnix de Nijs noch einen spektakulären Schritt weiter als 2017: Sci-Fi-ähnlich navigiert man physisch durch 3D-Laser-Scans von Düsseldorf, dem Ehrenhof und dem NRW-Forum und gleitet dabei schwerelos durch eine hochimmersive Modelllandschaft der Stadt.

Verschiedene Locations des Festivals wurden in einem strahlenartigen Universum kombiniert, in dem User*innen sich frei durch Wände, Böden und Decken bewegen können. Während die Installation jeweils weit oben über der Stadt Düsseldorf beginnt, schweben die Spielenden weiter durch das Stadtbild, bis hin zur Location des Festivals. Dabei läuft die Installation in Endlosschleife, sodass die Spielenden immer wieder in die Unendlichkeit katapultiert werden.

Auf einer Kontrollplattform stehend, navigieren die User*innen die Installation, indem ein Stangengebilde betätigt wird, welches mit kapazitiven Sensoren versehen ist. Sobald der »Controller« nach rechts, links, oben oder unten gesteuert wird, bewegt sich auch die virtuelle Kamera mit. Während die User*innen sich durch die Welt bewegen, passen sich die adaptiven Soundebenen des Werkes an, sodass die Bewegungen ebenfalls die Sounds der Plattform beeinflussen.

Mithilfe einer feinen Manipulation der Audiovisualität, der Bewegung sowie Verzerrung der Perspektive und einer leichten Verschiebung in der Balance des virtuellen Bildes, kreiert Marnix de Nijs mit seinem Werk ein ebenso disruptives architektonisches wie poetisches Erlebnis.

In Kooperation mit V2_Lab for the Unstable Media, Rotterdam.

EG › SÜDFLÜGEL

KEIN LEICHTES SPIEL/UNEASY PLAY

Kuratiert von Sebastian Quack (Artist & Game Designer)

Alles soll reibungslos funktionieren. Die digitale Welt antizipiert jeden Wunsch. Wie herausfordernd können technische, soziale, kulturelle Systeme sein, bevor wir uns abwenden? Schotten Spiele uns von den Problemen der »Wirklichkeit« ab, indem sie belohnen und betäuben? Der von Sebastian Quack kuratierte Spieleparcours geht der Lust am Unbehagen im Spiel nach und fragt: Was genau ist an Spielen »schwierig«? Welche Art von Problemen können wir beim Spielen genießen, welche werden als nervig oder verstörend empfunden?

»Kein leichtes Spiel / Uneasy Play« präsentiert Arbeiten, die sich nicht ohne weiteres erschließen. Besucher*innen werden allein und in kleinen Gruppen an die Erfahrungen von Herausforderung, Verwirrung und Frustration herangeführt.

Durch die von Nina Lund Westerdahl entwickelte räumliche Inszenierung wird das Problematische selbst zum Thema und die Erfahrung des eigenen Unbehagens zu einem aufschlussreichen Erlebnis. Die LARP-Künstlerin Nina Runa Essendrop gestaltet zusammen mit Sebastian Quack und Nina Lund Westerdahl für die Ausstellung eine Live-Action-Rollenspiel-Ebene, in der Besucher*innen am Design des eigenen Unbehagens mitarbeiten können.

WERKE:

Bennett Foddy: »Getting over it with Bennett Foddy«
Clemens Habicht: »5000 Colours«
Nathalie Lawhead: »Everything is going to be OK«
Jason Rohrer: »One Hour One Life«
R. Eric Reuss: »Spirit Island«
Weird Sisters Interactive: »It´s a ZOO«
Robert Yang: »The Tearoom«
The Guardian: »6x9: A virtual experience of solitary confinement«
Nina Essendrop, Nina Westerdahl, Sebastian Quack: »Library of Unease«

EG › NORD- & SÜDFLÜGEL

POLARE RÄUME

Kuratiert von Lukas Höh (Interaction Designer)

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.

»Polare Räume« zeigt sieben unterschiedliche Arbeiten, welche die Verbindung von digitaler und analoger Welt zum Thema haben. Dabei werden Virtual Reality Installationen mit haptischer Wahrnehmung gekoppelt oder virtuelle Spielewelten durch reale Wetterdaten stetig beeinflusst. Bekannte Spielmechanismen aus Jump'n'Run-Spielen spielen finden den Weg in die reale Welt und virtuelle Nintendogs werden von einem Roboter bespielt. Ohne einen Controller, sondern mit den bloßen Händen lassen sich Labyrinthe überwinden oder über Stromstöße wird das eigene Handeln direkt bestraft.

WERKE:

Lothario Areski: »hors-affichage.«
Peter Buczkowski: »Twitch«
Tania Gonzaga Souza: »Graspable Noise«
Lasse Korsgaard & Andreas Refsgaard: »Sound-Controlled Intergalactic Teddy«
Fabian Kühfuß: »Nintendogs«
Fabian Kühfuß: Playstation
Max Mertens, Benjamin Pfleghaar, Janis Walser-Cofalka: »PIPES«

EG › SÜDFLÜGEL
GAME: LET´S BUILD A SPACESHIP
Thomas Schaaf, Tom Wicke (Jugendzentrum Blaues Haus)

Werde Teil einer Raumschiffcrew und starte mit deiner Mannschaft in die Weiten des Weltalls! In den Osterferien 2018 haben zwölf Jugendliche unter fachlicher Aufsicht innerhalb von vier Tagen eine begehbare Raumschiffbrücke kreiert, mit der man virtuell ins All starten kann. Dabei planten, designten und bauten die Jugendlichen mit fachkundiger Unterstützung alles selbstständig. Vorgestellt wird das Projekt auch beim »Show and Tell«.

