



Next Level

CONFERENCE

KUNST UND KULTUR
DER DIGITALEN SPIELE

20./21. APRIL 2010
IN KÖLN



NRW KULTUR
sekretariat
Wuppertal

DI 20.04. TAG EINS ABLAUF

wann **13:15–14:00** wo **Kletterhalle**
Akkreditierung

wann **14:00–16:00** wo **Kletterhalle**
Begrüßung und Eröffnung interaktive Werkschau
Werkschau durchgängig geöffnet, freier Eintritt

wann **16:15–17:00** wo **Kletterhalle**
Die Demoszene

wann **17:00–17:30** wo **Kletterhalle**
Jürgen Roters *Oberbürgermeister der Stadt Köln*
Hans-Heinrich Grosse-Brockhoff *Kulturstaatssekretär NRW*
Dr. Christian Esch *Direktor NRW KULTURSEKRETARIAT*

wann **17:30–18:15** wo **Kletterhalle**
Keynote Next Level Gaming

ab **18:15** *Fingerfoodbuffet*

wann **19:30** wo **Kletterhalle**
Tanzprojekt Jailbreak Mind

wann **ab 20:30** wo **Kletterhalle**
Next Level Party: A MAZE. meets DEMOSZENE

wann **22:00** wo **Kletterhalle**
Special Act: Präsentation der Gewinner
des Creative Games Contest

wann **bis 01:00** wo **Kletterhalle**
Next Level Party: A MAZE. meets DEMOSZENE

MI 21.04. TAG ZWEI ABLAUF



wann **ab 09:30** wo **Kletterhalle**
Akkreditierung

wann **10:00–10:45** wo **Skaterhalle**
PANEL 1 Kulturtechnik Gaming – Ein Trialog Prof. Dr. Gundolf S. Freyer-muth, Prof. Dr. Rolf F. Nohr, Andreas Rosenfelder

wann **10:00–10:30** wo **Kletterhalle**
Lecture: Medienkunst, Creative Gaming und kulturelle Bildung
Birgit Hauska

wann **10:30–13:30** wo **Vortragsraum**
Vom Konsumenten zum Produzenten/ Medienkunstvermittlung an Schulen Birgit Hauska

wann **11:00–11:45** wo **Skaterhalle**
PANEL 1 Einmal rund um die Spieltheorie Dr. Britta Neitzel

wann **11:00–11:45** wo **Kletterhalle**
PANEL 2 Cracking the Maze – Geschichte künstlerischer Computerspielmodifikation Stephan Schwingeler

wann **11:50–12:30** wo **Skaterhalle**
PANEL 1 Spiele ganz konkret Dr. Danny Kringiel

wann **11:50–12:30** wo **Kletterhalle**
PANEL 2 Medienkunst und Games Paidia Institute, Köln

ab 12:30: Lunch

wann **13:30–14:10** wo **Skaterhalle**
PANEL 3 Machinima 2010 Friedrich Kirschner

wann **14:15–15:00** wo **Skaterhalle**
PANEL 3 Festival A MAZE. Michael Liebe

wann **14:15–15:00** wo **Kletterhalle**
PANEL 4 Spielst du noch – oder lernst du schon?
Prof. Dr. Linda Breitlauch

wann **15:15–16:15** wo **Kletterhalle**
PANEL 4 Next Level Gaming/Schnittstelle Gamesbranche
Dr. Inke Arns, Prof. Dr. Max Fuchs, Thomas Lindemann, Ibrahim Mazari

wann **16:15–16:30** wo **Kletterhalle**
Resumée Thomas Lindemann (Die Welt), Andreas Rosenfelder (FAZ)

NEXT LEVEL CONFERENCE 2010

Computerspiele haben sich in den letzten Jahren zu einem selbstverständlichen Bestandteil des kulturellen Lebens entwickelt. Doch während die spielerische Gesellschaft wächst, tut sich die etablierte Kultur mit einer offenen Auseinandersetzung schwer. Schon heute geht die komplexe Kulturtechnik Gaming weit über den Bereich der Computerspiele hinaus – mit weitreichenden Folgen für die zukünftige Kulturnutzung und Kunstrezeption. Höchste Zeit also, diesem Diskurs auf die Sprünge zu helfen und allen Akteuren wechselseitig kreative Potenziale zu erschließen.

