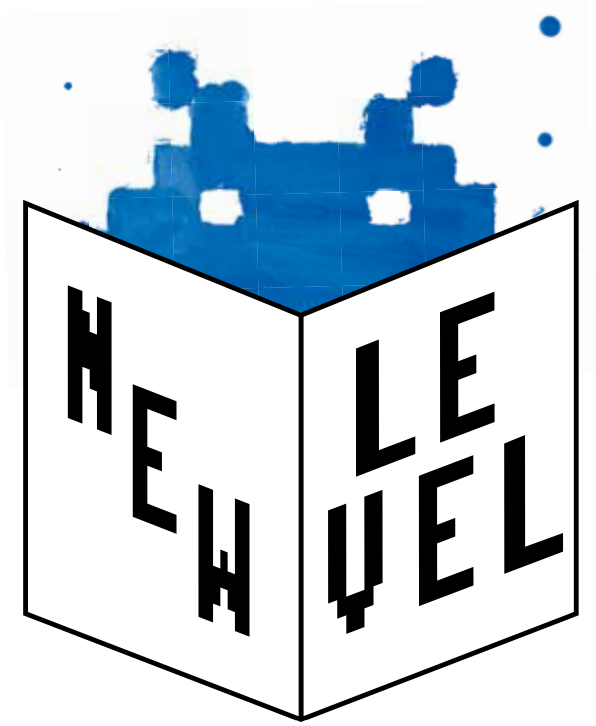
COMPUTERSPIELE und LITERATUR



Köln: 13.–15. 8. 2014

Ein Projekt von

14. internationales literaturfestival berlin
10.–20.09.14

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014
DIE DIGITALE GESELLSCHAFT

NEW LEVEL

KÖLN

13 08—15 08 14

BASTEI LÜBBE ACADEMY
SCHANZENSTRASSE 6 – 20
51063 ° KÖLN

COLOGNE GAME LAB
UBIERRING 40
50678 ° KÖLN

CONGRESS-CENTRUM NORD
KÖLNMESSE | KOELNKONGRESS
DEUTZ-MÜHLHEIMER-STRASSE 111
50679 ° KÖLN

RAUM 13
DEUTZ-MÜHLHEIMER-STRASSE
147 – 149
51063 ° KÖLN

[NEW LEVEL IN BERLIN]
10 09 — 20 09 14

13 08 14 MITTWOCH

BASTEI LÜBBE ACADEMY ° KÖLN

10.00 – 17.00 LITERARISCHER GAMEATHON – WORKSHOP FÜR AUTORINNEN UND SPIELEENTWICKLERINNEN

Welche Rolle spielt die Geschichte und welche der Code, wenn ein Computerspiel entsteht? AutorInnen und SpieleentwicklerInnen entwerfen in diesem Workshop gemeinsam Ideen für neue Games und tauschen sich in einem frühen Stadium des Entstehungsprozesses über interaktives Storytelling aus.
In Kooperation mit »Netzkultur«, einer Veranstaltungsreihe der Berliner Festspiele und der Bundeszentrale für politische Bildung.
Leitung: **MARIO GIORDANO** [Autor, Dozent für interaktive Erzählformen] und **GRIT SCHUSTER** [Interaction Designer, Programmiererin]
Teilnehmerzahl: 25, keine Teilnahmegebühr, Bewerbung mit kurzem Lebenslauf an das Literaturhaus Köln: info@literaturhaus-koeln.de, T: 0221. 99 55 580

ERÖFFNUNG RAUM 13 ° KÖLN

19.00 NEW LEVEL – ERÖFFNUNGSVERANSTALTUNG: COMPUTERSPIELE ALS HERAUSFORDERUNG

MODERATION: Christian Schiffer
Computerspiele stellen auf vielen Ebenen eine Herausforderung dar: Wie lassen sich literarische Ideen als Spiel »versoften«? Wie werden neue Spielwelten entwickelt? Inwiefern stellen Computerspiele eine Herausforderung für die Buchkultur dar? Und wie können Computerspiele Thema in Kunst und Literatur werden?
Diskussion mit **MARIO GIORDANO** [Autor], **KATHARINA TILLMANNS** [Cologne Game Lab], **HELMUT PESCH** [Lübbe Verlag], **JAN MÜLLER-MICHAELIS** [Spieleentwickler, Daedalic Entertainment]

