

**PRESSEMITTEILUNG
37–2018**



Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
University of Art and Design

28. September 2018



void Start() { Play(

Eine Ausstellung zu Computerspielen – kuratiert von Prof. Jonas Hansen, Mathias Jüsche und Studierenden des Multimedia|VR-Designs in der Burg Galerie im Volkspark
17. Oktober–18. November 2018

Computerspiele sind längst zu einem relevanten Teil unserer Alltagskultur geworden. Dies nimmt die neue Ausstellung der Burg Galerie im Volkspark *void Start() { Play(* vom 17. Oktober bis 18. November 2018 zum Anlass, um einen aktuellen Einblick in die Handlungsspielräume und Ausdrucksmöglichkeiten von digitalen Spielen zu geben. In der Schau werden mit den gezeigten Arbeiten sowie durch das umfassende Begleitprogramm auch Szenarien und Regeln der Spiele untersucht und hinterfragt. Zahlreiche, im Studiengang Multimedia|VR-Design der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle konzipierte Arbeiten – sowohl experimentelle Computerspiele als auch Arbeiten über Spiele – werden zusammen mit einer Reihe von Gastbeiträgen in der Ausstellung zu sehen sein und interaktiv erfahrbar gemacht. *void Start() { Play(* wurde gemeinsam von Jonas Hansen, Professor für Design und Medientechnologie, Mathias Jüsche, Künstlerischer Mitarbeiter digitale Anwendungen 2D, sowie Studierenden des Multimedia|VR-Designs der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle kuratiert.



Der Titel der Ausstellung *void Start() { Play(* referiert auf einen Code der Programmiersprache C#: Die Funktion zum Laden eines Befehls und somit in diesem Fall die Aufforderung zum Start des Spiels wird gestartet, in dieser Schreibweise jedoch noch nicht zu Ende ausgeführt. Die Ausstellung als physischer Ort möchte so auch zum Spielen, Nachdenken über Computerspiele und zum eigenen Handeln in der realen wie virtuellen Welt einladen und eine Bühne hierfür bieten.

Anhand der fünf innerhalb der Ausstellung diskutierten thematischen Perspektiven Creation, Exploration, Conflict, Escape und Deconstruction werden gezielt Positionen miteinander in Beziehung gesetzt. So stellt der kanadische Künstler Pippin Barr beispielsweise mit seinen philosophisch-ironischen Zeichnungen *Game Ideas* Möglichkeiten, was Spiel sein kann oder





soll, in den Raum. In der VR-Arbeit *The Peach Blossom Spring* von Mathias Nell begeben sich die Betrachter auf eine poetische Reise durch eine chinesisch anmutende Tusche-Welt. Martin Schapp wiederum betrachtet mit seinem Spiel *Eat Work Sleep Repeat* die Veränderung der Arbeits- und Konsumwelt durch die Digitalisierung und die beiden Künstler Etienne Dietzel und Jakob Schreiter untersuchen mit ihrer Arbeit *Kritischer Winkel* die illusionistische Bildmacht digitaler Spiele.

Der von Freitag, 26. Oktober bis Sonntag, 28. Oktober 2018 parallel zur Ausstellung stattfindende *GameJam* bietet darüber hinaus die Möglichkeit, selbst Teil von *void Start() { Play()* zu werden.

In der Ausstellung sind Werke von Studierenden und Lehrenden des Studiengangs Multimedia|VR-Design der BURG sowie Gastbeiträge internationaler Künstlerinnen und Künstler zu sehen:

Bianca Barnekow & Martin Rudat, Aram Bartholl (Berlin), **Pippin Barr** (Montreal), **Etienne Dietzel & Jakob Schreiter, Patrick Eckardt, Harun Farocki** (Berlin), **//////////fur////** (Köln), **Leonhard Gläser & Björn Ording, Jonas Hansen, Thomas Hawranke** (Köln), **Frank Lantz** (New York), **Karin Lingnau** (Köln), **Mathias Nell, Felix Nickel & Victor Stockert, Feng Mengbo** (Peking), **Paidia Institute** (Köln), **RAT KING** (Halle (Saale)), **Katja Rempel, Stephan Rether, Tim Rumpf & Marian Schilasky, Martin Schapp, Tim Schuster, Zhiwei Wie, Marcel Wiessler, Sebastian Werner & Tom Hanke** (Halle (Saale)), **Oliver von Zweydorff**