Am 20./21. April 2010 veranstaltet das NRW KULTURsekretariat in Kooperation mit der Landesregierung Nordrhein-Westfalen eine Konferenz, die zugleich Festival ist. Die international aufstrebende Games-Metropole Köln bietet dafür mit den AbenteuerHallenKALK die geeignete Location.

Next Level öffnet Gamern und Kulturschaffenden, aber auch Kulturpolitikern und Pädagogen ein weites Spielfeld: In vier korrespondierenden Panels mit Vorträgen und Live Acts diskutieren und praktizieren Künstler, Kreative und Kulturvermittler die verschiedenen kulturellen Spielformen und vielfältigen künstlerischen Ausprägungen der digitalen Spiele.

Next Level zielt auf die Kunst im Spiel. Und lenkt den Blick vor allem auf ästhetische Prozesse und auf Fragen, wie Spiele auch für die kulturelle Bildung genutzt werden können – bis hin zu kreativwirtschaftlichen und kommerziellen Aspekten. Begleitend dazu werden in der interaktiven Werkschau Spiele gezeigt und Workshops angeboten, die zum aktiven Umgang einladen und das faszinierende Zusammenspiel von Games und Medienkunst sinnlich erlebbar machen.

Am ersten Abend wird – nach dem multimedialen Tanzprojekt Jailbreak Mind – ausgiebig gefeiert, gemeinsam mit Live Acts und DJs des A MAZE.-Festivals und der Demoszene. Als Special Act präsentiert Next Level den Gewinner des Creative Games Contest, der gemeinsam mit Turtle Entertainment die Kreativpotenziale der Community auslotet.

Ein besonderer Dank gilt dem vom Kultursekretariat eingerichteten Beirat, zusammengesetzt aus Vertretern der Landesregierung Nordrhein-Westfalen, medienwerk.nrw, Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW und NRW KULTURsekretariat.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Direkt im Anschluss an Next Level, am Abend des Mi., 21.04.2010, startet die partnerschaftlich verbundene Konferenz Clash of Realities (www.clashofrealities.de), die bereits zum dritten Mal in Köln stattfindet.

WERKSCHAU INTERAKTIV ERLEBEN

wann ab Di. 20.04. freier Eintritt **wo** Kletterhalle

In Zusammenarbeit mit dem medienwerk.nrw und der Demoszene

In einer interaktiven Werkschau im Rahmen von Next Level werden vor Ort digitale Spiele besonderer Art gezeigt – Arbeiten aus der Praxis, die das Zusammenspiel von Medienkunst und Games veranschaulichen. Gemeinsam mit den Projektmachern haben die Besucher die Möglichkeit, an Workshops und Spielen teilzunehmen. Die Besucher sind eingeladen, aus unterschiedlichsten künstlerischen und kulturellen Perspektiven spielerisch in die Materie Gaming mit ihren verblüffend vielseitigen Erscheinungsformen einzudringen.

Point and Click. Das Adventure als Spielprinzip

Präsentation der Ergebnisse eines Workshops mit [Aram Bartholl](#) an der Kunsthochschule für Medien Köln durch [Jonas Hansen](#) und [Lasse Scherffig](#)

Roboter bauen – Roboter sein

Workshop(s)* von [Christian Faubel](#), [Cordula Körber](#) und [Ralf Schreiber](#)
SK Stiftung Kultur

Code it yourself

Workshop(s)* Mignon Game Kit von [Olaf Val](#)
Hardware MedienKunstVerein Dortmund

Dungeon2go – Liverollenspiel

Fachhochschule Köln – Institut Spielraum
ComputerProjekt Köln e.V., Jugendwerkstatt Vingst

audiodome SoundBlox

Mobile Medienbühne mit interaktiver Klangumgebung. Multimedia-theater Animax in Kooperation mit CITEC, Universität Bielefeld