14 08 14 DONNERSTAG

NEW LEVEL@GAMESCOM CONGRESS-CENTRUM NORD KOELNMESSE ° KÖLN

15.00 WIR MÜSSEN REDEN! AUF DER SUCHE NACH EINEM »DREHBUCH« FÜR DAS ERZÄHLEN IN COMPUTERSPIELEN

Zwischen der Literatur und der Games-Welt klafft eine Lücke, vor allem weil es an einer gemeinsamen Arbeitsbasis fehlt, wie es sie zum Beispiel im Bereich des Films gibt: die Drehbücher. Wie könnten solche »Drehbücher« für Computerspiele aussehen? Wie können literarische Schriftsteller ihre Expertise in Sachen Geschichtenerzählen einbringen – insbesondere auch um die Geschichten, die Computerspiele erzählen, interessanter, kunstvoller, reicher zu gestalten?
Gespräch zwischen **MARIO GIORDANO** [Autor, Dozent für interaktive Erzählformen] und **GRIT SCHUSTER** [Interaction Designer, Programmiererin]

NEW LEVEL@GAMESCOM CONGRESS-CENTRUM NORD KOELNMESSE ° KÖLN

16.00 SCHREIBEN MIT/ÜBER/DURCH COMPUTERSPIELE

MODERATION: Christian Schiffer
Führen Rechnen und Programmieren zu neuen literarischen Formen, die vor einigen Jahren noch undenkbar schienen? Wie schreibt man literarisch über Computerspiele? Warum überhaupt über Computerspiele schreiben, wenn man sie doch spielen kann? Warum interessieren sich die Mainstream-Medien so wenig für Computerspiele? **JAN DREES** [Autor und Journalist] im Gespräch mit dem Kultur- und Medienwissenschaftler **CHRISTIAN HUBERTS**.

NEW LEVEL@GAMESCOM CONGRESS-CENTRUM NORD KOELNMESSE ° KÖLN

17.00 SPIELUNG, QUARTETT, ERZÄHLTE SPIELE – NEUE »LITERARISCHE« FORMEN DER COMPUTERSPIELPRÄSENTATION

MODERATION: Thomas Böhm
Wie lassen sich Computerspiele in öffentlichen Veranstaltungen so vorstellen, dass Nicht-Spieler wie Gamer gleichermaßen Spaß und einen Erkenntnisgewinn haben? Dazu hat das ilb zusammen mit der Stiftung Digitale Spielekultur neue Formen entwickelt: die »Spielung« [analog zur »Lesung«] und das »Literarische Quartett der Computerspiele«. Eine weitere neue Form der Spiele-Präsentation: das erzählte Computerspiel.
Präsentation mit **PETER TSCHERNE** und **BENJAMIN ROSTALSKI** [Stiftung Digitale Spielekultur]

14 08 14 DONNERSTAG

NEW LEVEL@GAMESCOM CONGRESS-CENTRUM NORD KOELNMESSE ° KÖLN

18.00 EINE AXT FÜR DAS VIRTUELLE MEER IN UNS – DIE FREIHEITEN DER LITERATUR UND DER COMPUTERSPIELE

MODERATION: Christian Schiffer

Wenn in Dostojewskis »Schuld und Sühne« ein junger Mann zwei alte Frauen erschlägt, um mit deren Geld die Welt zu verbessern, wird dies als Darstellung einer provokanten philosophischen Fragestellung verstanden. Was aber, wenn in einem Computerspiel die Axt geschwungen wird – wie in Wladimir Kaminers Spielentwurf »Je oller dosto jewski: Schuld und Sühne [Egoshooter]«?
Gespräch mit **WLADIMIR KAMINER** und **TANJA WITTING** [Pädagogin, Computerspielexpertin, USK]

RAUM 13 ° KÖLN

19.00 BLOCKBUSTER, INDIEENTWICKLER UND VIRTUELLE WÄHRUNGEN – WELCHE ROLLE SPIELT DAS GELD IN SACHEN COMPUTERSPIELE?

In manchen Computerspielen muss man stundenlang nach virtuellem Gold graben. In anderen fährt man Autos, die man sich im Leben nie leisten könnte. Manche Spiele haben Millionenetats, andere werden unter prekären Verhältnissen entwickelt, beschrieben, erforscht. Entlang der neuen Ausgabe der Zeitschrift »WASD. Bookazine für Gameskultur« werden Geschichten über das Verhältnis von Geld und Computerspielen erzählt. Damit wird auch die Verbindung zum Veranstaltungsort hergestellt: der ehemaligen Zentrale von Klöckner-Humboldt-Deutz, heute Industrieruine, genutzt von »Raum 13« u. a. für das Projekt »Schönheit der Vergänglichkeit #3 – #1«.
Mit **CHRISTIAN SCHIFFER, ROBERT GLASHÜTTNER, CHRISTIAN HUBERTS, JAN BOJARYN** u. a.

