

## **PLAY14 – Festival für kreatives Computerspielen**

### ***Die Kunst des digitalen Spiels***

Das Programm von PLAY14 dem Festival für kreatives Computerspielen steht! In über 200 Veranstaltungsteilen bringt PLAY14 neue Perspektiven zu Kunst, Kultur, Unterhaltung, Bildung, Information, Fortbildung, Wirtschaft und Wissenschaft in die Stadt! Im Programm finden sich u.a. Workshops, Filmprogramme und Ausstellungen, exklusive Abendveranstaltungen mit Performances und Poetry Slam, Fortbildungen und Schulworkshops, spannende Vorträge und Streetgames. Bei der zum ersten Mal stattfindenden PLAY-Conference werden bildungs- und gesellschaftspolitische Aspekte von Games unter die Lupe genommen.

An fast 20 Spielorten öffnen wir Räume für die zahlreichen Facetten der Computerspiele, sodass vom Theaterliebhaber bis zum Musikfan, von der Wissenschaftlerin bis zum Zeichner alle auf ihre Kosten kommen. PLAY14 bietet ein Forum zum Nachdenken, Ausprobieren und Feiern.

### **Kunst!**

Die Frage danach wieviel künstlerischer Ausdruck in digitalen Spielen steckt ist, einer der Ursprünge des Festivals. In Workshops kann man ausprobieren und in der Medienkunstausstellung sehen wie und wo Kunst und Games zusammenlaufen und welche kreativen Prozesse notwendig sind. Aus dem großen Angebot der Veranstaltungen können für kunstinteressierte Menschen folgende Veranstaltungen interessant sein:

#### **Fortbildung: Kunst und Games**

*Donnerstag, 19.09.2014, 13:15 bis 15:15 Uhr*

Wie viel Kunst steckt in Games? Und was macht die Kunst im Spiel? Die Fortbildung gibt Einblicke in die themenreiche Welt der Computerspiele und soll Lehrer/innen und Pädagogen/innen Anknüpfungspunkte für Unterricht und Jugendarbeit aufzeigen. [[mehr](#)]

#### **Ausstellung aktueller Medienkunst**

*17.-20.09.2014 täglich 10:00 bis 20:00 Uhr. Freitag, 19.09.2014, auch bis 23 Uhr.*

Das Herzstück von PLAY14 ist die Ausstellung. Hier finden sich zahlreiche Exponate zum Betrachten und Ausprobieren. Preisgekrönte Indie-Spiele, Objekte und Gemälde. [[mehr](#)]

#### **Fortbildung: Creative Gaming für Pädagoginnen und Pädagogen**

*Donnerstag, 18.09.2014, Freitag, 19.09.2014, jeweils 10:00 bis 15:00 Uhr*

In dieser Fortbildung erhalten Pädagoginnen und Pädagogen eine Einführung in pädagogische Methoden zum kreativen Umgang Games, sowie Einblicke in den Umgang mit Apps und Spielen im Bereich der Vorschule. [[mehr](#)]

### **Machinima-Kino**

*18. & 19.09.2014 jeweils 16:30 Uhr; Samstag, 20.09.2014, 14:00 Uhr*

Zusammen mit A MAZE. Night of Machinima werden aktuelle Strömungen des Computerspiel-Kinos gezeigt. Darunter zahlreiche Machinimas, Filme die sich durch die Mischung von digitalem Puppentheater, Animation und Interaktion auszeichnen. Mit Werken internationaler Künstlerinnen und Künstler. [\[mehr\]](#)

### **Performances: Yet Another World**

*17.-20.09.2014 täglich 19:00*

Für das interaktive Multiplayer-Theaterstück der Gruppe Extraleben aus der Schweiz wird das Spiel GTA IV zu einer digitalen Bühne umfunktioniert. Die Besucher/innen tauchen mit eigenen Avataren in ein virtuelles New York ein und begleiten darin die Romanfiguren Lethems auf einem digitalen Citywalk durch deren desolate Realitätsstrukturen. [\[mehr\]](#)

### **Clubabend: CosPlay Meet-up**

*Freitag, 19.09.2014 19:00*

Bei PLAY14 wird es ein Treffen von CosPlayern geben die sich mit ihren aufwendigen, meist selbstgemachten Kostümen unter das Publikum des Festivals mischen. Hier treffen sich Welten! [\[mehr\]](#)

