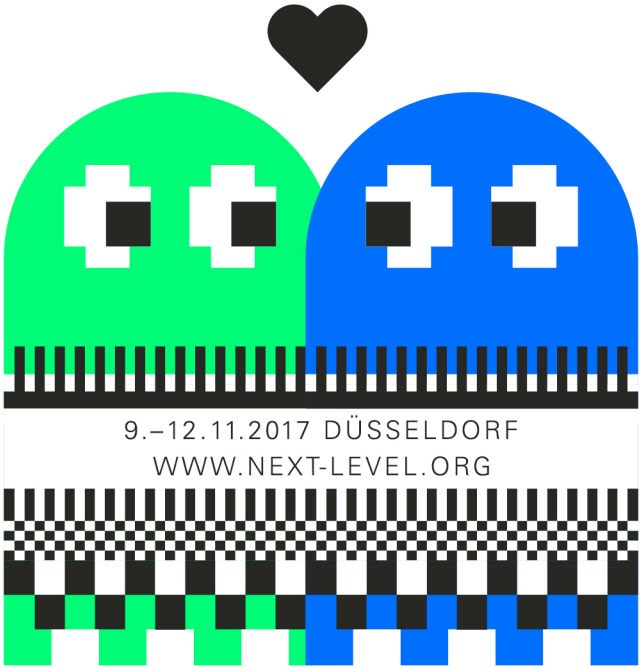
NEXT LEVEL 2017

(˘ ³˘) ♥

FESTIVAL FOR GAMES



WELCOME TO NEXT LEVEL!

Zum zweiten Mal ist Next Level in Düsseldorf, und wieder hat das Festival Fahrt aufgenommen. Auch dieses Mal dabei: die bewährten Partner aus Wirtschaft und Bildung mit ihren vielfältigen Angeboten.

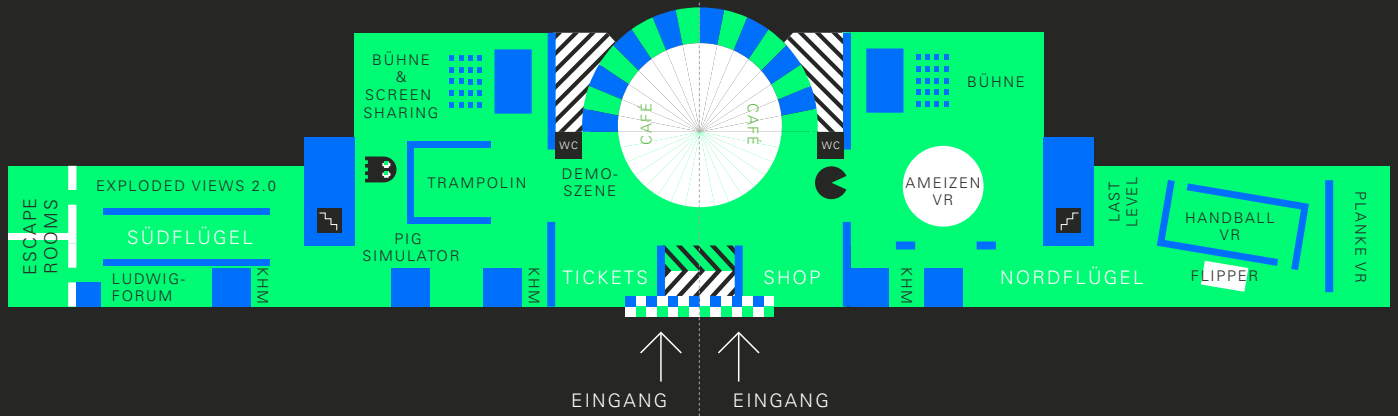
Auf einem neuen Level gibt es weitere Kooperationen mit Kulturinstitutionen und Produktionen in Aachen, Düsseldorf, Köln und Mönchengladbach.

Neu dabei ist jetzt eine niederländische Institution, als Koproduzent für gleich zwei Jahre. Next Level bleibt in Bewegung und Next Level verbindet: Gamer*innen und Entwickler*innen, Produzent*innen und Künstler*innen, Neugierige und Kenner.

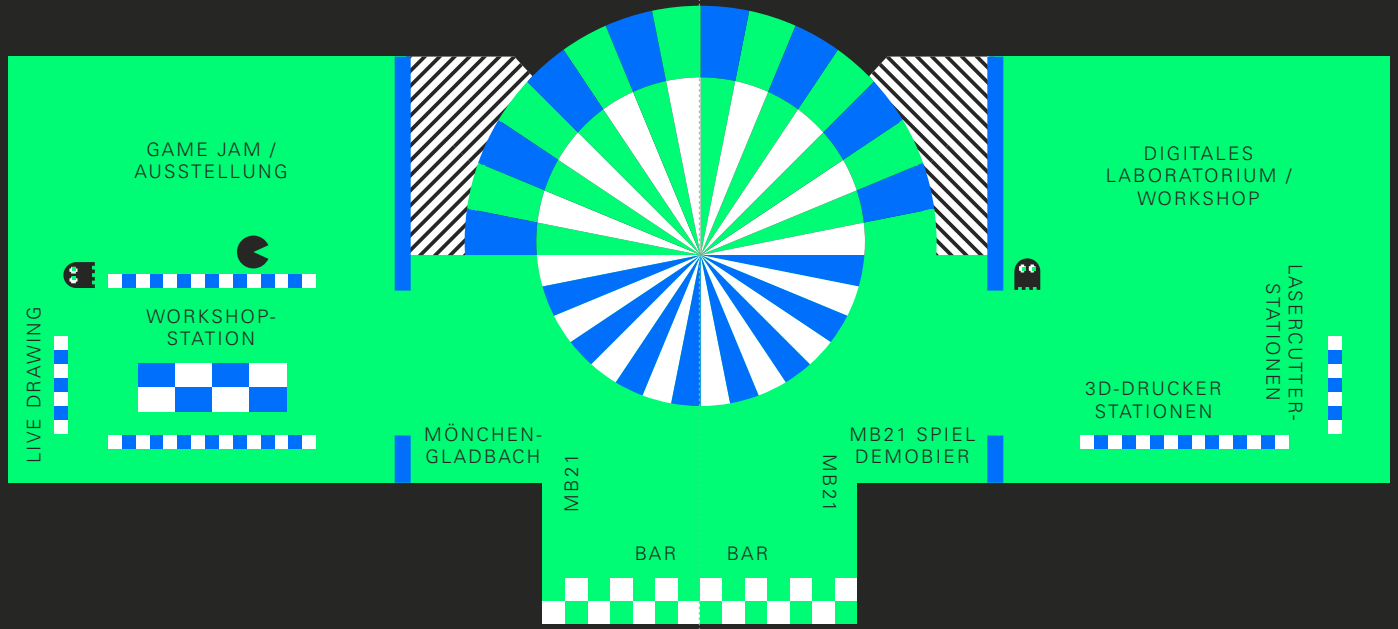
Wir freuen uns auf Sie!