RADIOSENDUNG ° KÖLN

20.00 – 23.00 NEW LEVEL@1LIVE PLAN B

Im Rahmen der Berichterstattung über die gamescom stellt 1Live das Projekt »New Level« mit Interviews und erzählten Computerspielen vor.
Hörbar im Internet unter: www.einslive.de

15 08 14 FREITAG

RAUM 13 ° KÖLN

19.00 EGOSHOOTER – RAUMBILDER UND ANDERE BLEIBENDE EINDRÜCKE VON COMPUTERSPIELEN

MODERATION: Jan Drees

Egoshooter, aufgrund ihrer Gewaltdarstellung wie kaum ein anderes Populärmedium in der Kritik, verbinden die beiden mächtigsten Stränge der europäischen Bildtradition: Zentralperspektive und Kartendarstellung. Was kann man aus dieser Tradition über die Logik von Computerspielen erschließen? Welche »bleibenden Eindrücke« hinterlassen Computerspiele und worin besteht ihr Suchtpotenzial? Die ehemalige Zentrale von Klöckner-Humboldt-Deutz, heute eine Industrieruine, die der Kulisse eines Egoshooters gleicht, bildet den idealen Veranstaltungsort für das Gespräch mit dem Game-Experten **BENJAMIN BEIL**.

16 10 14 DONNERSTAG

COLOGNE GAME LAB ° KÖLN

REVOLUTION – DIE WISSENSSHOW ZUR DIGITALEN GESELLSCHAFT. WIRD DIE WELT ZUM SPIEL? DAS GAME ALS NEUES LEITMEDIUM

MODERATION: Tobias Hülswitt

Games sind zum Leitmedium des beginnenden 21. Jahrhunderts herangereift, zumindest was die Umsätze von Produzenten und manchem Spieler betrifft. Diese Show, eine Kooperation mit dem BMBF, dem Wissenschaftsjahr und der Helmholtz-Gemeinschaft, fragt: Ist das Computerspiel bereits ein voll ausgereiftes künstlerisches Medium geworden?
Wer kann die Welt von heute besser erklären, der Literatur- oder der Gamewissenschaftler? In Film-Einspielern werden Ausschnitte aus Interviews mit dem Literatur- und Gamewissenschaftler Gundolf S. Freyermuth, der Gamedesignerin Linda Breitlauch, der Soziologin Sabina Misoch und dem Soziologen Dirk Helbing, dem Künstliche Intelligenz-Forscher Wolfgang Wahlster, dem Gamer Matthias Vogt, dem Hirnforscher Ad Aertsen und dem Medienethiker Klaus Wiegerling gezeigt. Zwei Experten auf der Bühne, Video-Einspieler und SMS auf der Leinwand. Das Publikum entscheidet, wie es weitergeht: mit einem Video-Clip oder einem Redebeitrag der Experten.
Eine Veranstaltung der Helmholtz-Gemeinschaft in Kooperation mit dem internationalen literaturfestival berlin, im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

TEILNEHMER_INNEN

VORWORT

»ZUR ZEIT DES KÖNIGS ATYS, DES SOHNES DES MANES, HERRSCHTE IN GANZ LYDIEN EINE GROSSE HUNGERSNOT. EINE ZEIT LANG ERTRUGEN SIE DIE LYDER GEDULDIG. ALS SIE ABER IMMER LÄNGER DAUERTE, SUCHTEN SIE ABHILFE, UND JEDER ERSANN ETWAS ANDERES. DAMALS WURDEN DAS WÜRFEL-, DAS KNÖCHEL- UND DAS BALLSPIEL UND ALLE ANDEREN ARTEN VON SPIELEN ERFUNDEN. […] DURCH DIESE KURZWEIL VERTRIEBEN SIE DEN HUNGER, INDEM SIE EINEN GANZEN TAG HINDURCH SPIELTEN, UM DIE ESSLUST NICHT AUFKOMMEN ZU LASSEN. DEN NÄCHSTEN TAG ASSEN SIE UND SPIELTEN NICHT. SO LEBTEN SIE 18 JAHRE LANG.« HERODOT, ›HISTORIEN‹

NEW LEVEL – COMPUTERSPIELE UND LITERATUR

Bereits das älteste bekannte Geschichtsbuch der Menschheit – die im 5. Jahrhundert vor Christus erschienenen »Historien« des Herodot, in denen der griechische Geschichtsschreiber, Geograf und Völkerkundler seinen Lesern eine Vorstellung von der Vielfalt der Welt, ihren Völkern und deren kulturellen Leistungen vermittelt – beginnt mit einer Episode über die Bedeutung von Spielen.

»Diejenigen, die Computerspiele ignorieren, werden in den kommenden Jahren gravierende Nachteile davontragen. Wer meint, Spiele seien weder Zeit noch Aufmerksamkeit wert, der kann auch nicht herausfinden, wie weit ihr Machtpotenzial für die eigene Community, das eigene Unternehmen oder das eigene Leben nutzbar ist. Diesen Menschen wird es wesentlich schwerer fallen, die Zukunft mitzugestalten«, schrieb 2011 die Spieleforscherin und -entwicklerin Jane McGonigal in ihrem Buch »Besser als die Wirklichkeit! - »Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern«.