Demoszene

Interaktive Demos und Gaming mit Composern und Gamedesignern der Demoszene in Echtzeit

Vom Konsumenten zum Produzenten/ Medienkunstvermittlung an Schulen

Ein offener moderierter Erfahrungsaustausch für Lehrer, Künstler, Pädagogen
Sowie zur Einführung: »Medienkunst, Creative Gaming und kulturelle Bildung« – Lecture
SK Stiftung Kultur in Zusammenarbeit mit dem medienwerk.nrw

** Bitte markieren Sie bei Ihrer Anmeldung die Teilnahme an einem Workshop gesondert.
Weitere Informationen und Workshopzeiten unter www.nextlevel-conference.org*

PANEL 1

SPIELE UND KULTUR

PANEL I: SPIELE UND KULTUR Der Computer ist unser wichtigstes Instrument – und längst auch unser liebstes Spielzeug. Über die komplexe Kulturtechnik Gaming schreiben sich spielerische Strukturen tief in die Grundzüge der Gesellschaft ein. Weit über den Bereich der Computerspiele hinaus. Längst generationenübergreifend bilden Games eine Übungsplattform für symbolische Handlungen, die in allen interaktiven digitalen Medien zum Tragen kommen.

1.1 Kulturtechnik Gaming – Ein Trialog

wann **21.04. 10:00–10:45** wo **Skaterhalle**

Podiumsdiskussion

Prof. Dr. [Gundolf S. Freyermuth](#) (ifs Köln) und Prof. Dr. [Rolf F. Nohr](#) (HBK Braunschweig) nähern sich – von jeweils unterschiedlichen Forschungsschwerpunkten aus – gemeinsam der *Kulturtechnik Gaming*. Für die kritische Distanz in diesem Trialog sorgt der Kulturjournalist und Publizist [Andreas Rosenfelder](#) (FAZ).

1.2 Einmal rund um die Spieltheorie

wann **21.04. 11:00–11:45 Uhr** wo **Skaterhalle**

Vortrag mit Demonstration

In *The Ambiguity of Play* hat der Spieleforscher Brian Sutton-Smith u.a. sieben Rhetoriken des Spiels beschrieben, die zeigen, in welchen kulturellen Bereichen Spiel generell wirksam wird. Die Medienwissenschaftlerin Dr. [Britta Neitzel](#) (Uni Siegen) greift diese Theorie auf – und bezieht sie auf die kulturelle Bedeutung populärer Computerspiele.

1.3 Spiele ganz konkret

wann **21.04. 11:50–12:30 Uhr** wo **Skaterhalle**

Vortrag mit Demonstration

Der Games-Journalist Dr. [Danny Kringiel](#) führt in zentrale Fragestellungen der Computerspielforschung ein. Am Beispiel von *Max Payne 2* zeigt er verschiedene Methoden und Instrumente der Computerspielanalyse und führt vor, unter welchen ästhetischen Gesichtspunkten Computerspiele untersucht werden können.

PANEL 2

SPIELE UND KUNST



PANEL 2: SPIELE UND KUNST Künstler und Designer verwenden Computerspiele als Material und Inspirationsquelle. Die Ästhetik der virtuellen Bildwelten und die Strukturen digitaler Spiele sind längst im Bereich der Medienkunst angekommen. Bei der Suche nach neuen Darstellungs- und Wahrnehmungsformen stehen die Möglichkeiten des Zusammenspiels zwischen künstlerischen Genres oft im Vordergrund. Einer Kunst, die dabei so jung gar nicht mehr ist. Denn die künstlerische Praxis, Computerspiele zu verändern und zu programmieren, um sie in Museen und Ausstellungen zu präsentieren, hat längst eine eigene nennenswerte Geschichte. Die Experten dieses Panels werfen einen Blick – auch zurück – auf das Arsenal ästhetischer Gestaltungsmittel, zeigen künstlerische Strategien auf und beleuchten die digitalen Schnittstellen zu etablierten Künsten.

