



Berliner Festspiele

Parallelwelten

Parallelwelten ist ein Programm von jungen Menschen für junge Menschen bei den Berliner Festspielen, das die Welt der (Computer-) Spiele ins Visier nimmt. Es dockt 2017 mit unterschiedlichen Formaten an die Festivals MaerzMusik und Theatertreffen und an eine Ausstellung im Martin-Gropius-Bau an – immer parallel zu den Kontexten und Zeiträumen der jeweiligen Veranstaltungen. Entwickelt werden Workshop- und Diskursformate mit einer Peer-Group von jungen Erwachsenen, die eigene Themen und Schwerpunkte für die Zielgruppe (16+) mit einbringen. Dabei liegt das besondere Interesse an einer engen Zusammenarbeit mit den existierenden Programmlinien der Berliner Festspiele. Die Reihe findet in Kooperation mit dem Game Science Center Berlin statt und wird finanziert durch die Karl Schlecht Stiftung.

Idee & Dramaturgie: Carolin Hochleichter / Verena Nagel

Peergroup: Verena Caspari, Antonino Polizzi, Felipe-Jordi Rahn Bueno, Tomek Rudel, Simon Scharf

Wissenschaftliche Beratung: Melanie Fritsch

Impressum / Kontakt

Berliner Festspiele,
Vermittlungsprojekt: Parallelwelten
Verena Nagel
Schaperstraße 24, 10719 Berlin
parallelwelten@berlinerfestspiele.de
T. 030 254 89 213
www.berlinerfestspiele.de
www.facebook.de/parallelweltenberlin

Parallelwelten ist eine Kooperation der
Berliner Festspiele mit dem Game Science Center

Und wird gefördert durch



Karl Schlecht
Stiftung

Die Berliner Festspiele werden gefördert durch



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Parallelwelten 1 im Rahmen von MaerzMusik - Festival für Zeitfragen: Zeitkonzepte in Computerspielen

In vielen Computerspielen spielt die Zeit eine zentrale Rolle: Sie kann bereist, angehalten und zurückgedreht werden, bringt uns im Schnelldurchlauf durch ein ganzes Leben oder schreitet nur dann voran, wenn die Protagonist*innen sich selbst bewegen. „Zeitkonzepte in Computerspielen“ ist eine Plattform für Menschen ab 16 Jahren, in deren Rahmen unterschiedliche Zeitkonzepte in der fast endlosen Welt der Computerspiele gesammelt, kartographiert, ausprobiert und diskutiert werden. Für die Workshops können sich interessierte Schulklassen und Jugendgruppen ab sofort anmelden!

Workshop I: 21.3.17 14 - 18 Uhr

Zeitmanipulation – ein Coding-Workshop mit Jörg Reisig

Die Fähigkeit, die Zeit zu manipulieren, taucht in diversen Spielen als zentraler Mechanismus auf. Im Rahmen des Workshops blicken wir in die Basis eines Spiels: den Programmiercode. In Gruppen wird gelernt, die Programmierung eines einfachen Spiels zu verstehen, den zu Grunde liegenden Code zu manipulieren und Mechanismen zu implementieren, die vorher gar nicht Teil des Produkts waren. Wie verändert sich ein Spiel, bei dem es plötzlich möglich ist, die Zeit anzuhalten oder gar zurückzudrehen? Die Teilnehmer*innen werden dafür mit der Spielentwicklungs-Engine „Unity3D“ vertraut gemacht und dürfen erleben, wie die eingegebenen Befehle und Zahlen direkten Einfluss auf das Spiel, seine Regeln und das Erlebnis an sich haben. Gerne dürfen auch eigene Rechner mit dem vorinstallierten Programm „Unity3D“ (frei erhältlich unter <https://unity3d.com>) mitgebracht werden.

Workshop II: 22.3.17 14 - 18 Uhr

All Walls Must Fall – Wie Musik und Zeit zusammenspielen
mit Almut Schwacke & Isaac Ashdown

Im Tech-Noir-Spiel „All Walls Must Fall“, angesiedelt im Berliner Nachtleben des Jahres 2089, kann die Zeit angehalten, zurückgedreht und durchreist werden. Der Sound ist in Spielen wichtiger Hinweisgeber für die Spielenden, Zeitebenen werden vor allem in der Musik abgebildet. Im Rahmen des Workshops denken wir gemeinsam über Strategien nach, den Zeitverlauf des Spiels musikalisch darzustellen. In Gruppen wird Musik kreiert und über die Game-Engine „Unreal“ direkt in eine vorläufige Version des Spiels implementiert. Damit werden die theoretischen Konzepte in der Praxis getestet. Teilnehmende können gerne eigene Instrumente – ob analog oder digital – mitbringen, ebenso wie Kopfhörer.

Der Workshop findet in englischer und deutscher Sprache statt.

Workshop III: 23.3.17 14 - 18 Uhr

Berlin-Sounds mit Billy Mello

Umwelt, Technologie und Gesellschaft – all diese Faktoren definieren, wie und welche Musik wir hören. Und die Musik wirkt wiederum auf unser Lebensumfeld zurück. Von einem breiten Spektrum ausgehend – von den klassischen Komponist*innen bis hin zur heutigen VR-Spielemusik –, befasst sich der Workshop damit, exemplarisch zu erforschen, wie unsere Umgebung die Art verändert, in der Musik geschaffen und wahrgenommen wird. Dabei erfahren wir etwas über die Erfindung des Mikrofons und der Kopfhörer, den Einfluss von Handys und sozialen Medien auf unsere Musikrezeption und nehmen dann unsere eigenen Berlin-Sounds rund um das Haus der Berliner Festspiele auf. Wir erforschen, was uns Musik gibt und wie sie sowohl Computerspiele als auch die Realität verändert und weiterentwickelt. Die Teilnehmer*innen dürfen gerne eigene Kopfhörer mitbringen.

Der Workshop findet in englischer Sprache mit Übersetzungshilfen statt.

Informationen und Anmeldung

Die Teilnahme an den Workshops ist kostenlos! Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Pro Workshop können maximal 30 Personen teilnehmen. Bitte melden Sie Ihre Gruppe per E-Mail parallelwelten@berlinerfestspiele.de oder telefonisch an!

Veranstaltungsort

Haus der Berliner Festspiele
Schaperstraße 24
10719 Berlin Wilmersdorf

U9/U3 Haltestelle
U-Bahnhof Spichernstraße,
Ausgang Bundesallee
Bus 204/249, Haltestelle
Friedrich-Hollaender-Platz