



Biennale des bewegten Bildes 29 November – 3 Dezember, 2017 Frankfurt am Main

B3-Schwerpunkt Games: Kulturgut! Kunst! Förderung!

(Frankfurt/Offenbach, 27. November 2017) Computerspiele sind in den vergangenen 25 Jahren für Millionen Menschen zum ausdrucksstarken Medium für das Geschichten-Erzählen avanciert. Seit der Premiere 2013 sind Games zentraler Bestandteil der B3 Biennale des bewegten Bildes. „In diesem Jahr führt erst recht kein Weg an der Computerspielebranche vorbei“, sagt Prof. Bernd Kracke, Künstlerischer Leiter der B3. „Lust, Leidenschaft, Sehnsucht, auch Sucht, all das, was Games verbunden wird, manifestiert sich in unserem Leitthema „ON DESIRE. Über das Begehren.“

Trotz der allgemeinen Anerkennung als Kunst- und Kulturgut bleibt das Thema Förderung ein Dauer-Aufreger in der Branche. Das deutsche Fördersystem müsse dringend reformiert werden, fordern führende Vertreter von Industrie und Verbänden. Ein Thema, das auch im Rahmen des Schwerpunktes „Games“ auf der B3 Biennale des bewegten Bildes (29.11. - 3.12.2017) in Frankfurt auf der Agenda steht. So debattieren Vertreter aus Film-, Games- und Finanzbranche zukünftige Finanzierungsmodelle in Film, Games- und Medienindustrie. Im Konferenzprogramm der B3 widmen sich insgesamt sechs Veranstaltungen aktuellen künstlerischen und ökonomischen Fragestellungen der Computerspielebranche.

VR und Games – Top oder Flop? Ist ein weiteres Top-Thema, das im Rahmen der B3 verhandelt wird. Nach anfänglicher Euphorie attestiert eine aktuelle Deloitte-Studie, dass Virtual Reality „noch weit von einem Massenphänomen“ entfernt sei.

Als ausstellende Künstler, Sprecher und Referenten sind u.a. dabei: Petra Fröhlich (Gameswirtschaft), Alexander Ganz (Ganz & Stock), Michael Liebe (Booster), René Meyer (Haus der Computerspiele Leipzig), Shalev Moran (Games Program Curator for Print Screen Festival, Israel), Christoph Nagel (Kickstarter), Tom Putzki (Wargaming Europe), Robin Resch (Urbandialogues/La Bour Games), Igor Simić (Künstler), Joscha Steffens (Künstler), Thorsten Unger (Target Games).

Das Programm im Überblick

B3 Festival (Konferenz)

Panel: Egoshooter, Kriegsspiele, epische Online-Schlachten: Macht für Machtlose oder einfach nur Lust am Spielen? Mit Joscha Steffens, Tom Putzki und Shalev Moran.
29.11. 2017, 13.30 Uhr, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Keynote: Crowd versus state funding. Kultur auf Kundenwunsch – die ehrlichste Art der Finanzierung?! Mit Christoph Nagel, International Manager Europe, Kickstarter.
30.11. 2017, 10 Uhr, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Panel: Marktforschung 4.0. – Wunscherfüllung dank Smart Data. Transmedia, Gamification und Big Data modernisieren die Marktforschung. Mit Thorsten Unger, Robin Resch, Igor Simić.
30.11. 2017, 13.30 Uhr, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Vortrag: Die mimetische Krise der Videospiele. Befindet sich das Medium Videospiele in einer Darstellungskrise? Die wachsende Lücke zwischen visueller und systemischer Darstellung in populären Computerspielen. Mit Shalev Moran.

30.11. 2017, 13.30 Uhr, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Interview: 2017 – das Jahr der Wahrheit für VR-Games? Top oder Flop? Mit Fallbeispiel DuelVR. Mit Michael Liebe, Petra Fröhlich.

30.11. 2017, 14.45 Uhr, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Panel: Zukünftige Strategien klassischer Finanzierungsmodelle in Film, Games- und Medienindustrie. Welche Finanzierungsmodelle werden in den kommenden Jahren dominieren? Wie positioniert sich die staatliche Förderung national und international? Film, Games, VR - Wie kann die gegenseitige monetäre Kannibalisierung verhindert werden? Mit: Prof. Dr. Klaus Schaefer, Geschäftsführer FilmFernsehFonds Bayern, Susanne Schmitt, Creative Europe Berlin.