Im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft, einer Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, widmet das internationale literaturfestival berlin [ilb] den Computerspielen Zeit und Aufmerksamkeit: Zwanzig AutorInnen wurden eingeladen, ein Computerspiel zu entwerfen – ohne Rücksicht darauf, ob diese Spiele nach dem gegenwärtigen Entwicklungsstand der Computertechnik realisierbar sind oder nicht.

Auf der größten Computerspielmesse Europas, der gamescom in Köln, und beim ilb 2014 werden diese Entwürfe vorgestellt und mit Wissenschaftlern und Experten aus dem Bereich der Computerspiele diskutiert. Die Bandbreite und die Expertise des Programms werden gewährleistet durch die Veranstaltungspartner des Projekts »New Level – Computerspiele und Literatur«: den Bundesverband der interaktiven Unterhaltungssoftware [BIU], das Computerspielemuseum in Berlin, das Medienboard Berlin-Brandenburg, die Games Academy Berlin, das Junge Literaturhaus Köln und die Stiftung Digitale Spielekultur, mit der das ilb bereits im Jahr 2013 das Projekt »Computerspiele – Die Romane der Zukunft!?« konzipierte und dabei neue Formen der Präsentation und Diskussion von Computerspielen wie die »Spielung« und »Das literarische Quartett der Computerspiele« schuf.

»New Level« widmet sich zum einen der Herausforderung der Computerspiele durch die Literatur, die mit technisch minimalistischen Mitteln – Tinte auf Papier – unendliche Welten schaffen kann. Es bietet zum anderen Anregungen durch einen bisher kaum stattfindenden Dialog zwischen Kreativen der Literatur und der Computerspielszene; einen Austausch über Formen, Inhalte und Qualität zeitgenössischen Erzählens. Indem das Projekt zudem die Entstehung von Computerspielen – von der Idee bis zum fertigen Spiel – thematisiert, will es Menschen, die keine Computerspiele spielen, leicht zugängliche »Sachgeschichten« bieten, mit dem Ziel, die Prozesse der Computerspielentwicklung transparent und diskutierbar zu machen. Mit anderen Worten: »New Level« ist eine Sichtung der sich immer weiter entwickelnden, faszinierenden Kultur der Computerspiele durch die Leserbrille. Und eine groß angelegte Lektüre mit Joystick, Gamepad & Co.

Der Eintritt zu allen Veranstaltungen ist frei. Für die Veranstaltungen im Rahmen des Kongresses der gamescom muss jedoch ein Tagesticket der gamescom erworben werden. Die Veranstaltungen im Computerspielemuseum Berlin sind ebenfalls kostenlos, für die Besichtigung des Museums muss eine Eintrittskarte gelöst werden.

NEW LEVEL

»TEKKEN SPIELTE ER WIE BESESSEN: DIE ROLLE DES GEWÖHNLICHEN KRIEGERS, DER DAS BÖSE TROTZ GROSSER ÜBERMACHT BESIEGT, FORMTE SEINE MORALVORSTELLUNGEN, SAGTE ER SPÄTER.«

LUKE HARDING ÜBER EDWARD SNOWDEN

19 09 14 FREITAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

18.00 GESCHICHTEN UND COMPUTERSPIELE, DIE LEBEN RETTEN

MODERATION: Tobias Hülswitt

Im Jahr 2007 war der israelische Schriftsteller **ASSAF GAVRON** an der Entwicklung des Spiels »Peacemaker« beteiligt, bei dem die Spieler nach Wegen zum Frieden im Nahostkonflikt suchen müssen. Für »New Level« entwarf Gavron ein Spiel, bei es darum geht, durch das Erzählen, Bewerten und Erinnern von Geschichten Verständigung unter Spielern auf der ganzen Welt zu erzielen. Gesprächspartner Gavrons ist **FRANZ JOSEF RÖLL** [Universität Darmstadt], der u. a. die pädagogischen Herausforderungen und Potenziale von Computerspielen erforscht.

20 09 14 SAMSTAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

18.00 REVOLUTION – DIE WISSENSSHOW ZUR DIGITALEN GESELLSCHAFT. WIRD DIE WELT ZUM SPIEL? DAS GAME ALS NEUES LEITMEDIUM

MODERATION: Tobias Hülswitt

Computerspiele üben ein in die digitalisierte Welt, ermöglichen neue Formen der Wissensvermittlung und des Erlangens gefragter Fähigkeiten. Diese Show, eine Kooperation mit dem BMBF, dem Wissenschaftsjahr und der Helmholtz-Gemeinschaft, fragt: Sind Computerspiele bereits ein voll ausgereiftes künstlerisches Medium geworden? Wer kann die Welt von heute besser erklären, der Literatur- oder der Game-Wissenschaftler? In Film-Einspielern werden Ausschnitte aus Interviews mit dem Literatur- und Game-Wissenschaftler Gundolf S. Freyermuth, der Gamedesignerin Linda Breitlauch, der Soziologin Sabina Misoch und dem Soziologen Dirk Helbing, dem Künstliche-Intelligenz-Forscher Wolfgang Wahlster, dem Gamer Matthias Vogt, dem Hirnforscher Ad Aertsen und dem Medienethiker Klaus Wiegerling gezeigt. Dazu: Zwei Experten auf der Bühne, Video-Einspieler und SMS auf der Leinwand. Per Laserpointer stimmt das Publikum ab, wie es weitergeht.
Eine Veranstaltung der Helmholtz-Gemeinschaft in Kooperation mit dem internationalen literaturfestival berlin, im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

