

Samstag, 7. Mai 2011 - Lektionen in Kultur XVII: Jump in Prosa, Text and Run

Department of Volxvergnuegen präsentiert

Lektionen in Kultur XVII: Jump in Prosa, Text and Run

Ein Abenteuer in Text und laufenden Bildern

Film Screening “GET LAMP” von Jason Scott

Live Skype-Konferenz mit dem Filmemacher

Präsentation des Volxvergnuegen-Textadventures „Plan DSDS from practice space“

Interactive Fiction Terminals

*Samstag, 7. Mai 2011 * Einlass 19 Uhr - Beginn pünktlich 20 Uhr * Glockenbachwerkstatt, Blumenstraße 7, München*

In einer Welt vor unserer Zeit, als das Internet noch Arpanet hieß und Computer nur in riesigen Rechenzentren beheimatet waren, erschufen Will Crowther und Don Woods das Spiel, das einem ganzen Genre den Namen geben würde: Adventure. Eine Erkundungstour durch ein verzwicktes unterirdisches Höhlensystem; in reinem Text. In den achtziger Jahren trieben Softwarefirmen wie Infocom das Genre „Textadventures“, oder „Interactive Fiction“ auf ungeahnte künstlerische Plateaus; noch heute reden Fans in Ehrfurcht von dieser Epoche, die durch die technische Entwicklung gegen Ende der Achtziger ausgebremst wurde. Statt komplexer Stories setzten Spieler wie Entwickler lieber auf imposante Grafiken, und Firmen, die nach wie vor diesem Trend trotzten, starben aus. Doch die Geschichte hört hier nicht auf, denn das Ende der kommerziellen Ära interaktiver Literatur fällt zusammen mit der Explosion des World Wide Web, und so hielten Fans nicht nur das Andenken an jene legendären Spiele hoch, sondern entwickelten eigene Systeme zum Erstellen neuer Spiele. Seit dem hat sich eine kleine, aber sehr aktive und engagierte Community gebildet, die ständig neue Spiele teils sehr hoher Qualität als freie Software veröffentlicht. Da sich nahezu alle jemals programmierten Titel über plattformübergreifend verfügbare Interpreter auf aktuellen Computern spielen lassen, kann man aus einem riesigen Fundus schöpfen, ob man nun nach klassischen Fantasy-Finde-den-Schatz-Szenarios, vertrackten Weltraum-Epen oder interaktiver Lyrik sucht.

Derzeit lässt sich sogar eine verhaltene Aufbruchsstimmung verzeichnen, da die Verbreitung von Smartphones und E-Readern zumindest theoretisch dem seit den Neunzigern reinen Underground- und Nischenmedium neue Publikumsschichten bereiten könnte; so gibt es zum ersten Mal seit über zehn Jahren wieder Versuche, Interactive Fiction kommerziell anzubieten.

Wir zeigen den in fünfjähriger Arbeit entstandenen Film „GET LAMP“ des Internet-Archivars, -aktivisten und Filmemachers Jason Scott, der alle Aspekte und die Geschichte dieser Kunstform anhand von Interviews mit den Granden aus allen Epochen sehr unterhaltsam und tiefgehend beleuchtet. Wir freuen uns außerordentlich, dass wir Jason Scott zu einer Skype-Konferenz im Anschluss an den Film gewinnen konnten.

Zu guter letzt wird man auf dem Event die Möglichkeit haben, an mehreren Terminals Klassiker der IF-Geschichte und aktuelle Veröffentlichungen zu spielen, unter Anderem das eigens für diesen Abend programmierte Volxvergnuegen-Textadventure „Plan DSDS from practice space“.

»GET LAMP«: <http://www.getlamp.com/>

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

-

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