1.12. 2017, 11 Uhr, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Leitausstellung ON DESIRE, Festivalzentrum FOUR Frankfurt

Joscha Steffens (D) – Filia Athenae (Weltpremiere)

Joscha Steffens erforscht Kriegsspiele und die Ästhetisierung von Gewalt in virtueller und analoger Form. Seine neue Videoinstallation „Filia Athenae“ widmet sich der weiblichen Seite von E-Sports und dem Ego-Shooter-Game „Counter Strike“: das einzige Spiel dieser Art, in dem auch Frauen von Bedeutung sind. „Teen Spirit Island“ ist das Ergebnis aus drei Jahren Forschung zur Elite der Pro Gamers von „League of Legends“. Joscha Steffens folgte den vitalen jungen Held_innen des weltgrößten Onlinespiels auf ihren Wettbewerben in den Arenen von Europa, Südkorea und den USA.

Igor Simić (Serbien) – SPINE 2.0 und X <3 Y (Weltpremiere)

Igor Simić ist Künstler, Filmemacher und Autor. Er hat an der Columbia University New York in den Fächern Film Studies und Philosophie seinen Abschluss gemacht. Seine Kurzfilme, besonders „The Thinker in the Supermarket“, „Cost-Benefit-Love“ und „Melancholic Drone“, wurden auf internationalen Filmfestivals gezeigt. Igor hat auch zwei mobile Videospiele gestaltet; ein drittes mit Soundtrack ist für dieses Jahr geplant. Die B3 zeigt als Weltpremiere seine Installation „SPINE 2.0“ sowie den Film „X <3 Y“. „SPINE 2.0 ist ein smartes bionisches Implantat. Im Herzen von Silicon Valley bauen wir im Custom Spines Lab die passende Prothese für jeden. Spine 2.0 entwickelt den Homo Sapiens weiter, indem es dich körperlich und geistig auf eine neue Stufe hebt. Du hast kein Rückgrat? Hol dir eins!“

B3 For You (Kinder- und Jugendprogramm)

B3 meets Austria

Das FM4 Spielekammerl lädt zum Live-Spielen ins Festivalzentrum ein. Alle Gaming-Fans sind in die „verspielte Oase“ des österreichischen Jugendradios FM4 eingeladen und können im gläsernen Studio mit den Moderatoren Robert Glashüttner und Conny Lee Games spielen und sich über das Pro und Contra von Computerspielen austauschen. Ganz nebenbei sind hier noch jede Menge Promis anzutreffen, denn die Moderatoren laden ganz spontan berühmte Künstler von der B3 in ihr „FM4 Spielekammerl“ zum Zocken und Reden ein.

René Meyer. König der Konsolen
Der Leipziger Journalist Rene Meyer besitzt mit mehr als 1.000 Konsolen und Heimcomputern die größte Sammlung historischer Spielsysteme der Welt. Damit hat er es sogar ins Guinness-Buch der Rekorde geschafft. Zur B3 zeigt er im Festivalzentrum eine Auswahl der schönsten und originellsten Konsolen, Spiele und Accessoires aus 40 Jahren Computerspielgeschichte. Zum Staunen und Ausprobieren!

B3 2017

Die B3 Biennale des bewegten Bildes findet in der Kernzeit vom 29. November bis 3. Dezember 2017 zum dritten Mal statt, die B3-Leitausstellung läuft bis 20. Dezember 2017. Ziel der Biennale ist es zum einen, eine breit angelegte interdisziplinäre und genreübergreifende Allianz für das bewegte Bild zu schaffen, und zum andern, der internationalen Kreativ- und Kulturwirtschaft eine übergreifende Plattform für Austausch und Geschäft zu bieten.

Veranstalter der B3 Biennale des bewegten Bildes ist die Hochschule für Gestaltung Offenbach (HfG). Hauptpartner der B3 sind das FOUR Frankfurt, Canon, satis&fy, evrbit und WiSag. Kooperationspartner ist Schenker Technologies GmbH. Die Träger der B3 sind das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst (HMWK), die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) und die Stadt Frankfurt am Main. Förderer der B3 sind der Kulturfonds Frankfurt RheinMain, HessenFilm und Medien, das Creative Hub Frankfurt, die Wirtschaftsförderung Frankfurt, die Sparda Bank, die Frankfurter Sparkasse 1822, die DVAG sowie Sylvia und Friedrich von Metzler. Internationale Kooperationspartner sind die Central Academy of Fine Arts Beijing (CN), das College of Design & Innovation der Tongji University Shanghai (CN), das Sichuan Institute of Fine Arts Chongqing (CN), die ZHdK Zürich (CH), das Center for Collaborative Art and Media der Yale University (USA) sowie Laval Virtual (F).

Kontakt für die Presse

Susanne Tenzler-Heusler

Tel. 0173 378 66 01

tenzler-heusler@b3biennale.com

www.b3biennale.com