NEW LEVEL IN DER SCHULE

Laden Sie ComputerspielexpertInnen und AutorInnen in Ihre Schule ein. Im Rahmen des Projekts »New Level« besteht während des ilb [10. – 20. September 2014] in Berlin und im Oktober 2014 in Köln die Möglichkeit einer Veranstaltung über Computerspiele in Ihrer Schule.
Weitere Informationen unter: info@literaturfestival.com

15 09 14 MONTAG

COMPUTERSPIELEMUSEUM ° BERLIN

19.00 »NEW LEVEL« – AUTOREN DENKEN GAMES II

Die Schriftstellerin **ULRIKE DRAESNER** hat für »New Level« ein Spiel konzipiert, bei dem man die Welt aus der Perspektive eines Wolfs wahrnimmt – mit dessen Sinnen, u. a. seinem Gehör. So könnte »eine lustvolle Hörschule« entstehen. In »Agent Mnemosyne«, dem Spielentwurf des Autors **RYAD ASSANI-RAZAKI**, erforscht der Spieler in der Rolle eines nigerianischen Neurologen die Vergangenheit von Charakteren.

16 09 14 DIENSTAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

18.00 ES FÜHRT [K]EIN WEG ZURÜCK – ÜBER STRASSEN, ORIENTIERUNG UND GEISTERBAHNEN IN COMPUTERSPIELEN

MODERATION: Thomas Böhm

Das vom Schriftsteller Alban Nikolai Herbst konzipierte Spiel »Durch die Städte« basiert auf dem Prinzip ständiger Veränderung. »Sowie wir durch eine Straße gegangen sind, wird sie gelöscht und durch eine andere Straße ersetzt,« die möglicherweise zu anderen Lebensformen und Planeten, vielleicht, nach langer Zeit wieder nach Hause führt. Wo kreuzen sich reale Straßen mit denen in Computerspielen? Wie können Generationen sich über Spiele verständigen? Wie stellt man Orientierung und Wege in Computerspielen her? Wie Geisterbahnen? Darüber sprechen **ALBAN NIKOLAI HERBST** und sein Sohn **ADRIAN RANJIT SINGH V. RIBBENTROP** mit **PATRICK RAU**, Mastermind des vielfach ausgezeichneten Berliner Entwicklerstudios »kunst-stoff«.

17 09 14 MITTWOCH

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

19.30 DEN KRIEG SPIELEN – ALS ATTENTÄTER AUF REINHARD HEYDRICH

MODERATION: Tobias Hülswitt

JAROSLAV RUDIŠ' Spielentwurf »Operation Prag« basiert auf dem Attentat von 1942 an Reinhard Heydrich, dem Reichsprotektor von Böhmen und Mähren, und stellt die Attentäter als Protagonisten des Widerstands gegen das NS-Regime in den Mittelpunkt. Das Spiel orientiert sich zwar an der realen Mission und ihren historischen Abläufen, doch der genaue Tathergang, die Charaktere und ihre Strategien können hier durch die Spieler beeinflusst werden. Im Gespräch mit dem Kultur- und Medienwissenschaftler **CHRISTIAN HUBERTS** erläutert Rudiš sein Spielkonzept und Rollenspiele als Zugang zu historischen Ereignissen.

18 09 14 DONNERSTAG

AMERIKA-GEDENKBIBLIOTHEK ° BERLIN

16.00 FRANZ JOSEF RÖLL [UNI DARMSTADT]: WAS ERZÄHLEN COMPUTERSPIELE? [VORTRAG]

MODERATION: Tobias Hülswitt

Eine Einführung in die Welten der Computerspiele mit **FRANZ JOSEF RÖLL** [Universität Darmstadt], der erläutert, auf welche [literarischen] Mythen und Symbole Computerspiele zurückgreifen, welche Geschichten sie erzählen, mit welchen Mitteln und welche pädagogischen Herausforderungen daraus erwachsen.
Im Anschluss an den Vortrag kann im Themenraum eine umfangreiche Auswahl zum Thema »Literatur und Computerspiel« aus den Beständen der Amerika-Gedenkbibliothek eingesehen werden. Die Literaturliste zu diesem Themenraum ist zudem ab dem 16.9. abrufbar unter: www.zlb.de/themenraum