EG › NORDFLÜGEL
GAME JESSIKA: TRITRIE GAMES

Mit »Jessika« bringt das junge Team von TriTrie Games, einem studentischen Projekt des Cologne Game Lab, ein narratives Spiel an den Start, das sich mit dem Thema Rechtsradikalismus auseinandersetzt. Als Spieler*in übernimmt man die Rolle eines Computerspezialisten und wird mit der Aufgabe betraut, wichtige Daten wiederzubeschaffen, die mit einem Verbrechen in Verbindung stehen.

JEWEILS 15:00–17:00 IM 10-MINUTEN-LOOP
EHRENHOF GEGENÜBER NRW-FORUM/OUTDOOR
VIRTUAL REALITY INSTALLATION: RENDEZ-VOUS
Fabien Prioville (Konzept, Choreografie), Iker Arrue, Fabien Prioville, Louisa Rachedi, Zuzana Zahradnikova (Tanz), Maren Zimmermann (Dramaturgie), Friederike Hansen (Produktionsassistenz), Alexandra Schmidt (Management/PR), Dr. Leif Oppermann, Constantin Brosda, Urs Riedlinger (Technische Umsetzung)

Weit weg von der Bühne, versehen mit einer VR-Brille, werden die Zuschauer*innen in alltäglichen Momenten zum virtuellen Rendez-Vous mit vier Tänzer*innen eingeladen. Ein ganz individueller Zugang zum Geschehen eröffnet sich und fordert gewohnte Perspektiven heraus. Die Installation der fabien prioville dance company spielt mit den Sinnen und eröffnet eine neue Möglichkeit, Tanz wahrzunehmen. Mit diesem Projekt führt der Choreograf Fabien Prioville die Zusammenarbeit mit den Tänzer*innen Iker Arrue und Zuzana Zahradnikova fort und arbeitet erstmals mit Louisa Rachedi, ehemalige Tänzerin der Deutschen Oper am Rhein, zusammen.

Anmeldungen möglich am Infoschalter.
In Kooperation mit dem tanzhaus nrw.

SERVICE: FÜHRUNGEN

Erstmals gibt es bei Next Level ein umfangreiches Vermittlungsangebot: Qualifizierte Guides betreuen die Spielstationen und bieten Führungen an. Bei Interesse einfach am Infoschalter melden.

FÖRDERER & PARTNER

Veranstalter: NRW KULTURsekretariat, gemeinsam mit NRW-Forum Düsseldorf und 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 dusseldorf 2018, Film- und Medienstiftung NRW, Kunsthochschule für Medien Köln. Kulturpartner: WDR3. Ticketpartner: ticket i/O.

IMPRESSUM

Hauptveranstaltungsort
NRW-Forum Düsseldorf
Ehrenhof 2
40479 Düsseldorf

KONTAKT

NRW KULTURsekretariat
Direktor: Dr. Christian Esch
Friedrich-Engels-Allee 85
42285 Wuppertal
0202 69 82 70
info@nrw-kultur.de
www.nrw-kultur.de

www.next-level.org
www.facebook.com/NextLevelFest/
www.next-level-blog.org

PROJEKTMANAGEMENT NRW KULTURSEKRETARIAT
Martin Maruschka

PROJEKTMANAGEMENT NRW-FORUM DÜSSELDORF
Alain Bieber

PRODUKTIONSLEITUNG
Elisa Schulze

KULTURAMT LANDESHAUPTSTADT DÜSSELDORF
Marco Georg Zaic

KOMKUK – WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG
LANDESHAUPTSTADT DÜSSELDORF
Lars Terlinden

FACHSTELLE FÜR JUGENDMEDIENKULTUR NRW
Karolina Albrich, Stefan Hintersdorf,
Karolina Kaczmarczyk, Torben Kohring, Saskia Moes,
Linda Scholz, Markus Sindermann, Amelie Wiese

GRIMME-INSTITUT
Denise Gühnemann, Wolfgang Zielinski

PRESSE- & ÖFFENTLICHKEITSARBEIT
Irit Bahle, Martin Maruschka

WEBSEITE & SOCIAL MEDIA
Karolina Kaczmarczyk

GESTALTUNG
Marius Rehmet (VOJD)

VIDEO TRAILER
Oliver Thomas, Marius Rehmet (VOJD)

REDAKTION
Martin Maruschka

Veranstalter

NRW KULTUR SEKRETARIAT WUPPERTAL

NRW FORUM DÜSSELDORF

Förderer

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen

Partner

Kulturamt Landeshauptstadt Düsseldorf

Wirtschaftsförderung Landeshauptstadt Düsseldorf

Veranstaltungspartner

fjmk Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Grimme Institut

V2_ lab unstable media

DEUTSCHER MULTI MEDIA PREIS mb21

SOUND TRACK COLOGNE 15

SZENISCHE FORSCHUNG

FRAUEN KULTUR BÜRO NRW

tanz haus nrw düsseldorf

Medienpartner

< die digitale dusseldorf >

Film und Medien Stiftung NRW

Kunsthochschule für Medien Köln
Academy of Media Arts
Ecole Supérieure des Arts et Médias

Kulturpartner

WDR 3

DIGITAL

DIE-DIGITALE.NET

9.—
25.11.
2018

DIE DIGITALE
DAS FESTIVAL FÜR DIGITALE KUNST
UND MUSIK IN DÜSSELDORF

GODS