2.1 Cracking the Maze – Geschichte künstlerischer Computerspielmodifikation

wann 21.04. 11:00–11:45 **wo** Kletterhalle

Vortrag

[Stephan Schwingeler](#) forscht im Grenzbereich zwischen Computerspielen und Kunst. Er gibt einen Überblick über die Geschichte digitaler Spiele als etablierte Kunstform, die zwar seit der legendären Ausstellung »Cracking the Maze« (1999, San Jose State University, San Jose, USA) kuratorisch begleitet wird, aber erst jetzt eine Theoretisierung erfährt.

2.2 Medienkunst und Games

wann 21.04. 11:50–12:30 **wo** Kletterhalle

Vortrag mit Präsentation

Remixing, Referencing, Reaction, Reworking und Recreation sind wichtige Strategien der Medienkunst: auch und im Besonderen im Umgang mit dem Medium Game. Anhand eigener künstlerischer Positionen werden Mitglieder des Paidia Institute Konvergenzen und Schnittmengen von Medienkunst und Spiel vorstellen.

[Paidia Institute](#) ist ein junges Institut in Köln, bestehend aus Medienkünstlern und Wissenschaftlern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, ästhetische und soziale Zusammenhänge zwischen Kunst und Technologie zu erkunden, freizustellen und in neuen Formen zu vermitteln.

PANEL 3

SPIELE UND COMMUNITY



PANEL 3: SPIELE UND COMMUNITY nimmt digitale Gemeinschaften wie die Demo- oder Machinima-Szene oder das A MAZE.-Festival unter die Lupe. Und fragt nach den Besonderheiten dieser Subkulturen, die – noch – außerhalb des etablierten Kunst- und Kulturbetriebs stehen und deren Vertreter innerhalb eigener Communities mit komplexen Regelwerken auf hohem Niveau künstlerisch interagieren. Die Protagonisten dieses Panels zeigen ihre Arbeiten und lenken den Blick auf ihre spezifischen Produktionsbedingungen und Kontexte zur Kunstwelt.

3.1 Die Demoszene

wann 20.04. 16:15–17:00 **wo** Kletterhalle

Vortrag mit Performance

»Demo« steht hier nicht für politische Demonstrationen, sondern für ästhetisch ausgefeilte Clips in Echtzeit. Programmierer, Grafiker und Musiker demonstrieren, was man aus einem Computer herausholen kann. Mit Leidenschaft programmieren, pixeln und komponieren sie. Und arbeiten an ihren Demos oft monatelang, denn: die nächste Demoparty der internationalen Szene kommt bestimmt.

3.2 Machinima 2010

wann 21.04. 13:30–14:10 **wo** Skaterhalle

Vortrag mit Filmvorführung

»Machinima« – ein Kunstwort aus »machine«, »cinema« und »animation« – nennt man Filme, die mit sogenannten »Game Engines« produziert und im Gegensatz zu herkömmlichen 3D-Animationsfilmen in Echtzeit berechnet werden. Auch der visuelle Künstler, Filmemacher und Software-Entwickler [Friedrich Kirschner](#) nutzt Computerspiele und digitale Animationstechniken als Grundlage für Kurzfilme und interaktive Installationen. Seine Arbeiten sind auf zahlreichen internationalen Animations-Festivals und Ausstellungen vertreten. Zurzeit ist er Direktor des Machinima Filmfestivals in New York.

3.3 Festival A MAZE.

wann 21.04. 14:15–15:00 **wo** Skaterhalle

Vortrag mit Performance

Das Berliner Festival A MAZE. verbindet in öffentlichen Happenings Computerspiele, Kunst und Musik. Es versteht sich zugleich als Festival und als expandierende Plattform für den interdisziplinären Austausch. Der Kurator Michael Liebe stellt die lebendige Szene rund um das Festival vor. Auf der Party am 20.04. gestalten die Künstler von A MAZE. ein Programm mit Live Acts, Musik und Games.