COMPUTERSPIELEMUSEUM ° BERLIN

19.00 »NEW LEVEL« – AUTOREN DENKEN GAMES III

MODERATION: Thomas Böhm

Der dritte und letzte Teil ist der Vergangenheit gewidmet, auch wenn diese wie im Computerspielentwurf von **GEORG KLEIN** und seinem Sohn **WILKO DE VRIES** aus ferner Zukunft betrachtet wird. Als zweiter Teilnehmer wird **STEFAN HÖLTGEN** auftreten, der als Herausgeber des Buches »Shift Restore Escape« untersucht hat, wie die technische Vergangenheit auch aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen prägt. Im abschließenden Gespräch gehen die Autoren zusammen mit Museumsdirektor **ANDREAS LANGE** der Frage nach, was von Computerspielen bleibt und was bewahrenswert ist.

Berliner Festspiele

MUSIKFEST BERLIN

2. – 22. September 2014

Royal Concertgebouw Orchestra Amsterdam *Mariss Jansons*
London Symphony Orchestra *Sir John Eliot Gardiner*
The Cleveland Orchestra *Franz Welser-Möst*
Mahler Chamber Orchester *Daniel Harding*
Gewandhausorchester Leipzig *Alan Gilbert*
Sächsische Staatskapelle Dresden *Christian Thielemann*
Münchner Philharmoniker *Semyon Bychkov*
Bamberger Symphoniker *Jonathan Nott*
SWR Symphonieorchester
Baden-Baden und Freiburg *François-Xavier Roth*
Leonidas Kavakos
Daniel Barenboim
Patricia Kopachinskaja
Christine Schäfer
Pierre-Laurent Aimard
Nicolas Hodges
Isabelle Faust
Mojca Erdmann
Kuss Quartett

www.berlinerfestspiele.de 030 254 89 100

Berliner Festspiele in Zusammenarbeit mit der Stiftung Berliner Philharmoniker

Gefördert durch Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

TAGESSPIEGEL Deutschlandradio Kultur kulturradio YORCK KINOGRUPPE

Foto Philharmonie: Karsten Schirmer, Gestaltung: To-Trung, Berlin

14 09 14 SONNTAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° OBERES FOYER ° BERLIN

17.30 ÜBER DAS HEUTE VON GESTERN UND DAS MORGEN VON HEUTE – DISKUSSION WIE DAS DIGITALE UNSERE WAHRNEHMUNG VON REALITÄT VERÄNDERT

Jean-François Lyotard kuratierte 1985 die Ausstellung »Les Immatériaux« am Centre Pompidou, welche die Einflüsse einer zunehmenden Technisierung auf Denken und Lebensformen erörterte. Über digitale Zukunftsentwürfe von gestern und heute in Philosophie, Kunst und Literatur diskutiert **CHRISTIAN KOBALD** [Kurator, Redakteur] u.a. mit der Science-Fiction-Autorin **ANJA KÜMMEL** [»Träume digitaler Schläfer«]. Eine Veranstaltung von »Netzkultur«, einer Veranstaltungsreihe der Berliner Festspiele und der Bundeszentrale für politische Bildung.

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

19.30 LERNEN VON SUPERPROFILEN AUF FACEBOOK

MODERATION: Tobias Hülswitt

Der Syrer **ABOUD SAEED**, dessen Buch »Der klügste Mensch im Facebook« aus Facebook-Statusmeldungen besteht, die er während der ersten Phase des syrischen Bürgerkriegs geschrieben hat, konzipierte für »New Level« ein Spiel namens »Cyberklone auf Facebook«, in dem künstliche Superprofile auf Facebook entstehen sollen, von deren Freundschaften, Statusmeldungen und Chats die Menschheit lernen soll.
Gesprächspartner: **KAI WELS** [Berater für digitale Transformationen]

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° KASSENHALLE ° BERLIN

21.00 WELCOME TO OUR LEVEL – WORKSHOPPRÄSENTATION DES LITERARISCHEN GAMEATHONS

Wie ergänzen sich Code und Erzählung? AutorInnen und SpieleentwicklerInnen tauschten sich in Köln im Rahmen der Gamescom über interaktives Storytelling und gemeinsame Spielideen aus. Workshopleiterin **GRIT SCHUSTER** [Interaction Designer, Programmiererin] stellt die Ergebnisse vor.
Im Kooperation mit »Netzkultur«, einer Veranstaltungsreihe der Berliner Festspiele und der Bundeszentrale für politische Bildung.