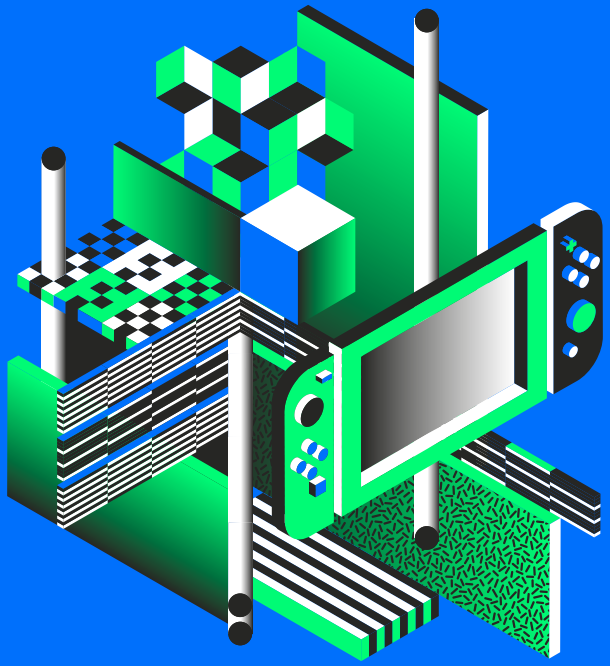
Dr. Christian Esch
NRW KULTURsekretariat

NRW-FORUM / EG


ESCAPE ROOMS
EXPLODED VIEWS 2.0
SÜDFLÜGEL
LUDWIG-FORUM
KHM
BÜHNE & SCREEN SHARING
PIG SIMULATOR
TRAMPOLIN
WC
DEMO-SZENE
CAFÉ
CAFÉ
WC
BÜHNE
AMEIZEN VR
KHM
TICKETS
SHOP
KHM
NORDFLÜGEL
LAST LEVEL
HANDBALL VR
FLIPPER
PLANKE VR
EINGANG
EINGANG

NRW-FORUM / OG


GAME JAM /
AUSSTELLUNG
WORKSHOP-
STATION
LIVE DRAWING
MÖNCHEN-
GLADBACH
MB21
MB21
BAR
BAR
MB21 SPIEL
DEMOBIER
DIGITALES
LABORATORIUM /
WORKSHOP
LASERCUTTER-
STATIONEN
3D-DRUCKER
STATIONEN



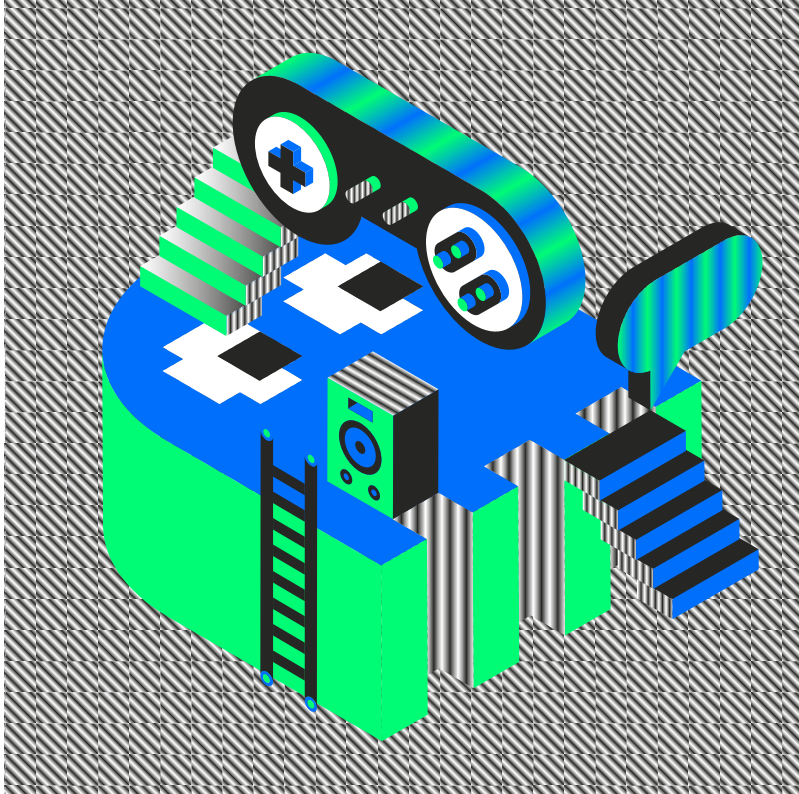
DONNERSTAG
9.11.2017

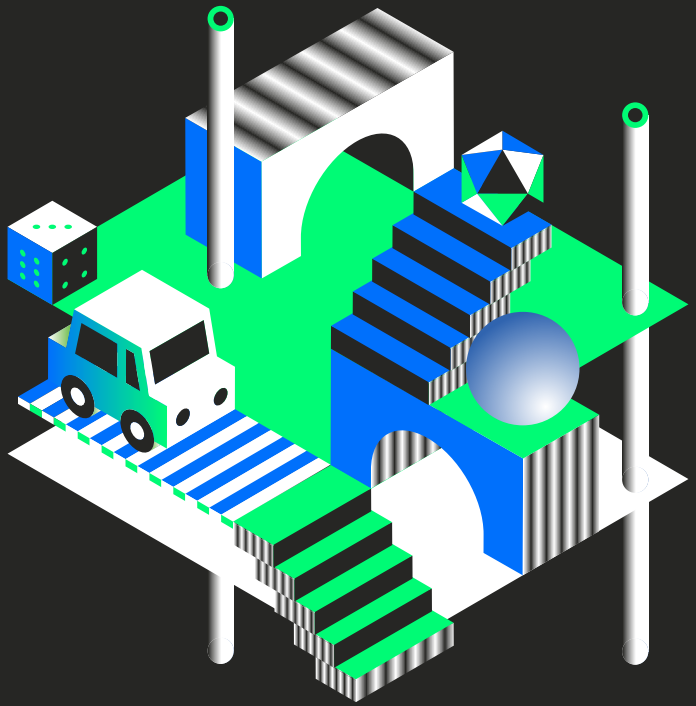
17–19:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL

ERÖFFNUNG: NEXT LEVEL 2017 – FESTIVAL FOR GAMES

Gespräch mit: 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, u. a. mit »Exploded Views 2.0« und diversen Spielstationen u. a. der Bauhaus Universität Weimar, der Kunsthochschule für Medien Köln und dem Innovationshub der Hochschule Düsseldorf, außerdem mit Games und Drinks.





FREITAG
10.11.2017

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.

8–9:30, 10–11:30 & 12–13:30 / UG › RONDELL
MAKE A ZINE – WERKSTATT FÜR GAMEZINES FÜR SCHULKLASSEN
Dirk Poerschke (LVR Medienzentrum)

In der Werkstatt für Gameszines (Games + Magazin) erstellen Jugendliche Texte, Collagen, Zeichnungen, Comics und Bilder, um daraus dann ihr eigenes Fanmagazine zu Games zu erstellen. Schneiden, Malen, Basteln, Schreiben und Drucken – es wird kreativ!

8–9:30, 10–11:30 & 12–13:30 / OG › SÜDFLÜGEL
TEXT ADVENTURES FÜR SCHULKLASSEN
Heiko Wolf (Freier Medienpädagoge)

Im Workshop können eigene interaktive Geschichten erfunden, dann am Tablet zum Leben erweckt und schließlich gespielt werden.

8–9:30, 10–11:30 & 12–13:30 / OG › NORDFLÜGEL
ROBOTERSCHMIEDE FÜR SCHULKLASSEN
Markus Sindermann (Gecheckt! – Jugend, Medien und Familie)

Sie können zeichnen, fahren, laufen, kriechen, putzen und zerstören: Roboter! In diesem Workshop bauen Schüler*innen sie selbst aus kleinen Motoren, Alltagsgegenständen, Technikschrott und allem, was sie finden.

8–9:30 & 10–11:30 / UG › BÜRO
ETHIK & GAMES FÜR SCHULKLASSEN
André Weßel (Spielraum TH Köln, miteinanderleben e.V.)

Beim Spielen müssen oft ethische Fragestellungen beantwortet und moralische Entscheidungen getroffen werden. Das erfordert genaues Nachdenken und sorgfältiges Abwägen. Im Workshop werden solche Games gemeinsam gespielt und besprochen.

