

PRESSEMITTEILUNG

Spielung im Rahmen der Ausstellung „Film & Games“: Der Horror des Krieges – ein Vergleich zwischen „Spec Ops: The Line“ und „Apocalypse Now“

Berlin/Frankfurt am Main, 26. August 2015: Am 4. September 2015 lädt die Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit der gamescom zur Spielung „Faszination des Grauens. Die Ästhetik des Krieges im Film und im digitalen Spiel. Ein Vergleich zwischen ‚Spec Ops: The Line‘ und ‚Apocalypse Now‘“ ins Deutsche Filmmuseum in Frankfurt. Eine Spielung, in Analogie zur „klassischen“ Lesung, ist eine neue Form der Spielepräsentation, welche die einzigartigen Möglichkeiten digitaler Spiele auch für Nicht-SpielerInnen erfahrbar macht.

Die Spielung ist Teil der Ausstellung „Film und Games“ im Deutschen Filmmuseum in Frankfurt, die noch bis zum 31. Januar 2016 läuft. Moderne Computerspiele werden heute ebenso aufwändig inszeniert wie Kinofilme. Eine tiefgreifende, vergleichende Auseinandersetzung mit beiden Kunstformen ist daher der Grundgedanke der Ausstellung. Die Spielung beginnt um 20 Uhr, dauert etwa zwei Stunden und bietet Platz für circa 50 BesucherInnen. Die Veranstaltung ist kostenlos.

Der Anti-Kriegs-Shooter „Spec Ops: The Line“ und der Filmklassiker „Apocalypse Now“ beziehen sich auf die gemeinsame literarische Vorlage „Heart of Darkness“ von Joseph Conrad. Ein Panel aus Film-, Spiele- und Kulturexperten diskutiert auf dieser Grundlage die Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Wechselwirkungen beider Medien.

„Mit der Spielung wollen wir auf unterhaltsame Art einige wichtige Fragen beantworten“, erklärt Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur. „Wie erzeugen Filme und Spiele Spannung? Ist die Interaktivität des Spiels der größte Unterschied zum Film? Und welche kreativen und schöpferischen Möglichkeiten ergeben sich aus der Annäherung beider Medien?“ Ferner leistet die Veranstaltung ihren Beitrag dazu, „digitale Spiele als legitime Kunstform und bedeutsames Kulturgut zu zeigen“, so Tscherne weiter.

Diplom-Kulturwissenschaftler Christian Huberts moderiert das Expertenpanel zur Spielung. Es diskutieren Jörg Friedrich, Lead-Designer von Spec Ops: The Line, Dr. Marcus Stiglegger, Film- und Kulturwissenschaftler der Universität Mainz, dessen Schwerpunkt in der Seduktionstheorie des Films liegt, und Dr. Andreas Rauscher, Akademischer Rat für Medienwissenschaft an der Universität Siegen und freier Journalist und Kurator am Filmmuseum Frankfurt.

Sowohl „Spec Ops: The Line“ als auch „Apocalypse Now“ thematisieren den Horror des Krieges und stellen die psychologischen Effekte der Gräueltaten und Sinnlosigkeit in den Fokus, mit denen sich Soldaten, Zivilisten und Befehlshaber konfrontiert sehen. „Spec Ops: The Line“ stammt vom Berliner Entwickler Yager Development und erschien 2012. Vor dem Hintergrund eines katastrophalen Sandsturms entsendet das US-Militär Truppen nach Dubai, die die Bergung und Rettung der Zivilbevölkerung unterstützen sollen. Als wenig später der Befehl zum Abbruch der Operation erfolgt, entschließt sich Colonel John Konrad mit seiner gesamten Einheit zur Fahnenflucht. Der Spieler bzw. die Spielerin soll nun Konrads Verbleib untersuchen, wobei die Situation zunehmend außer Kontrolle gerät. Eine ähnliche Geschichte entfaltet sich in Francis Ford Coppolas Drama „Apocalypse Now“ aus dem Jahr 1979: Im Vietnamkrieg muss Protagonist Captain Benjamin L. Willard den abtrünnigen Colonel Walter E. Kurtz ausschalten, der anscheinend wahnsinnig geworden ist.

Die Spielung startet am 4. September um 20 Uhr im Deutschen Filmmuseum, Schaumainkai 41, in 60596 Frankfurt am Main. Der Eintritt ist kostenlos. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Weitere Informationen finden Sie online auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de. Mehr zur Ausstellung „Film und Games“ am Deutschen Filmmuseum sind auf www.filmundgames.de verfügbar.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Branchenverbände BIU und GAME. Ziel der Stiftung ist es, die Akzeptanz und Relevanz digitaler Spiele in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Das größte Projekt der Stiftung ist der Deutsche Computerspielpreis. Die Stiftung leitet das Awardbüro und koordiniert die Ausrichtung der Preisverleihung. Weitere Informationen im Internet unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de.

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur GmbH
Niels Boehnke
Torstraße 6
10119 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 90
boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks
Dennis Schoubye
Bei den Mühlen 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
ds@quinke.com
www.quinke.com