PANEL 4

SPIELE UND WIRTSCHAFT

PANEL 4: SPIELE UND WIRTSCHAFT Das Computerspiel verdrängt zunehmend den Film als kommerzielles Leitmedium. Dem Anspruch auf künstlerische Anerkennung korrespondiert der wachsende Bedarf an innovativen, experimentellen Projekten. Der Kampf um Marktanteile verlagert sich zunehmend auf den Sektor der kulturellen Bildung. Das wirft Fragen auf, die in Panel 4 von Vertretern aus Theorie und Praxis diskutiert werden: Inwieweit wird der Ruf nach anspruchsvollen Formaten von der Gamesbranche tatsächlich umgesetzt und wie kontert die Indieszene? Gibt es sie wirklich, die kreativen Partnerschaften mit anderen Genres? Wo und in welcher Form finden ästhetische Erziehung und kulturelle Bildung dann tatsächlich statt?

4.1 Spielst du noch – oder lernst du schon?

wann **21.04. 14:15–15:00** wo **Kletterhalle**

Vortrag mit Präsentation

»Serious Games« bezeichnen häufig Lern-Spiele, die in einer virtuellen Umgebung stattfinden und Muster und Methoden digitaler Unterhaltungsspiele aufgreifen, um unterschiedlichste Inhalte spielerisch zu vermitteln. Prof. Dr. [Linda Breitlauch](#) ist Europas erste Professorin für Spieledesign (Mediadesign Hochschule, Düsseldorf). Kritisch beleuchtet sie dieses relativ junge pädagogisch-didaktische Feld und seine Anbindungen zu Kunst und Kommerz.

4.2 Next Level Gaming/Schnittstelle Gamesbranche

wann **21.04. 15:15–16:15** wo **Kletterhalle**

Podiumsdiskussion

Wohin geht die Entwicklung von Computerspielen in der Branche, welche Grenzen, z.B. zu Film und Musik, werden noch überschritten? Wie weit geht der Spagat zwischen Kunst, Kommerz und kultureller Bildung? Und wie gestalten sich zukünftig individuelle Handlungsspielräume für Künstler und Kreative in der Produktion von Games? Dr. [Inke Arns](#) (Hardware MedienKunstVerein Dortmund), Prof. Dr. [Max Fuchs](#) (Direktor der Akademie Remscheid), [Thomas Lindemann](#) (Die Welt) und [Ibrahim Mazari](#) (Turtle Entertainment) diskutieren die Chancen und Risiken für einen anspruchsvollen Spielmarkt in Deutschland.

ABENDS

TANZEN, DEMO, UND A MAZE.

was Jailbreak Mind – Tanzprojekt

wann Di. 20.04 19:30 wo Kletterhalle

Eintritt 10 € für Nichtteilnehmer von Next Level

Jailbreak Mind ist das erste abendfüllende Solo von [Fabien Prioville](#), ehemals bei Pina Bausch. Er spürt der Sogwirkung virtueller Welten in gewalttätigen Computerspielen wie »Grand Theft Auto« nach und fragt nach dem Einfluss von Killervideos bis zu Allmachtsfantasien und Realitätsverlust. Gemeinsam mit dem Klang- und Medienkünstler [Frank Schulte](#) und dem Kölner vJ [Uli Sigg](#) lässt er suggestive Bilder von hoher Intensität entstehen, die uns – weit entfernt von moralischer und pädagogischer Bewertung – Perspektiven auf das Innere des Attentäters zu eröffnen scheinen.

Die Inszenierung kam im September 2009 im tanzhaus nrw zur Uraufführung. *Jailbreak Mind* ist als eine von elf Produktionen zur Tanzplattform Deutschland 2010 vom 25. bis 28. Februar in Nürnberg eingeladen, dem bedeutendsten Forum des zeitgenössischen Tanzes aus Deutschland.

was Next Level Party – A MAZE. meets DEMOSZENE

wann Di. 20.04 20:30 wo Kletterhalle

Das Festival A MAZE. aus Berlin feiert die Konvergenz von Computerspiel und Musik. Party mit Live Acts und Gameplay aus der Jump'n'Run-Reihe mit [DJ Storno](#) und [Special Guests](#).