9–17:30 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

TALK GAMES + BILDUNG

Tagesmoderation: Max von Malotki (WDR)

2008 wurde der GAME Bundesverband in den Deutschen Kulturrat aufgenommen, das Medium Computerspiel damit offiziell zum »Kulturgut« anerkannt. Doch was ist seitdem eigentlich geschehen? Haben die digitalen Spiele ihren Weg in die Bildung gefunden?

In Vorträgen und Diskussionen wird das »Kulturgut« im Spannungsfeld von Begeisterung und Ablehnung aus unterschiedlichen Blickwinkeln der Medienbildung betrachtet, angefangen bei Kulturgeschichte, über Journalismus und Medienwissenschaften hin zur praktischen Bildungsarbeit in Schulen, Kulturinstitutionen und der Jugendarbeit.

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

11–18:00 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT

TALK GAMES + WIRTSCHAFT

Tagesmoderation: Stephan Reichart (Reichart Consulting)

Welche unterschiedlichen Berufsfelder bietet der Spielemarkt? Welche Kompetenzen erfordert der Beruf des Game-Designers? Ist es als Frau schwieriger, in der Games-Branche Fuß zu fassen? Welche Möglichkeiten bieten Computerspiele in Virtual Reality, und welche Schnittstellen ergeben sich zu anderen Wirtschaftsbereichen?

In Kurzvorträgen und Diskussionsrunden erfahren Studierende, Absolvent*innen und Berufsanfänger*innen, welche Chancen und Herausforderungen die Games-Branche für sie bereithält. Parallel zur Konferenz haben Besucher*innen die Möglichkeit, in dem Live Escape Game »Escape 2 Innovation« spielerisch die Innovationsmethoden der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erleben.

Eine Kooperation von CREATIVE.NRW, Wirtschaftsförderung Düsseldorf, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, Frauenkulturbüro NRW und Mediennetzwerk.NRW.

9:30–10:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG
BEGRÜSSUNG & ERÖFFNUNG FACHTAG
Dr. Frauke Gerlach (Grimme-Institut)

10–10:45 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG
KEYNOTE: RELEVANZ, AKZEPTANZ, IGNORANZ: KULTURGUT GAMES 2017
Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat)

Was bedeutet es für ein Medium, wenn es »offiziell als Kulturgut anerkannt« wird? Verändert es das Medium? Wie steht es ganz allgemein um das Kulturgut im Jahr 2017? Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrat e.V. beleuchtet Relevanz und Akzeptanz des Mediums in der Gesellschaft.

10:45–11:15 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG
VORTRAG: NEUER WEIN IN ALTEN SCHLÄUCHEN: GAMES ALS KULTURTECHNIK 2017
Prof. Dr. Natascha Adamowsky (Universität Siegen)

Computerspiele sind ein fester Bestandteil unserer zeitgenössischen Kultur geworden. Der Vortrag skizziert unabhängig von kurzatmigen Gegenwartsdebatten einen Diskussionsrahmen, indem er Games an bewährte Traditionen der Medien- und Kulturwissenschaften anschließt. Computerspiele haben (wahrscheinlich) eine große Zukunft, weil sie tief in unserer Kulturgeschichte verwurzelt sind.

11–11:30 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT
BEGRÜSSUNG & ERÖFFNUNG FACHTAG
Claudia Nussbauer (Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen), Uwe Kerkmann (Wirtschaftsförderung Düsseldorf), Julia Köhn (Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes)

11:15–11:45 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG
VORTRAG: FEUILLETON ODER BOULEVARD – GAMES IN DEN MEDIEN
Christian Schiffer (Bayerischer Rundfunk, WASD)

Seit einigen Jahren finden digitale Spiele vermehrt auch im Feuilleton statt. Im Webvideo oder den RTL2-News haben sie ihren Platz ebenfalls, auch Reportagen über eSports oder die sogenannte »Killerspiel-Debatte« finden immer häufiger ihren Weg in das öffentlich-rechtliche Programm. Journalist Christian Schiffer gibt einen Überblick.

11:30–11:50 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT

IMPULSVORTRAG: SPIELERISCH ZUM ERFOLG

Prof. Odile Limpach (Cologne Game Lab)

Die Spielebranche bietet spannende Berufe in einem fortschrittlichen und wachsenden Markt. Nicht nur »Spiele-Freaks« können die vielfältigen Möglichkeiten nutzen und hervorragende internationale Perspektiven entdecken. Odile Limpach gibt einen Überblick über die verschiedenen Berufsgruppen und spricht über die Erfolgsfaktoren in der Games-Branche.

11:45–12:15 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

VORTRAG: PROFESSION ODER PASSION: GAMES IN DEN WISSENSCHAFTEN

Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil (Universität zu Köln)

Angeblich sind Computerspiele längst »in der Mitte der Gesellschaft« angekommen. Doch sorgt ein Blick in die Vorlesungsverzeichnisse von Universitäten auch im Jahr 2017 oft noch für Ernüchterung. Game Studies-Seminare sind (als Theorie-Kurse) im universitären Bereich meist singuläre Erscheinungen. Der Vortrag will den Gründen für diese zögerliche Durchsetzung von Computerspielforschung innerhalb der Kulturwissenschaft nachspüren.

11:50–13:15 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT

KURZPRÄSENTATIONEN + DISKUSSION: GAMES AT WORK – BERUFSFELDER IN DER GAMES-BRANCHE

Martin Lorber (Electronic Arts), Sonja Salomon (Ubisoft Blue Byte), Andreas Suika (Daedalic West), Moderation: Stephan Reichart (Reichart Consulting)

In Kurzvorträgen und anschließender Diskussion geben drei Expert*innen einen Einblick in die vielfältigen Berufsfelder und Einstiegsmöglichkeiten der Games-Branche. Der Game-Designer Andreas Suika von Daedalic Studio West berichtet aus über 17 Jahren Berufserfahrung. Bei seiner Arbeit ist er für den Spielspaß verantwortlich und kümmert sich um die Ideenfindung, deren Ausarbeitung und die Entwicklung von Prototypen. Als Producerin im Ubisoft-Studio Blue Byte sorgt Sonja Salomon dafür, dass Games pünktlich, in der richtigen Qualität, für das geplante Budget auf den Markt kommen. Sie erzählt aus dem Alltag der Games-Entwicklung und beschreibt, wie man Kreative und Techniker*innen im Team vereint. Zuletzt schildert Martin Lorber, PR Director und Jugendschutzbeauftragter bei Electronic Arts, seinen Weg als Quereinsteiger in die Games-Industrie und welche Arbeitsmöglichkeiten es dort für Generalisten gibt.

12:15–13:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

DISKUSSION: WIE WEITER, GAMES & GESELLSCHAFT?

Prof. Dr. Natascha Adamowsky (Universität Siegen), Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil (Universität zu Köln), Christian Schiffer (Journalist), Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat), Moderation: Max v. Malotki

12:30–16:30 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY

ESCAPE ROOM: ROLAND KLAUT DAS KLO

Michael Geithner, Martin Thiele-Schwez (Playing History)

»Roland klaut das Klo« ist eine Live-Performance von Playing History mit echten Menschen in einem echten Spiel, die simultan Performer und Spielende in Aachen und Düsseldorf verbindet. Die Mitspielenden müssen Roland helfen und haben acht Minuten Zeit, um die Vitrine zu öffnen, bis der Museumswärter von der Toilette zurückkehrt. Am Freitag für Spielende in Aachen (Performer in Düsseldorf).
In Kooperation mit der Ausstellung »Digital Games. Kunst und Computerspiele« im Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen.

Weitere Spielzeiten: Samstag & Sonntag, 12:30–16:30 (für Spielende in Düsseldorf)

13:30–14:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

FÜHRUNG DURCH DIE AUSSTELLUNG FÜR FACHTAGPUBLIKUM

Denise Gühnemann (Grimme-Institut)

In einer kurzen Führung durch das NRW-Forum werden die Highlights der vielfältigen Ausstellung beleuchtet.