Multimedia|VR-Design

Der Studiengang Multimedia|VR-Design an der BURG wurde bereits 2000 gegründet. Im Studium werden multimediale interaktive Produkte skizziert, mediengerecht Ideen und Visionen entwickelt, produktsprachliche Varianten formuliert sowie funktionale Prototypen erarbeitet. So sind unter anderem Screendesign, die Konzeption und Gestaltung von e-learning Produkten und Computerspielen, aber auch 3D-Modelling, Visualisierung und Animation Themen des Studiums, ebenso können beispielsweise experimentelle interaktive Produkte und immersive VR-Szenarien sowie Mixed- und Augmented Reality Anwendungen umgesetzt werden.

Prof. Jonas Hansen ist seit Sommersemester 2017 Professor im Studiengang Multimedia|VR, 2016/2017 war er bereits als Vertretungsprofessor an der BURG tätig. Hansen, 1978 in Bielefeld geboren, studierte von 1999 bis 2003 Design for Virtual Theatre and Games an der Hochschule für Künste Utrecht sowie von 2004 bis 2006 Media Technology an der Universität Leiden. Seit 2003 ist Hansen freiberuflich als Medienkünstler/-designer tätig.

Seine Arbeiten reichen von interaktiven Installationen bis zu experimentellen Games, die häufig die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt untersuchen. Von 2007 bis 2016 war Hansen als künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Kunsthochschule für Medien Köln im Bereich experimentelles 3D und Games tätig, 2014 bis 2015 hatte er zudem einen Lehrauftrag am Cologne Game Lab (TH Köln) im Bereich Game Design.

void Start() { Play(

Ausstellungsdauer: 17. Oktober bis 18. November 2018

Eröffnung: Dienstag, 16. Oktober 2018, 19.30 Uhr

Pressevorbesichtigung: Dienstag, 16. Oktober 2018, 11 Uhr

Ort: Burg Galerie im Volkspark, Schleifweg 8a, 06114 Halle (Saale)

Öffnungszeiten: Montag bis Sonntag, 14 bis 19 Uhr

Eintritt: Der Eintritt ist kostenfrei.

Weitere Informationen: burg-halle.de/void-start-play

Social Media: Die BURG kommuniziert die Ausstellung in den sozialen Medien mit den Hashtags #voidStartPlay und #BurgHalle.

Begleitprogramm:

Führung durch die Ausstellung mit Prof. Jonas Hansen: Donnerstag, 25. Oktober 2018, 17 Uhr. Die Teilnahme ist kostenfrei, eine Anmeldung nicht erforderlich.

GameJam(): Freitag, 26. Oktober bis Sonntag, 28. Oktober 2018. Zusammen mit Studierenden des Studiengangs Multimedia|VR-Design werden in zwei Tagen spielbare Prototypen für die Ausstellung entwickelt. Beginn: Freitag, 18 Uhr, Endpräsentation: Sonntag, 15 Uhr

Anmeldung und Informationen unter <https://itch.io/jam/void-start-play>

VR-Day(): Donnerstag, 1. November 2018, 16–19 Uhr. Ein Tag zum Thema Virtual Reality.

Zusammen mit F>SOCIETY (Leipzig) und Prefrontal Cortex (Halle (Saale)) zeigen Studierende des Studiengangs Multimedia|VR-Design VR-Anwendungen zum Ausprobieren. Anschließend Gesprächsrunde mit Gästen. Moderation: Stephan Rether. Die Teilnahme ist kostenfrei, eine Anmeldung nicht erforderlich.

Work&Play(): Donnerstag, 15. November 2018, 14–21 Uhr. Netzwerktreffen der Games-Branche in Kooperation mit dem Designhaus Halle mit Vorträgen, Ausstellungsführung, Bar Camp & Get Together. Anmeldung und Info unter designhaushalle.de

Führungen durch die Ausstellung: Jeden Sonntag um 15 Uhr führen Studierende des Studiengangs Multimedia|VR-Design durch die Ausstellung. Die Teilnahme ist kostenfrei, eine Anmeldung nicht erforderlich.

Ihre Ansprechpartnerin:

Silke Janßen

Pressesprecherin / Leiterin Öffentlichkeitsarbeit

T +49 (0)345 7751-526

janssen@burg-halle.de

Online Pressebereich:

www.burg-halle.de/presse