Außerdem Demos und Sounds mit [DJ mo](#). Phlow.net/demoszene.

was Special Act wann Di. 20.04 22:00 wo Kletterhalle

Performance der Gewinner des Creative Games Contest in Kooperation mit Turtle Entertainment

CONTEST CREATIVE GAMES



Turtle Entertainment ist Betreiber der weltweiten eSport Liga mit allein in Deutschland 2,3 Millionen eingetragenen Mitgliedern. Die eSportler werden vornehmlich als Konsumenten von digitalen Spielen wahrgenommen. Nun können die Gamer in diesem Wettbewerb als kreative Gestalter ihre eigene Vorstellung der visuellen Computerspielwelten zeigen.

In Zusammenarbeit mit Turtle Entertainment wird ein **Creative Games Contest** ausgerufen. Eine Fachjury entscheidet über die eingereichten Arbeiten, die auf der Next Level Party präsentiert werden.

Kategorie 1: Schickt uns Eure Tanz-, Stunt- und Musikvideos!

Wer glaubt, man könnte nur auf MTV tanzende Körper begutachten, hat zu wenig Zeit auf youtube verbracht. Zeigt uns Eure virtuellen Choreografien in Form von virtuellen Tanzvideos in Eurem Lieblingspiel, synchronisiert mit Freunden, oder als Einzelperformance! Ihr bringt Eure Avatare regelmäßig in halsbrecherische Situationen? Ihr balanciert zu zwölft auf der Tragfläche eines Flugzeugs oder springt anmutig von Häuserdach zu Häuserdach? Die lustigsten und kreativsten Videos werden von einer Fachjury ausgezeichnet.

Kategorie 2: LevelDesign

Baut Eure eigene Welt und schickt uns Eure Levels! Tobt Euch aus in den virtuellen Räumen Eurer Lieblingsgames! Wir suchen die besten Leveldesigner, die uns mit ihren Architekturen, Räumen und Locations begeistern. Versetzt uns in Eure Welten und bringt uns zum Staunen! Egal ob Ihr uns auf Planeten, ins düstere Mittelalter oder in Eure eigenen vier Wände bringt – erschafft Eure Welt und ladet uns ein! Die kreativsten Levels werden von einer Fachjury ausgezeichnet.