14–15:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

VORTRAG + DISKUSSION: BILDUNGSKONTEXT SCHULE

Dr. Andreas Seidler (Universität zu Köln)

Wie funktionieren Games beim Lehren und Lernen? Dr. Andreas Seidler beleuchtet Relevanz und Akzeptanz digitaler Spiele im Bildungskontext Schule.

14:15–15:15 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT

DISKUSSION: LEVEL UP, GIRLS! FRAUEN IN DER GAMES-BRANCHE

Lucie Benz (Game-Designerin), Fee Bonny (Frauenkulturbüro NRW), Ruth Lemmen (Womanize), Odile Limpach (Cologne Game Lab), Moderation: Anja Münchrath

Ist die Branche für Mädchen und Frauen attraktiv? Gibt es Bedingungen in den Unternehmen, die ein »Mehr« an Frauen verhindern? Gibt es einen Zusammenhang zwischen Frauen als Konsumentinnen von digitalen Spielen und der Darstellung von Frauen innerhalb der Spiele. Diese Fragen diskutieren erfolgreiche Vertreterinnen der Games-Branche.

15–16:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

VORTRAG + DISKUSSION: BILDUNGSKONTEXT BIBLIOTHEK

Stephan Schwering (Stadtbücherei Düsseldorf)

Welche digitalen Herausforderungen erwarten Bibliotheken? Stephan Schwerig stellt das LibraryLab in der Zentralbibliothek der Stadtbüchereien Düsseldorf vor.

15:15–16:30 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT

KURZPRÄSENTATIONEN + DISKUSSION: GAMES AND OTHER BUSINESS – BERUFSFELDER IN ANGRENZENDEN BEREICHEN

Christian Arentz (viality), Rolf Mütze (LAVAlabs Moving Images), Katharina Tillmanns (Cologne Game Lab), Moderation: Stephan Reichart (Reichart Consulting)

Christian Arentz hat die Virtual-Reality-Anwendung KogniGames entwickelt, mit der sich geistige Leistungsfähigkeit optimieren lässt. In seinem Vortrag zeigt er, wie man dieses spielerische und ganzheitliche Gehirnjogging auch im Mitarbeitertraining einsetzen kann. Inwieweit Techniken und Workflows aus der Games-Branche auch Einzug in die Filmproduktion halten, erklärt Rolf Mütze von LAVAlabs Moving Images. Die Adaption bietet neue Chancen in der Bearbeitung von visuellen Effekten und bringt neue Arbeitsfelder für Game-Designer*innen mit sich. Anhand der an der TH Köln entstehenden Mixed-Reality-Gaming-App »Porta Praetoria C.C.A.A« beleuchtet Katharina Tillmanns das Berufsfeld der Angewandten Computerspielforschung und beschreibt die vielseitigen und kreativen Arbeitsprozesse zwischen inhaltlicher Konzeption, Technologie und Didaktik.

16–17:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

VORTRAG + DISKUSSION: BILDUNGSKONTEXT JUGENDARBEIT

Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW)

Der Spieleratgeber-NRW ist seit mehr als zehn Jahren in Jugendeinrichtungen mit Games aktiv. Projektmanagerin Linda Scholz stellt vor, warum Jugendarbeit mit Games mehr ist als Mario Kart-Turniere und Papercraft.

16:45–18:00 / EG › BÜHNE SÜDFLÜGEL TALK WIRTSCHAFT

DISKUSSION: GAME THINKING X WIRTSCHAFT

Roshanak Behesht Nedjad (LUDINC), Jana Erbes (LOCKSMITH), Amelie Künzler (Urban Invention), Moderation: Lutz Woellert (Identitätsstiftung)

Sind Games die Wegbereiter für die Zukunft der Arbeitswelt? Die Schnittstellen zwischen unterschiedlichen Wirtschaftsbranchen verdichten sich zunehmend. Die Vernetzung der Sektoren wächst. Zu einer der agilsten Branchen gehört dabei die Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Referent*innen präsentieren Beispiele aus ihrem Arbeitsumfeld und diskutieren gemeinsam mit dem Publikum Potenziale von Game Thinking für die Zukunft der Arbeit.

17–17:30 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK BILDUNG

ZUSAMMENFASSUNG + AUSBLICK

Denise Gühnemann (Grimme-Institut), Daniel Heinz (Spieleratgeber-NRW), Moderation: Max v. Malotki (WDR)

Welche Chancen und Probleme hat der Fachtag für das Kulturgut Computerspiel aufgezeigt? Welche Themen beschäftigen Bildungsbereiche in Zukunft? Und was muss noch geschehen, bis das Kulturgut auch umfassend als solches akzeptiert und wahrgenommen wird?

10:00, 11:15, 12:30, 13:45, 15:00, 16:15
EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY WIRTSCHAFT

ESCAPE 2 INNOVATON – LIVE ESCAPE GAME

In 30-minütigen Slots widmen sich jeweils acht Teilnehmer*innen einer Expedition ins Innovationsfeld der Kultur- und Kreativwirtschaft. Spielerisch werden die Potenziale und die Innovationskraft der Branche als Partnerin bei der cross-sektoralen Zusammenarbeit erlebbar gemacht. »Escape 2 Innovation« bietet die Möglichkeit, kreative Perspektiven, Herangehensweisen und Methoden als Herz innovativer Entwicklungen zu erleben. In Kooperation mit dem Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes.

18:15–19:15 / HEINRICH-HEINE-INSTITUT INTERACT PLAY

PERFORMANCE: BEYOND DIGITAL TROLLING

Florian Zwissler (Analog-Synthesizer/Plattenspieler/Geräte), Han Halewijn (3D-Drucker/Analog-Drucker/Geräte), Heinz Friedl (Bassklarinette/3D-Drucker/Mixer), Markus Aust (Hawaiigitarre/Klangregie/Geräte), Rochus Aust (Musik/Raumordnung/Trompete/Laubsauger), Tobias Hartmann (3D-Drucker/Plattenspieler/Geräte)

Aus projizierten visuellen Objektsequenzen werden über ein Bilderkennungsverfahren Gegenstände, Körperhaftes und Abstraktes live identifiziert und quasi »herausgeangelt«. Anschließend werden die analogen zweidimensionalen Objekte von einem CAD-Programm zu 3D-Objekten umgerechnet und von Druckern hergestellt. Die elektrischen Geräte, die zur Erschaffung von Rohmaterial und Filament benötigt werden, sowie die 3D-Drucker selbst werden Teil des Stromorchesters und seiner Maschinenakustik, sodass der gesamte Produktionsprozess integrierter Teil der musikalischen Aufführung ist.

19–21:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK

VERLEIHUNG KÜNSTLERINNENPREIS NRW

Der parlamentarische Staatssekretär Klaus Kaiser (Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW)

Die Games-Szene floriert und rückt jene Entwickler*innen in den Blickpunkt, die neben dem rein kommerziellen Erfolg die Zielsetzung individuellen und kulturellen Ausdrucks verfolgen. Vor diesem Hintergrund fördert der »Künstlerinnenpreis NRW«, der alle zwei Jahre herausragende Künstlerinnen für ihre Leistungen auszeichnet, 2017 weibliche Spielentwicklerinnen, die im Bereich der künstlerischen Umsetzung digitaler Spiele ihren Schwerpunkt haben. 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 Game-Designerin Leonie Wolf.

Organisation: Frauenkulturbüro NRW.

20:00 / TANZHAUS NRW PERFORM

PERFORMANCE: HOW DO YOU FEAR?

