



SPIELSALON 2013. ZWEITES FESTIVAL DER AUTORENSPIELE

27. November bis 1. Dezember 2013
Kasseler Kunstverein im Fridericianum Kassel

Autorenspiele

Computerspiele etablieren sich als kreative Ausdrucksform. Immer häufiger bedienen sich Künstler dieses Mediums, um ihre Ideen umzusetzen. Auf der anderen Seite öffnen sich professionelle Spieleentwickler für unkonventionelle Ideen. Damit entwickelt sich die Gamesproduktion – die schon jetzt der dynamischste Faktor der Kreativwirtschaft ist – nicht nur quantitativ sondern auch qualitativ zu einem prägenden Bereich unserer Kultur.

Als Autorenspiel bezeichnen wir ein Computerspiel, auf dessen Herstellung der Autor oder Gestalter den entscheidenden Einfluss ausübt und dem man diese Produktionsweise auch ansieht. Autorenspiele zeichnen sich durch eine individuelle Handschrift und eine persönliche Sicht der Dinge aus. Die Interaktivität wird künstlerisch genutzt, um intelligente Kommunikation mit dem Spieler zu bewirken. Die gängigen Klischees der Games-Genres werden vermieden oder ironisch hinterfragt. Die Entwicklung eines Autorenspiels folgt nicht einem Businessplan, sondern einem künstlerischen Konzept. Der Spiele-Autor zielt nicht auf Mainstream und Kasse, sondern auf Innovation und Ausdruck. Gerade damit kann er auf einem Markt reüssieren, der von Standard-Produkten übersättigt ist.

Spiele aus Kassel

Mehrere neue Spiele-Entwicklungen der Kunsthochschule und der Universität Kassel belegen die Marktchancen kreativer Spielideen. Sie verbinden künstlerischen Anspruch mit kommerziellem Erfolg beim Publikum. Das in Kassel entstandene Spiel „Tiny & Big“ gewann 2011 den deutschen Computerspielpreis für das beste Nachwuchs-Konzept und den Student Showcase auf dem Independent Games Festival in San Francisco. Derselbe Doppelschlag gelang 2012 dem Spiel „Love & Hate“. „Tiny & Big“ gewann zudem 2013 den deutschen Computerspielpreis 2013 für das beste Jugendspiel. Beide Games fanden sehr schnell den Weg zum Publikum: „Tiny & Big“ wurde kurz nach der Veröffentlichung 50.000 Mal auf der Internet-Plattform Steam heruntergeladen, „Love & Hate“ verkaufte sich innerhalb weniger Wochen über 30.000 Mal als iPhone-App. Diese Studentarbeiten spielen damit in einer Liga mit Produkten, die überwiegend von Großkonzernen mit hohen Budgets

entwickelt wurde. Sie sind auch gelungene Beispiele für die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Kunst und Technik. Kreative Konzepte aus der Kunsthochschule Kassel wurden mit dem Know-How der Informatikstudenten der Universität Kassel realisiert. Aus einer dieser Kooperationen entstand als Ausgründung das Games-Studio „Black Pants“.

Spiele und Darüber-Reden

Den spannenden Aufbruch eines zunächst wirtschaftlich und technologisch gepägten Mediums in die Sphären der Hochkultur reflektiert der SPIELSALON auf zwei Ebenen. Zum einen werden Computer-Games, die unsere Definition des Autorenspiels erfüllen, in spielbarer Form ausgestellt. Dabei messen sich ambitionierte Kasseler Studentenprojekte mit einer Auswahl der besten Autorenspiele aus der internationalen Games-Szene. Parallel gibt es eine Vortragsreihe, in der internationale Experten zu philosophischen, soziologischen, künstlerischen, technischen und wirtschaftlichen Aspekten des Themas referieren. Es geht ums Spielen und Darüber-Reden. Das Festival bietet Raum für einen fruchtbaren Austausch zwischen Studierenden, Künstlern, professionellen Spielentwicklern und dem Publikum.

Das Fridericianum unterstreicht als Veranstaltungsort die wachsende kulturelle Bedeutung der Spiele. Die historischen Räume bilden einen attraktiven und kommunikativen Rahmen. Sie unterstreichen die Grundidee des SPIELSALONS: die Diskussion über Computer-Games, das Medium dieses Jahrhunderts, wird in der Tradition des literarischen Salons vergangener Jahrhunderte gepflegt. Wir machen eine Pause von der Medienhektik, ziehen uns in die ehrwürdigen Räume eines der ältesten europäischen Museen zurück und besinnen uns auf die grundlegenden Qualitäten schöpferischer Erzeugnisse – Literatur, Malerei, Musik und Computerspiele.

Der SPIELSALON wird 2013 das zweite Mal stattfinden. Er kann auf den Erfahrungen und auf der positiven Resonanz der ersten Ausgabe vom Juli 2011 aufbauen. Durch neue Kontakte, eine längere Planungsphase und effektive Öffentlichkeitsarbeit wird die zweite Ausgabe des SPIELSALONS wissenschaftlich fundierter und künstlerisch innovativer sein – und damit attraktiver für das fachlich oder spielerisch interessierte Publikum.

Mehr Informationen: www.spielsalonkassel.com

Kontakt: Nils Knoblich, Projektleiter, nils@spielsalonkassel.com