

PRESSEMITTEILUNG

Erste Spielung im Deutschen Filmmuseum war voller Erfolg

Berlin/Frankfurt am Main, 23. September 2015: Die erste Spielung im Deutschen Filmmuseum mit dem Thema „Faszination des Grauens. Die Ästhetik des Krieges im Film und im digitalen Spiel“ war ein voller Erfolg. So lautet das Fazit der Stiftung Digitale Spielekultur, dem Veranstalter des Events, und dem Unterstützer der Veranstaltung, BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. Die Veranstaltung war Teil des Begleitprogramms der Sonderausstellung „Film & Games“ des Deutschen Filmmuseums. Ähnlich einer klassischen „Lesung“ wird bei einer „Spielung“ ein Videospiele live vorgespielt. In einer lebhaften Diskussionsrunde beleuchteten Experten die wechselseitigen Beziehungen zwischen Film und Videospiele. Zur Veranschaulichung dienten das Computerspiel „Spec Ops: The Line“ des Berliner Entwicklers Yager und der Antikriegsfilm-Klassiker „Apocalypse Now“ von Francis Ford Coppola. Eine Aufzeichnung der Spielung „Faszination des Grauens. Die Ästhetik des Krieges im Film und im digitalen Spiel.“ ist online unter folgendem Link abrufbar: <https://vimeo.com/138930374>

Im Mittelpunkt der Veranstaltung stand die Frage, auf welche unterschiedliche Weise sich Film und digitale Spiele dem Thema Krieg und seinen Grausamkeiten nähern. Unter Moderation von Diplom-Kulturwissenschaftler Christian Huberts diskutierten Dr. Andreas Rauscher, Kurator der Ausstellung Film & Games im Deutschen Filmmuseum, Dr. Marcus Stiglegger, Filmwissenschaftler an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, und Jörg Friedrich, Lead-Level-Designer von Spec Ops, vor vollem Haus die unterschiedlichen Herangehensweisen.

Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur, freut sich über das positive Echo der Veranstaltung: „Digitale Spiele können mittlerweile auf eine 40-jährige Tradition zurückblicken. Sie haben eine eigene Ästhetik und künstlerische Ausdrucksmittel entwickelt und setzen sich mit gesellschaftlich relevanten Fragestellungen auseinander. Mit der Spielung konnte gezeigt werden, dass es reichhaltige Überschneidungen, Referenzen, aber auch eigene Wege der thematischen Auseinandersetzung, zwischen Film und Spiel gibt. Wir freuen uns auf unsere nächste Spielung in Kooperation mit dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, am 18. Oktober auf der Frankfurter Buchmesse.“

„Wir freuen uns sehr, dass die erste Spielung im Deutschen Filmmuseum auf ein solch großes und interessiertes Publikum gestoßen ist“, sagt Dr. Maximilian Schenk, BIU-Geschäftsführer. „Der Erfolg der ersten Spielung bestärkt uns, das innovative Format der Spielung gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielekultur weiter zu verfolgen und weitere Veranstaltungen dieser Art zu realisieren, etwa auf der Frankfurter Buchmesse.“

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 Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
ds@quinke.com
www.quinke.com