Fabien Prioville, Maren Zimmermann (Konzept), Fabien Prioville (Choreografie, Tanz), Gesa Piper (Tanz), Maren Zimmermann Dramaturgische Beratung), Alexandra Schmidt (Management, PR), Rnul Rotterdam (Projection Mapping)

Wer oder was macht uns Angst? Was verrät unser Körper über diese Ängste und wie zeigt er Widerstand? Anhand der Figur der Jeanne d'Arc untersucht Fabien Prioville mit dieser Tanz-Performance den schmalen Grat von Verletzlichkeit und Verteidigung eines menschlichen Körpers. Gleichzeitig fragt er nach dem Spannungsfeld von Bedrohung und Souveränität einer Person. Mit diesem Solo bleibt der langjährige Tänzer des Tanztheater Wuppertal Pina Bausch seinem ausdrucksstarken Stil treu. Zudem eröffnet er der tänzerischen Virtuosität neue Spielfelder, indem er mit neuesten Videotechnologien wie dem Live Projection Mapping die Wahrnehmung zwischen Illusion und Wirklichkeit tanzen lässt.

Weitere Aufführungen: Samstag, 20:00

20:15–21:45 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL PLAY TALK

ZAKK: KULTUR AUS DER KONSOLE

Michael Cherdchupan (Insert Moin), Moderation: Carsten Preuss (zakk)

Die zakk-Veranstaltungsreihe »Kultur aus der Konsole« geht zum ersten Mal auf Reisen und macht Station bei Next Level im NRW-Forum. Gemeinsam mit spannenden Gästen diskutiert Moderator Carsten Preuss neue Trends auf PC und Konsole. Dazu gibt es einen Blick hinter die Kulissen der Gaming-Szene und viele frische Trailer zu den kommenden Blockbustern und Indie-Neuerscheinungen, die sich gerade im Schatten des erfolgreichen Mainsteams oft als echte Highlights aufspielen. Außerdem kann sich das Publikum mit den Gästen und dem Moderator wieder an den mitgebrachten Konsolen messen.

22:00 / EG › CAFÉ INTERACT PLAY TALK

PARTY: »LEVEL UP, GIRLS AND BOYS!«

Nach der Verleihung des »Künstlerinnenpreises NRW« und im Anschluss an »Kultur aus der Konsole« startet ab 22:00 die Party »Level up, Girls and Boys!« im Café des NRW-Forums mit DJane Monibi.

SAMSTAG
11.11.2017

9–21:00 / OG › NORDFLÜGEL CREATE PLAY
DIGITALES LABORATORIUM

Felix Dietz (Jugend hackt NRW), Markus Sindermann (Gecheckt! – Jugend, Medien und Familie)

Der offene Makerspace lädt Klein wie Groß zum Basteln und Tüfteln ein. Egal ob Roboterbau, Lasercutter und Tape Art oder am Sonntag zusätzlich Makey Makey – für jeden ist etwas dabei. Kinder und Jugendliche können kreativ an Technik arbeiten, 3D Drucker ausprobieren, eigene Spiele entwerfen, einfachste Elektronik kennenlernen und Technik auf spielerische Art und Weise zusammenbauen.

9–21:00 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY
ESCAPE THE ROOM

Die Zeit läuft, der Adrenalinpegel steigt, jetzt sind schnelle Lösungen gefragt! Die gibt es aber nur im gut abgestimmten Team… Eine Kooperation der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit dem Bielefelder Jugendring.

11–15:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL INTERACT PLAY
TURNIER: NEXT LEVEL GAMINGSTAR (NLG)

Franz Philipp Dubberke (freiberuflicher Medienpädagoge), Alexander Hundenborn (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)

eSports-Turniere bannen oftmals mehr Zuschauer*innen als andere Massensportarten. Auf dem Next Level Festival haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, diese Erfahrung aus nächster Nähe mitzuerleben. Der NLG kürt in einem Wettkampf-Format die besten Spieler*innen in verschiedenen Videospielkategorien. Vom Sportspiel über hitzige Jump'n'Run-Einlagen müssen die Teilnehmenden ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Zu gewinnen gibt es den Next Level Gaming Star Wanderpokal.

12:30–16:30 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY
ESCAPE ROOM: ROLAND KLAUT DAS KLO

(für Spielende in Düsseldorf)

Weitere Spielzeiten: Sonntag, 12:30–16:30

12–12:45 & 14–14:45 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PERFORM

PERFORMANCE: SCREEN-SHARING

Brigitta Muntendorf (Komposition Musik & Video, künstl. Leitung), Sergej Maingardt (Klangregie), Roland Nebe & Andreas Huck (Warped Type) (Videoregie), Ensemble Garage: Eva Boesch (Violoncello), Frank Riedel (Saxophone), Malgorzata Walentynowicz (Piano/Sampler), Gäste: Frauke Aulbert (Stimme), Daniel Agi (Flöte)

In der transmedialen Social Media-Performance »Screen-Sharing« laden fünf Protagonist*innen in ihren schrill-schrägen, verlockenden und ebenso abstoßenden Kosmos ihrer künstlichen und virtuellen Lebenswelt ein. Formate der Netzkultur wie Fashion Haul, Statusmeldung oder das rekord-ambitionierte »Kunststück« werden von der Polarisierung eines idealisierten Selbst in Public Privacy #brigth no more und der zwischen Erotik und Künstlichkeit changierenden #Aria flankiert. Durch und über Musik vermitteln sich Dilemma und Möglichkeiten einer Suche nach Lebendigkeit, Gemeinschaft und Kommunikation.

Weitere Spielzeiten: Sonntag, 13–13:45 & 15–15:45

16–18:30 / UG › RONDELL INTERACT PERFORM TALK

BARCAMP: WEBVIDEO CREATORS CAMP (WCC)

Kok Hung Cheong (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Franz Philipp Dubberke (freiberuflicher Medienpädagoge), Moritz Meyer (freier Journalist)

Webvideos unterschiedlicher Genres beherrschen den Alltag junger Menschen oft deutlich stärker als klassische, lineare TV-Formate. Das Webvideo Creators Camp richtet sich an Jugendliche ab 14 Jahren, die eigene Kanäle bei bspw. YouTube haben oder damit beginnen wollen, eigene Videos zu produzieren. Mit dem WCC öffnet Next Level ihnen einen Raum, um sich vor dem Hintergrund einer Bildungsperspektive über Formate, Umsetzungsmöglichkeiten und Herausforderungen auszutauschen. Dabei geht es nicht nur um Techniken und Instrumente, sondern auch um Fragen, wie man beispielsweise mit der Entmonetarisierung von zeit- oder gesellschaftskritischen Themen umgeht. In einem Barcamp-Format werden die Themen gesammelt und selbstgesteuert umgesetzt, sodass ein angeregter Austausch stattfinden kann. Der Fokus liegt auf den Fragestellungen der Teilnehmenden.

19–21:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL INTERACT PERFORM PLAY

LIVE GAME SHOW: DER FRESHSTE SIEGT

Michael Heide, No Limit, Luca Swieter, Tom Schildhauer

Michael Heide, Luca Swieter, No Limit und Tom Schildhauer treten an in »Der freshste siegt«. Es scheint, als wären ihre ganzen Auftritte zuvor nur Show gewesen! In Wahrheit handelt es sich bei den vier Poetry Slammer*innen um waschechte Zocker, die auf der Next Level 2017 unter Beweis stellen wollen, wer die Jogginghosen an hat. Konsolenspiele, Brettspiele, Schulhofspiele, Spiele, Spiele, Spiele. Die Zuschauer*in können als Joker einspringen und mit ihrem Geek-Wissen kleine Besonderheiten gewinnen. Man darf sich auf einen Abend freuen, an dem der überkompetetive 13-jährige Battlefield-spielende Neffe von Bekannten wie ein guter Verlierer aussehen würde.