12 09 14 FREITAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

18.00 WOHIN DAS SMARTPHONE BEWEGT WIRD, DORT ENTSTEHT EINE INTERAKTIVE GESCHICHTE

MODERATION: Tobias Hülswitt

Der international erfolgreiche Animator, Illustrator und Autor **JON KLASSEN** ist als Produktionsdesigner an dem »Spotlight Story«-Projekt beteiligt, in dem mit den Möglichkeiten des Erzählens von Geschichten auf digitalen Empfangsgeräten wie Smartphones experimentiert wird. Die so erzählten Geschichten orientieren sich zum Beispiel daran, wohin die Spieler sich mit ihren Smartphones bewegen. Klassen stellt zwei erfolgreiche »Spotlight Storys« vor: die interaktiven Geschichten »Buggy Night« und »Windy Day«, von Jan Pinkava entwickelt, dem Regisseur, Oscar-Gewinner und Urheber der Pixar-Filme »Geri's Game« und »Ratatouille«.

COMPUTERSPIELEMUSEUM ° BERLIN

19.00 »NEW LEVEL« – AUTOREN DENKEN GAMES I

MODERATION: Tobias Hülswitt

Das Computerspielemuseum in der Karl-Marx-Allee, das erste Museum seiner Art weltweit, sammelt Computerspiele, die zum Spielen benötigte Technik und andere, mit der Computerspielekultur verbundene Artefakte, um heute und in Zukunft ein besseres Verständnis unserer Gesellschaft und des »Homo Ludens Digitalis« zu ermöglichen.

Im Rahmen des Projekts »New Level« findet eine Reihe von Veranstaltungen im Computerspielemuseum statt, bei denen Autoren ihre Ideen für Computerspiele vorstellen. »New Level« widmet sich visionären Gedankenkonzepten, befreit von Marktzwängen, Denk- und Spielgewohnheiten. Neben den Autoren, die ihre Spielentwürfe vorstellen, gibt es eine Einführung in die jeweilige Thematik mit konkreten Beispielen bereits existierender Games, sowie ein begleitendes Gespräch mit einem Game-Experten. Die Abende zirkulieren zwischen Brainstorming, Machbarkeitsüberlegungen, Philosophie und Zukunftsforschung und regen so die Besucher zum Mitdiskutieren und Nachdenken an.

Den Eröffnungsabend gestaltet **ANDRI SNÆR MAGNASON**, in dessen Spiel man die Welt durch grüne Brillengläser sieht. Einführendes Gespräch: **ANDREAS LANGE** [Direktor Computerspielemuseum].

13 09 14 SAMSTAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° SEITENBÜHNE ° BERLIN

19.30 LANGE NACHT DES LITERARISCHEN COMPUTERSPIELS

MODERATION: Tobias Hülswitt

Zwei Freunde spielen ein primitives Computerspiel, hinter dem sie ein großes Geheimnis vermuten. Ernest Hemingway verliert einen Koffer mit seinen frühen Texten, und Computerspieler sollen ihn finden. Über Tage dauernde Computerspiele werden dargeboten in kurzen, spannenden Geschichten im Poetry-Slam-Stil. Eine lange Nacht mit vielen Geschichten mit und über Computerspiele.

Mit **SHANE ANDERSON** [Autor], **PETER GLASER** [Autor, Blogger], **SILJA RHEINGANS** [Stiftung digitale Spielekultur], dem Musiker **LUCA »LAGASH« SAPORITI** [»Die unsichtbaren Spiele«], **CHRISTIAN SCHIFFER** [Herausgeber »WASD – Bookazine für Gameskultur«], den Gewinnern des Bundeswettbewerbs »Das erzählte Computerspiel« u. a.

Mit Computerspiel-Entwürfen von

Wladimir Kaminer, Saša Stanišić, Andri Snær Magnason, Jaroslav Rudiš, Georg Klein & Wilko de Vries, Monika Rinck, Peter Glaser, Ulrike Draesner, Assaf Gavron, Alban Nikolai Herbst u.a.

DAS BUCH ZUR VERANSTALTUNGSREIHE

+ einführenden Essays zum Verhältnis von Literatur und Spielkultur

MET ROL IT

METROLIT VERLAG

180 Seiten, gebunden
15 Euro

ISBN: 978-3-8493-0360-0

10 09 14 MITTWOCH

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° KASSENHALLE ° BERLIN

17.30 VERNISSAGE DER INSTALLATION »DIE UNSICHTBAREN SPIELE«

In Fortsetzung ihres von Italo Calvinos Roman »Die unsichtbaren Städte« inspirierten Multimediaprojekts »Canzoni Invisibili« und in der Tradition der Arte Povera entwickelten der als Mitglied der italienischen Kultband »Marlene Kuntz« bekannt gewordene **LUCA »LAGASH« SAPORITI** und der Schriftsteller **ALESSANDRO CREMONESI** die Performance »Die unsichtbaren Spiele«, die während des gesamten ilb stattfindet.