### **Tagesworkshop: Bongo-Controller**

*Mittwoch, 17.09.2014 09:00 bis 16:00*

In diesem Workshop kann man einen eigenen, individuellen "Mutanten-Controller" für computergestützte Spiele bauen. Eine der beiden Workshopleiterinnen ist auch Mitglied im sagenumwobenen Krachkistenorchester (im Talk täglich 16.30) auftritt. [\[mehr\]](#)

### **Tagesworkshop: Bauen**

*Mittwoch, 17.09.2014, Donnerstag, 18.09.2014, Freitag, 19.09.2014, 09:00 bis 16:00 Uhr*

Aus Draht, Schaumstoff, Pappe und anderen Materialien werden digitale Objekte nachgebaut, und in den Alltag geschmuggelt. [\[mehr\]](#)

### **Kurzworkshop: Charakter-Design**

*Mittwoch, 17.09.2014, Freitag, 19.09.2014, jeweils 09:15 bis 11:15 Uhr*

Hier erproben die Teilnehmer/innen die Herangehensweisen für die Entwicklung und Gestaltung eines Spielcharakters. Gerne können hierfür eigene Zeichen- und Gestaltungsmaterialien mitgebracht werden. [\[mehr\]](#)

### **Kurzworkshop: 3D Game Character Animation**

*Freitag, 19.09.2014, 15:15 bis 17:15 Uhr*

Hier lernt man wie ein 3D-Charakter bewegt wird, um später in einem Spiel verwendet zu werden. [\[mehr\]](#)

### **Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer mit Unterrichtsbegleitung**

*Freitag, 19.09.2014, 12:00 bis 19:00 Uhr*

Einführung in Methoden von Creative Gaming und Auftakt einer anwendungsbezogenen Fortbildung zur Integration digitaler Spiele im Fachunterricht [\[mehr\]](#)

### **PLAY-Labor**

Mittwoch, 17.09. bis Samstag, 20.09.2014, jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr

Was haben denn Computerspiele mit Kunst zu tun? Im gläsernen Labor tüfteln Expertinnen und Experten vier Festivaltage an einer Vorgabe: Was zum spielen! Mit Musik! Was dabei herauskommt, weiß noch niemand – aber das macht es umso spannender... [\[mehr\]](#)

### **Kurzinput: Was macht ein Concept Artist?**

*Samstag, 20.09.2014, 11:00 Uhr*

Wie entstehen die Figuren von Computerspielen? Anh Duc Nguyen zeigt, wie aus ein paar Strichen auf dem Papier eine virtuelle Figur entsteht. Anhand von Beispielen gibt er einen Einblick in seine Arbeit und zeichnet live unter Einbezug des Publikums. [\[mehr\]](#)

### **Next Level Conference**

*Donnerstag, 18.09.2014, 17:00 Uhr*

Neben Vorträgen, Workshops und vielem mehr zeigt die Next Level Conference auch besondere Exponate, spannende Performances und neuartige Gamedesigns. Denise Gühne gibt einen Überblick über die Ausstellungsarbeit der letzten Jahre. [\[mehr\]](#)

Neben den hier vorgestellten Programmteilen verstecken sich im ganzen Festival viele Anregungen über die Verbindung von Kunst und Games nachzudenken. Zu empfehlen ist auch der [Poetry Slam](#), aber auch die Möglichkeiten sich in [Kurzworkshops](#) mit Anwendungssoftware wie Unity zu befassen und damit Tools des Gamedesigns kennen zu lernen. Neben den erwähnten spezifischen Angeboten ist natürlich die [PLAY-Conference](#) zu erwähnen. Auch bei [Talks](#) gibt es mit der Diskussion um Gender oder der Frage nach „dem guten Spiel“ interessante Anregungen. Der Besuch der anderen Veranstaltungsteile lohnt sich natürlich ebenso.

Möglich ist es übrigens eine Fortbildung zu besuchen und gleichzeitig interessierte Jugendliche mitzunehmen.

Alle Informationen und Ticketbuchungen unter [www.play14.de](http://www.play14.de)