19–21:00 / OG › FOYER PERFORM

DINOS DERBE DEMOSHOW DÜSSELDORF EDITION

Marcel »Dino« Rogge (Digitale Kultur e. V.)

Marcel »Dino« Rogge wird in seiner Demoshow einen kurzen historischen Einblick in die Geschichte und Entstehung der Demoszene geben und im Anschluss aktuelle Werke der letzten Jahre präsentieren. Freuen darf man sich auf einen kurzweiligen und visuell anspruchsvollen Ausflug in die Welt der Echtzeit-Computerkunst. Gut gefüllt mit Hintergrundwissen und Anekdoten besteht bei dieser keineswegs trockenen Angelegenheit die wunderbare Gefahr, vom Demoscene-Fieber angesteckt zu werden.

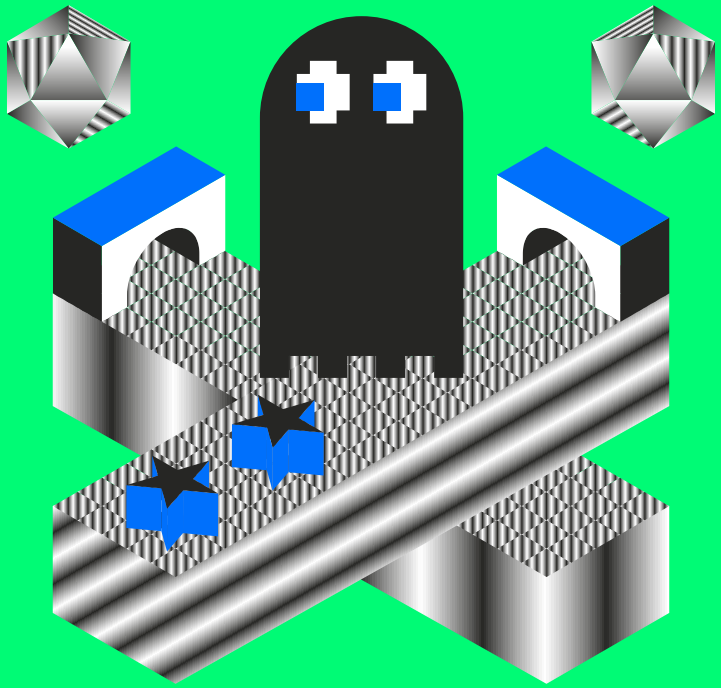
Durchgängig im Foyer im Erdgeschoss zeigt der Digitale Kultur e. V. in den von Tobias Kopka kuratierten Programmen »Evoke is jarig – 20 years of Evoke« und »a personal selection from 2016 & 2017« ausgewählte Werke der Demoszene. Am Samstag lädt der Verein zum Dialog ein. Auf der Retroplattform bzw. »Fantasy Console« Pico-8 werden mit Tobias Heim klassische Demoeffekte programmiert. Anschaulich werden so die grundlegenden Prinzipien von Realtime-Demos erläutert.

21–23:00 / BLACK BOX IM FILMMUSEUM DÜSSELDORF PERFORM

FILMPROGRAMM: WE <3 MACHINIMA

Georgie Roxby Smith, Lawrence Lek, Paolo Pedercini, Thomas Hawranke, Wai-Keung Hui, kuratiert von Alain Bieber (NRW-Forum Düsseldorf)

Digitale Videospiele als Kunst-Filme im Kino: Next Level präsentiert einen Filmeabend in der Black Box mit fünf Machinima-Filmen. Machinima (aus »machine« und »cinema«) sind Filme, die in Computerspielen »gedreht« werden und im Gegensatz zu anderen Animationsfilmen mit Hilfe von Spiel-Engines in Echtzeit entstehen. Eine häufig von Amateur*innen gepflegte und in Online-Communities weit verbreitete Kunstform, der sich auch Künstler*innen und Filmemacher*innen bedienen. Fünf Filme von Lawrence Lek, Paolo Pedercini, Georgie Roxby Smith, Wai-Keung Hui und Thomas Hawranke zeigen, wie Künstler*innen die technologischen Möglichkeiten und die Ästhetik virtueller Spiele nutzen, um in alternativen Universen zu drehen und dabei künstlerische, philosophische und gesellschaftspolitische Fragen zu diskutieren.



SONNTAG
12.11.2017

10–18:00 / OG › NORDFLÜGEL CREATE PLAY
DIGITALES LABORATORIUM

10–18:00 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY
ESCAPE THE ROOM

Ab 10:00 Brunch, 12–13:00 & 13:30–14:30 / EG › CAFÉ PLAY
FAMILY-QUIZ
Moderation: Tom Schildhauer

Hier haben Familien die Möglichkeit, als Team gegen andere Familien anzutreten. Über mehrere Runden hinweg werden Punkte gesammelt, indem von der Bühne aus gestellte Fragen beantwortet werden. Generationsübergreifendes Wissen über Kindheitshelden, Games und Medieninhalte wird die Köpfe der Familienmitglieder zum Qualmen bringen. Aber auch das Geschick der Teilnehmer*innen wird auf die Probe gestellt und es müssen kompetitive Spiele bestritten werden. In diesem einstündigen Quizspaß, der jeweils um 12:00 Uhr und um 13:30 Uhr startet, tauchen Groß und Klein im Mit- und Gegeneinander gemeinsam in virtuelle Welten ein. Vorher von 10–12:00 Uhr gibt es die Möglichkeit, im Bistro des NRW-Forums gemeinsam zu brunchen. Die Preise richten sich nach der Karte des Hauses.

11–13:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL TALK
DISKUSSION: GAMES – KUNST – DIGITAL
Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam), Edgar Bittencourt (Ubisoft Blue Byte), Denise Gühnemann (Grimme-Institut), Dr. Christian Esch (NRW KULTURsekretariat), Moderation: Max von Malotki (WDR)

Wie kann es gelingen, zukünftig noch stärker künstlerische Ansätze für Computerspiele fruchtbar zu machen? Welche Potenziale für performative, interaktive und sozial vernetzte Kunst und Kultur liegen in den Games und wie können sie gehoben werden?

Im Rahmen der Diskussionsreihe »Kultur im Gespräch« von k.west und NRW KULTURsekretariat. In Kooperation mit WDR3/Forum. Geplanter Sendetermin: 19.11.2017, ab 19:04.

11–14:00 / OG › NORDFLÜGEL CREATE PLAY
MAKING UND CODING FÜR JEDES ALTER
Henning Albrecht, André Spang (Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen)

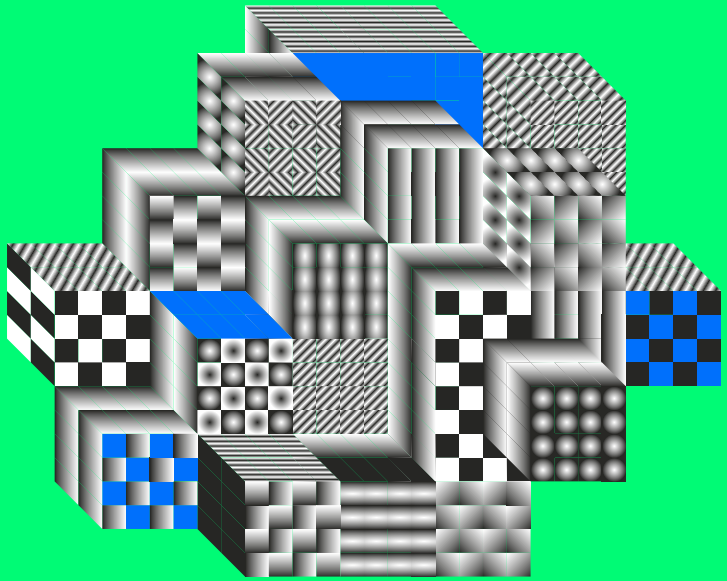
Niedrigschwellige Angebote im Bereich Making und Coding mit Boards (Calliope, Makey Makey, Finch), Blocksoftware und auch analog mit Pappe und Büroklammer! Eine gute Gelegenheit, sich auf digitale Technik einzulassen und auszuprobieren, wie ein spielerischer Ansatz des Lernens und der Erlangung von Medienkompetenz aussehen kann. Darüber hinaus gibt es auch Einblicke in die Projekte und Arbeit des Fachreferats im Rahmen der Medienkompetenzförderung, zu konstruktiven Diskussionen wird herzlich eingeladen.