Inhalte des Wettbewerbs

Love for Games, Ästhetik, Originalität, Sound

Einsendeschluss

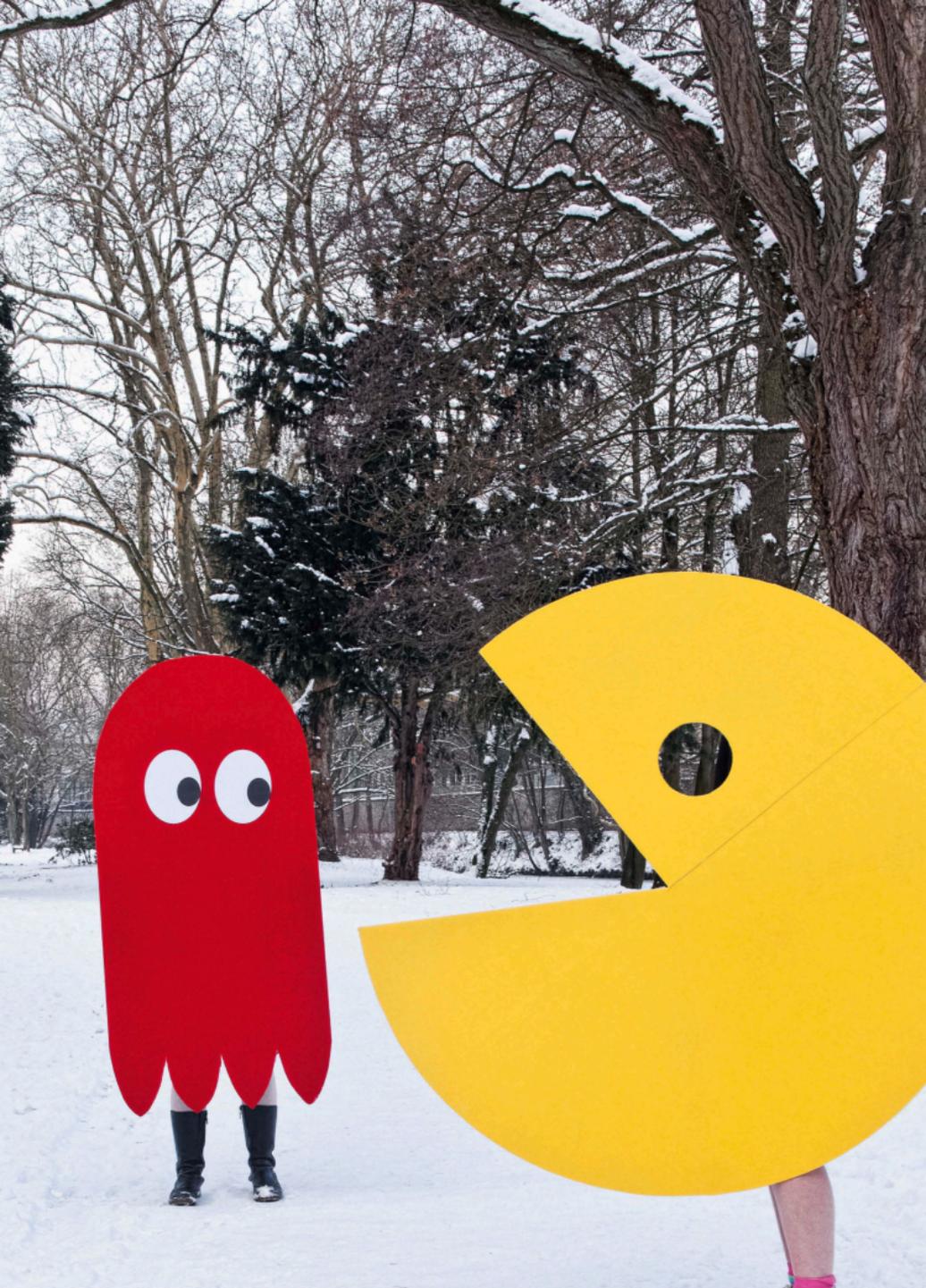
31. März 2010

Preise

Eintrittskarten für die Gamescom 2010

Premiummitgliedschaft ESL

Präsentation auf der Next Level Conference



Veranstalter NRW KULTURsekretariat in Kooperation mit der Kulturabteilung des Ministerpräsidenten des Landes Nordrhein-Westfalen
Friedrich-Engels-Allee 85 42285 Wuppertal T 0202 6982700
F 0202 69827203 info@nextlevel-conference.org
www.nextlevel-conference.org

Veranstaltungsbeirat Dr. Christian Esch (NRW KULTURsekretariat), Maija Julius (medienwerk.nrw), Dr. Britta Neitzel, Jürgen Schattmann (Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW) und Dr. Ingrid Stoppa-Sehlbach (Kulturabteilung des Ministerpräsidenten des Landes Nordrhein-Westfalen)

Projektmanagement und konzeptionelle Mitarbeit Can Mileva Rastovic

Veranstaltungsort AbenteuerHallenKALK Christian-Sünner-Straße 8 51103 Köln

Anmeldung Bitte melden Sie sich schriftlich (per E-Mail, Fax oder über das elektronische Anmeldeformular auf www.nextlevel-conference.org) an beim NRW KULTURsekretariat. Es wird eine Teilnahmegebühr von 20 € für das gesamte Programm erhoben (inkl. Lunch, Abendbuffet, Getränke und Abendprogramm), die mit der Anmeldung überwiesen wird (Berücksichtigung nach Eingangsdatum). Nur mit Eingang der Gebühr ist die Anmeldung gültig. Die Anmeldung für die Workshops erfolgt gesondert.
Anmeldeschluss ist der 31. März 2010.

Bankverbindung Stadt Wuppertal Konto 100 719 BLZ: 330 500 00
Bitte als Verwendungszweck angeben: »DEB NR. 01394400004 — Next Level«