

PRESSEMITTEILUNG

Der Weg des digitalen Spiels ins Feuilleton: Das „Literarische Quartett der Computerspiele“ und das Computerspiel „Die Säulen der Erde“ auf dem internationalen literaturfestival berlin

Ab dem 6. September 2017 findet das internationale literaturfestival berlin statt. Auch Computer- und Videospiele werden als narratives Medium Teil des Programms sein: Die Stiftung Digitale Spielekultur wird zusammen mit dem BIU, dem Verband der deutschen Games-Branche, bei zwei Veranstaltungen die Auseinandersetzung zwischen Literatur und digitalem Spiel vertiefen.

Angelehnt an den TV-Klassiker „Das Literarische Quartett“ kommen die Experten Carsten Görig (u.a. Spiegel), Falko Löffler (Autor), Valentina Tamer (Daedalic Entertainment), Sonja Wild (u.a. WASD) zusammen und diskutieren die Relevanz von Computerspielen für das Feuilleton und deren Bezug zur Literatur. Dieses Jahr soll der Fokus auf dem Weg des Spiels in das Feuilleton liegen. Die vier Gäste stellen sich gegenseitig herausragende Spiele vor und diskutieren diese – sowohl auf inhaltlicher als auch auf Gamedesign-Ebene.

Titel: Der Weg des digitalen Spiels ins Feuilleton – Literarisches Quartett

Datum: 10.09.2017, 19 – 20.30 Uhr

Ort: Institut français, Kurfürstendamm 211, 10719 Berlin

Gäste: Carsten Görig (u.a. Spiegel), Falko Löffler (Autor), Valentina Tamer (Daedalic Entertainment), Sonja Wild (u.a. WASD)

Moderation: Marcus Richter (Moderator, Journalist)

Die Verfilmung erfolgreicher Romane ist seit vielen Jahren gängige Praxis. Die Geschichten erfolgreicher Bücher in digitale Spiele zu übertragen, ist dagegen trotz einiger erfolgreicher Beispiele weiterhin die Ausnahme. Ein Grund hierfür sind die unterschiedlichen Erzähltechniken beider Medien. Wie sich die Narration unterscheidet und welche besonderen Erzähl-Möglichkeiten digitale Spiele bieten, diskutiert Moderator Marcus Richter bei der Spielung von „Die Säulen der Erde“ mit der Autorin und Narrative Designerin Valentina Tamer des Hamburger Studios Daedalic Entertainment.

Titel: Narration und Storytelling im digitalen Spiel: Spielung von *Die Säulen der Erde*

Datum: 10.09.2017, 21 – 22.30 Uhr

Ort: Institut français, Kurfürstendamm 211, 10719 Berlin

Gast: Valentina Tamer (Assistant Creative Lead, Co-Autorin und Narrative Designer bei Daedalic Entertainment)

Moderation: Marcus Richter (Moderator, Journalist)

Die Veranstaltungen sind für alle Interessierten frei zugänglich und kostenlos. Das Quartett und die Spielung können auch im Livestream auf der Facebook-Seite des BIU und dem YouTube-Kanal der Stiftung Digitale Spielekultur mitverfolgt werden.

Das ilb gehört zu den bedeutendsten und renommiertesten Literaturfestivals der Welt. Seit nunmehr 17 Jahren versammelt es jeden Herbst über 150 Autoren aus aller Welt in Berlin, um ihnen die Möglichkeit zu geben, hier ihre Werke zu präsentieren. Dabei betrachtet es das Festival als seine Aufgabe und sein Privileg, auch unbekannte Autoren in den europäischen Literaturdiskurs einzubringen.

Hintergrundinformationen zum Computerspiel „Die Säulen der Erde“:

"Die Säulen der Erde" ist eine Adaption von Ken Folletts gleichnamigem internationalen Bestseller und erzählt die Geschichte des Dorfs Kingsbridge auf eine neue, interaktive Weise. Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen der Roman-Protagonisten und erkunden ein zum Leben erwecktes, mittelalterliches England. Sie nehmen Einfluss auf die Handlung der Geschichte in einem Spiel, das auf Erkundung, Entscheidungen und Dialogen basiert. Diese episodische Interactive Novel wird in drei "Büchern" veröffentlicht, die jeweils sieben Kapitel beinhalten. Weitere Informationen auf [der Homepage von Daedalic Entertainment](#).

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages sowie der deutschen Computer- und Videospielebranche zurück. Verschiedene Bundesministerien sowie weitere Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik sind an ihr beteiligt. Sie versteht sich als eine Plattform für den offenen Diskurs zu Chancen und Herausforderungen digitaler Spiele. Zu diesem Zweck initiiert und unterstützt sie Projekte aus den Bereichen Erziehung und Bildung, Kunst und Kultur sowie Wissenschaft und Forschung. Weitere Informationen unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de oder unter www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur.

Über das internationale literaturfestival berlin

Literarische Vielfalt in Zeiten der Globalisierung erleben: Auf dem ilb ist es möglich. Arabische Lyriker treffen amerikanische Shortstory-Schreiber, polnische Poeten ihre isländischen Kollegen, südafrikanische Romanciers den kroatischen Nachwuchs. Neuentdeckungen stehen gleichberechtigt neben Größen der Weltliteratur. Fremdes scheint auf, Verwandtes wird sichtbar, wenn in elf Tagen rund 190 Autoren einen Einblick in neue und tradierte Entwicklungen der aktuellen Weltliteratur geben. Prosa, Lyrik, Gespräche mit Autoren und politische Diskussionen, Literatur für junge Leser, Literaturverfilmungen - das ilb ist ein lebendiges, polyglottes Forum von und für Literaturenthusiasten.

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur

Carolin Wendt

Torstraße 6

10119 Berlin

Tel: +49/30/29 04 92 90

wendt@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de