12:30–16:30 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY
ESCAPE ROOM: ROLAND KLAUT DAS KLO
(für Spielende in Düsseldorf)

13–13:45 & 15–15:45 / EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PERFORM
BRIGITTA MUNTENDORF: SCREEN-SHARING

16:30–18:00 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL PERFORM TALK
PRÄSENTATION: GAME-JAM

Die Game Jam-Teilnehmer*innen präsentieren die Ergebnisse ihrer im Laufe des Festivals erstellten Spiele. Im Anschluss stehen sie für Publikumsfragen zur ihren Projekten und deren Entstehungsprozess zur Verfügung.



ONGOING PROJECTS

EG › SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY

INSTALLATION: EXPLODED VIEWS 2.0

Marnix de Nijs

Mit seiner interaktiven Installation »Exploded Views«, die auch auf der aktuellen Venedig-Biennale zu sehen war, versetzt der niederländische Künstler Marnix de Nijs die Betrachter*innen in spektakuläre audiovisuelle Landschaften aus Punktwolken – generiert und konstruiert mithilfe einer innovativen 3D-Scanning-Technologie aus Fotos von Social Media-Plattformen. »Exploded Views 2.0« untersucht die Repräsentation der globalen urbanen Umgebungen und reflektiert so die prominente Rolle des World Wide Webs, das unsere Sicht auf die Welt und letztlich auf die Realität konstruiert. Im Spiel mit den Kombinationsmöglichkeiten von Bewegungen und interaktiven 3D-Bildern machen die Beobachter*innen eine sehr intensive absorbierende Erfahrung, die der Realität physischer und illustrativer Vorstellung widerspricht, indem traumhafte Begegnungen simultan vermittelt werden.

In Kooperation mit V2_Lab for the Unstable Media, Rotterdam.

EG › NORD- & SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY

BAUHAUS UNIVERSITÄT WEIMAR: AMEIZEN & PIG SIMULATOR

Julius Baars, Joachim Billert, Felix Bonowski, Maud Canisius, Janz Dominik, Maike Effenberg, Stephan Isermann, Yorrick Sieler-Morzuch, René Runow, Matthias Schäfer

Der von Studierenden und Lehrenden der Bauhaus Universität Weimar unter der Leitung von Prof. Ursula Damm gestaltete Spieleparcours präsentiert neue Virtual-Reality-Arbeiten. Studierende des Kurses »Biogames – Spiele mit dem Lebendigen« inszenieren eine interaktive Begegnung des Publikums mit einem Ameisenstaat. Eine Kolonie der Schwarzen Wegameise Lasius Niger wird bei ihrer Suche nach Futter in einem Labyrinth mit einer Kamera getrackt – Besucher*innen können sich mit einer VR-Brille in das Labyrinth begeben, dort den Ameisen begegnen und in Kollaboration mit ihnen spielerische Aufgaben lösen. Im dokumentarisch angelegten »Pig Simulator« von Stephan Isermann können Besucher*innen Dank VR-Brille die Welt durch die Augen eines virtuellen Schweins sehen. Vom Leben auf dem Bauernhof, über den Schlachthof bis zum Endprodukt.

EG › NORD- & SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY
HOCHSCHULE DÜSSELDORF / INNOVATIONSHUB

An den unter der Leitung von Prof. Dr. Christian Geiger entwickelten Spielestationen der Hochschule Düsseldorf tauchen Besucher*innen in verschiedene Virtual-Reality-Settings ein, die virtuelles und physisches Erleben verbinden. Als Jedi-Ritter bei »Planke« wehren die Spielenden mit einem Laserschwert Blasterschüsse ab, auf einem realen »Trampolin« werden sie zu riesigen virtuellen Trollen, die durch Springen und Aufstampfen Dörfer zerstören. Oder sie spielen »Painball«, eine VR-Flipper-Variante, bei der das klassische Spielkonzept des Pinballs mit dem des Doodle-Jumps kombiniert wird: Machen die Spieler*innen einen Fehler, erhalten sie einen unangenehmen Stromschlag. An der Station »Tenor« singen Besucher*innen, ohne singen zu müssen, indem sie durch Körperbewegungen eine synthetische Tenorstimme erzeugen, und in einer an den Film »Tron« angelegten Kulisse spielen sie virtuell »Handball«.

EG › NORD- & SÜDFLÜGEL INTERACT PLAY
KUNSTHOCHSCHULE FÜR MEDIEN KÖLN

Studierende der Kunsthochschule für Medien Köln zeigen unter der Leitung von Prof. Zilvinas Lilas an vier Stationen experimentelle VR-Projekte. »Angry Chef« ist ein Virtual-Reality-Game von Kenny Cosmades, in dem die Spieler*innen in die Schusslinie zwischen einem tollpatschigen Kellner und einem cholerischen Koch geraten. In Marios Pavlous' Third-Person VR-Game »Flambé« folgen die Spieler*innen den Charakteren Madame und Adam durch traumartige Welten. Max Dauven macht mit seiner VR-Installation eine virtuelle Umgebung fühlbar. »Das habe ich gesehen!« von Liwen Shen rekonstruiert mit zynischem Biss den Druck von Prüfungssituationen und Disziplinierung. In »Save zour gold watch« von Ziting Huang werfen die Spieler*innen mit Kieseln auf von der Decke hängende menschenähnliche Körper, wobei sie einen vergeblichen Wettlauf gegen die Zeit beginnen. Und »∞ - Infinitie Stage« von Svenja Voß lädt Betrachter*innen auf eine Bühne ein, die als unendlicher Weg einer Moebiusschleife geformt ist. Mit »Gebäude« zeigen Jaemin Lim und Zilvinas Lilas eine VR-Installation, die auf real existierenden Gebäuden basiert.

EG › NORDFLÜGEL INTERACT PLAY

AUSSTELLUNG: LAST LEVEL

Ian MacLarty (The Catacombs of Solaris), Jeremy Lonien (flat search), Strangethink (StrangeClimb), kuratiert von Roman Lehnhof

Ausgestellte Spiele oder eine spielbare Ausstellung? »Last Level« präsentiert Arbeiten dreier Entwickler, für die Spiele mehr sind als Unterhaltungssoftware. Rätsel, Gegner und Geschichten gibt es hier nicht. Nur Raum. Ian MacLarty (AUS) setzt scheinbar die Physik außer Kraft und lässt Gänge aus Gängen entstehen, neue Mauern aus alten. Wer den Controller in die Hand nimmt, taumelt mit jedem Schritt tiefer in eine psychedelische Farbenwelt. Jeremy Lonien (GER) verbildlicht das Elend der Wohnungssuche als monochrome Glitch-Unterwelt, die einen verlässlich an jeder Ecke ins Loch fallen lässt. Der Internet-Einsiedler Strangethink (GB) schließlich hat eigens für »Last Level« sein jahrelang verschollenes Game »StrangeClimb« neu aufgelegt, das bei jedem Neustart einen unerklimmbaren Turm erzeugt – Weltpremiere in Düsseldorf.