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° SEITENBÜHNE ° BERLIN

19.00 NEW LEVEL – AUFTAKTVERANSTALTUNG: COMPUTERSPIELE, BÜCHER UND ANDERE WEGE INS IRRENHAUS

MODERATION: Tobias Hülswitt und Thomas Böhm

In seinem 2013 erschienenen Roman »Bedlam« beschreibt Christopher Brookmyre ein Computerspiel, in dem der Spieler ohne Furcht vor Konsequenzen jegliche Handlung ausführen kann und das die Grenzen von Realität und Spiel verschwinden lässt, bis man sich in einem Irrenhaus glaubt. 2014 erscheint der Roman tatsächlich als Computerspiel! Wie musste er dafür bearbeitet werden? Wie entstehen Games normalerweise? Was erzählen sie? Und wie gestaltet man virtuelle Gummizellen?
Mit **CHRISTOPHER BROOKMYRE** [Autor], **LINDA BREITLAUCH** [Professorin für Gamedesign] und **CHRISTIAN SCHIFFER** [Herausgeber »WASD – Bookazine für Gameskultur«]

11 09 14 DONNERSTAG

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE ° GARTENBÜHNE ° BERLIN

19.30 COMPUTERBRETTSPIELBUCH MIT HASSDROGE UND GEKLAUTEN BADETÜCHERN

MODERATION: Christian Schiffer

Ein junger Mann fährt im teuren Cabrio die Küste entlang, lenkt die weiblichen Badegäste ab und klaut ihnen die Badetücher, sieben Wissenschaftler forschen in einem abgeschiedenen Labor an einer Droge des Hasses – so die Grundkonstellation von Carlos Labbés Roman »Navidad und Matanza«, zu dem er auch ein Brettspiel entwickelt hat. Wie unterscheidet sich das Spielerische in Literatur, Brett- und Computerspielen? Wie erforscht man ernsthaft Spiele? Und welche Spielelemente durchziehen den Alltag?
Ein Gespräch zwischen **CARLOS LABBÉ** [Autor] und **NATASCHA ADAMOWSKY** [Professorin für Medienkulturwissenschaft an der Universität Freiburg]

Literatur braucht Freunde

verein der freunde und förderer des **internationalen literaturfestivals berlin e.V.**

Werden Sie Mitglied

Mit Ihrer Mitgliedschaft oder Spende unterstützen Sie die Arbeit des Festivals, nehmen teil und gestalten mit.

Der Verein fördert die Projekte des ilb:

- »Weltweite Lesungen«
- »Literatur hinter Gittern«
- »Berlin liest«

... und ermöglicht die Teilnahme junger Autoren am Festival

Serviceleistungen für unsere Mitglieder

- Einladung zur Eröffnungsveranstaltung
- Kostenloser Zugang zu drei Lesungen
- Katalog und »Berliner Anthologie« des ilb
- Einladungen zu Extraveranstaltungen
- Sonderleistungen für Schulen

Nähere Informationen unter www.literaturfestival.com

NEW LEVEL

10 09 — 20 09 14

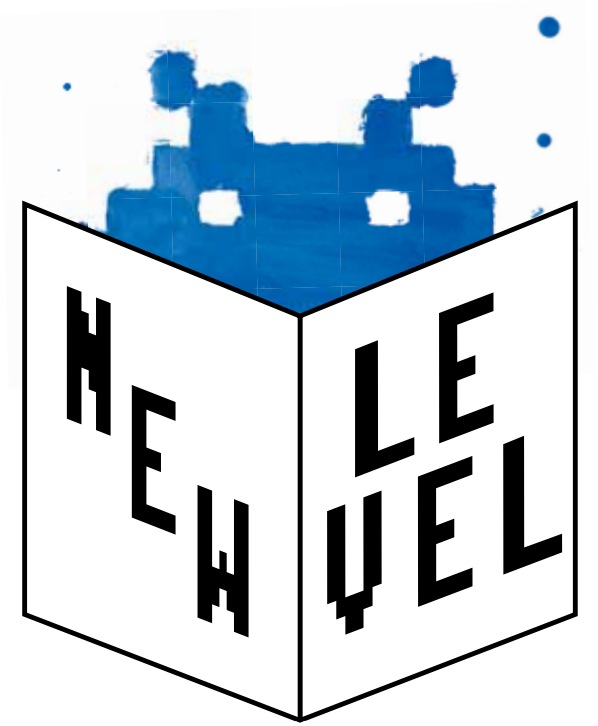
BERLIN

HAUS DER BERLINER FESTSPIELE
SCHAPERSTRASSE 24
10719 ° BERLIN

COMPUTERSPIELEMUSEUM
KARL-MARX-ALLEE 93A
10243 ° BERLIN

[NEW LEVEL IN KÖLN]
13 08 — 15 08 14

COMPUTERSPIELE und LITERATUR



Berlin: 10.–20.9.2014

Ein Projekt von

14. internationales literaturfestival berlin
10.–20.09.14

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014
DIE DIGITALE GESELLSCHAFT