OG › FOYER INTERACT PLAY

RETRO-DIY: KULTKONSOLEN + XXL

Kai Kyas (Akademie der Kulturellen Bildung), Philipp Sykownik (coding.schule Düsseldorf)

Wer alte Konsolenspiele mag oder ebenso gerne neue Technik ausprobiert, ist hier genau richtig. Jugendliche aus Mönchengladbach haben einen Original Arcade-Automaten gebaut und mit Spiele-Klassikern aus den 80ern wie Pong, Donky Kong, Space Invaders und vielen anderen bestückt. Für Spieler*innen, die mal etwas Neues ausprobieren möchten und gerne Hard- und Software auf Herz und Nieren testen, bietet ein vier Quadratmeter großer XXL Controller die richtige Herausforderung. Denn er wurde extra für ein spezielles Spiel programmiert und kann nur von mehreren Personen zugleich bedient werden. Next Level präsentiert vom Kulturbüro Mönchengladbach geförderte Medienprojekte, in denen Jugendliche alles selbst entworfen, gebaut, programmiert und designt haben.

OG › SÜDFLÜGEL CREATE JAM PLAY

GAME JAM

Sponsorpartner Ubisoft Blue Byte lädt erneut zum mehrtägigen Next Level Game Jam. Bereits zum zweiten Mal machen Nachwuchsentwickler*innen gemeinsam mit den Profis von Ubisoft Blue Byte die Nacht zum Tag und arbeiten rund um die Uhr an spannenden Spielekonzepten. 2017 heißt das Motto »Gesundheit«. Alle Teilnehmer*innen sind herzlich eingeladen, eigene Spielideen zum Thema zu Beginn des Jams vorzustellen. Die besten Ideen werden dann von spontan gebildeten Teams aus Gamedesigner*innen, Artists und Programmierer*innen gemeinsam zum Leben erweckt. Eine intensive Erfahrung mit offenem Ende! Und offen für jeden, denn regelmäßige Developer Live-Sessions während des gesamten Festivalzeitraums machen den Game Jam für alle Next Level-Besucher*innen zu einem hautnahen Erlebnis.

Abschlusspräsentation: Sonntag, 16–16:30 / EG › BÜHNE NORDFLÜGEL

OG › SÜDFLÜGEL INTERACT JAM PLAY

GAME ART AUSSTELLUNG

An der Entwicklung von Videospielen sind umfangreiche Teams mit vielfältigen beruflichen Hintergründen beteiligt. Entscheidend zur Entstehung digitaler Welten tragen dabei die sogenannten Game Artists bei. Die Spanne reicht hier vom/von der Konzeptzeichner*in, Illustrator*in, 3D-Künstler*n für Spielelemente und -Umgebungen bis hin zu Profis für Animation und Spezialeffekte. Die Ausstellung stellt Exponate des Entwicklers Ubisoft Blue Byte aus, der sich für erfolgreiche Spiele wie »Anno« und »Die Siedler« verantwortlich zeigt. Die Ausstellungsstücke zeigen die künstlerische Arbeit an digitalen Spieleklassikern auf und gewähren einen Blick hinter die Kulissen der Ubisoft Blue Byte Studios in Düsseldorf und Mainz. Besonders spannende Eindrücke verspricht die Live Sculpting Session, bei der ein Artist während der Ausstellung Spielfiguren live vor Ort kreiert.

OG › FOYER U.A. INTERACT PLAY
MB21+PREISTRÄGERINNEN+MEHR

Den Sprung ins nächste Glückslevel garantieren preisgekrönte Spiele des Multimediapreises mb21 oder der Preisträgerinnen des diesjährigen Künstlerinnenpreises NRW wie der First-Person-Action-Puzzler »Kyklos Code« von Leonie Wolf oder die märchenhafte Rotkäppchen-Variante »The Path« von Auriea Harvey. Daneben kann eine Auswahl an neuen und ausgefallenen Spielen sowie Virtual Reality-Angeboten auch spielunerfahrene Besucher*innen begeistern und zum Ausprobieren anregen.

UG › BÜRO CREATE PLAY
JUGENDREDAKTION/CTRL-BLOG
Die umtriebige Jugendredaktion des Spieleratgebers-NRW begleitet Next Level erneut und berichtet während des Festivalzeitraums auf *www.ctrl-blog.de*.

EG › SÜDFLÜGEL PERFORM
TRAILER: EVERYTHING

In Kooperation mit der Ausstellung »Digital Games. Kunst und Computerspiele« im Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen wird als eigenständiger Kurzfilm der offizielle Trailer zum Spiel »Everything« (2017) von David OReilly und Damian De Fede gezeigt, der kürzlich eine Oscar-Nominierung erhielt. Das Spiel ist Teil der Ausstellung in Aachen und gewann mehrere Preise, u. a. den Most Amazing Game Award des A MAZE. Festivals in Berlin, sowie die Goldene Nica der Ars Electronica im Bereich Computeranimation.

FÖRDERER & 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, Kulturbüro Mönchengladbach, Kunsthochschule für Medien Köln, Landesregierung des Landes NRW, Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen, Mediennetzwerk.NRW, tanzhaus nrw und zakk – Zentrum für Aktion, Kultur und Kommunikation. Medienpartner: die digitale dusseldorf 2017, Film- und Medien Stiftung NRW, intro, k.west. 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 0
info@nrw-kultur.de
www.nrw-kultur.de

PROJEKTMANAGEMENT NRW KULTURSEKRETARIAT
Martin Maruschka

PROJEKTMANAGEMENT NRW-FORUM DÜSSELDORF
Alain Bieber, Nicola Funk

PRODUKTIONSLEITUNG
Elisa Schulze

MITARBEIT
Fabiana Taliani

KULTURAMT LANDESHAUPTSTADT DÜSSELDORF
Marco Georg Zaic

KOMKUK – WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG
LANDESHAUPTSTADT DÜSSELDORF
Lars Terlinden

FACHSTELLE FÜR JUGENDMEDIENKULTUR NRW
Karolina Albrich, Alexander Hundenborn,
Karolina Kaczmarczyk, Torben Kohring, Saskia Moes,
Linda Scholz, Markus Sindermann

CREATIVE.NRW – KOMPETENZZENTRUM
KREATIVWIRTSCHAFT
Claudia Jericho, Anabel Perez

GRIMME-INSTITUT
Denise Gühnemann

FRAUENKULTURBÜRO NRW
Ursula Theißen, Fee Bonny

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	Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen	Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen

Förderer | Partner | Veranstaltungspartner

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen	Kulturamt Landeshauptstadt Düsseldorf	Wirtschaftsförderung Landeshauptstadt Düsseldorf	Bauhaus-Universität Weimar
CREATIVE.NRW Kompetenzzentrum Kreativwirtschaft	DEUTSCHER MULTIMEDIA PREIS mb21	digitalekultur e.V.	fjmk Fachstelle f.jr Jugendmedienkultur NRW
FRAUEN KULTUR NRW	Grimme Institut	Hochschule Düsseldorf University of Applied Sciences HSD	KOMPETENZZENTRUM KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT
Kunsthochschule für Medien Köln Academy of Media Arts Erste Supervision des Amiga Modem	Kulturbüro MG	Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen	Ludwig Forum Aachen
Medien Netzwerk NRW	tanzhaus nrw Düsseldorf	V2_ lab for unstable media	zakk

Medienpartner

< die digitale dusseldorf >	Film und Medien Stiftung NRW	intro	k.west MAGAZIN FÜR KUNST, KULTUR, GESELLSCHAFT

Sponsorpartner | Kulturpartner | Ticketpartner

UBISOFT BLUE BYTE	WDR 3	ticket i/O	

< die digitale dusseldorf >

kunst- und musikfestival
10.-26. november 2017
screenshots
digitaler kultur

Design ~ vojd.net