

GAMEZONE

Übungen in Neugierde

In Zusammenarbeit präsentieren Studierende der Kunsthochschule Kassel und Informatiker_innen der Universität Kassel eine Ausstellung, in der Videospiele, interaktive Installationen und VR Experimente in einem künstlerischen Kontext vorgestellt werden.

Inwieweit beeinflusst eine erhöhte digitale Aufmerksamkeit die Wahrnehmung der eigenen Realität? Wie filtern wir Informationen und welchen Einfluss hat Immersion auf die eigene Psyche?

Diese Fragen sind Beispiele, denen sich die Studierenden in Kassel in Workshops und Seminaren stellen. Die zeichnende Hand, die haptisch Material erforscht, steht in direkter Verbindung mit dem technologischen Interface der Zukunft, in welchem sich Computerspiele, Installationsarbeiten und virtuell reale Experimente als kreative Ausdrucksformen etablieren.

Den Impuls zur Organisation und Selektion der diesjährigen Ausstellungsbeiträge aus Kassel setzte der Studienschwerpunkt Trickfilm, der Animation als künstlerische Ausdrucksform und als Mittel der visuellen Kommunikation vermittelt. Dabei hilft die Nähe zur Bildenden Kunst, zum Grafik-Design, zu den Neuen Medien und zum Film, die in Kassel räumlich und organisatorisch angelegt ist. Von dieser Grundlage aus öffnen sich Wege in die große Vielfalt moderner Animation von der digitalen Produktionsweise bis zu experimentellen Techniken, interaktiven Erzählformen und transmedialer Verbreitung.

Wir sind, was wir sehen und wir sehen, was man uns zeigt.

Die Kunst, das Nichtsichtbare zu zeigen und die Welt in Ruhe durch andere Augen zu sehen, eröffnet ungeahnte Möglichkeiten, das Publikum hinsichtlich kritischer Selbsterfahrung und Selbstreflexion zu testen.

Wir verstehen es als unsere Aufgabe, nicht bloß zu unterhalten, sondern mit Leidenschaft an der Erwartungshaltung des Publikums zu rütteln.

Die Kunsthochschule Kassel zählt zu den wenigen international orientierten Kunsthochschulen, die wissenschaftliche, künstlerische und kunstpädagogische Studiengänge zusammenbringen.

Sie versteht sich als Ort des ständigen Wandels, deren Hauptaugenmerk auf der Förderung von aktiven Entrepreneurs, Autor_innen und Künstler_innen liegt, die es sich zum Ziel setzen mit ihren Arbeiten Fragen in Frage zu stellen.

Die Projekte der Kunsthochschule Kassel

Close

Digitales Spiel

Autor, Design, Musik: Tobias Zarges

Programmierung: Moritz Eberl

Ein Fuchs erkundet einen Wald mit dessen Bewohnern und Orten. Spieler können das Spiel für sich erleben oder Teil seiner Reise werden. „Close“ ist eine poetische und atmosphärische Erkundung des Selbst und des Anderen, des Allein- und Zusammenseins.

Ghost Catcher

Multiplayer Game (4 player) for Playstation 4

Entwickler: Florian Boege, Clemens Emme, Christina Esch, Silvia Günther, Kai Liebscher, Natascha Nolte, Tobias Schellien

Ein Multiplayer Game getränkt in minimalistischem Pastel-Design, gepaart mit einem spannenden Gameplay. In Ghost Catcher schlüpfst du in die Rolle eines Geistes oder Geisterjägers. Der Geisterjäger schließt zu Beginn des Spiels die Augen, während sich die Geister auf dem Spielfeld verstecken. Nach einem kurzen Moment öffnet der Jäger wieder die Augen und findet sich auf einem leeren Spielfeld wieder, denn die Geister werden unsichtbar. Was die Geister allerdings noch verraten kann, sind Geräusche, die sie beim Bewegen hinterlassen - der Timer startet und die Jagd beginnt.

Das Labor

Virtual Reality Installation

mit 3D-Inszenierung und Skulptur aus Stoff, Kunststoff, Metall und Lebensmitteln.

Entwickler: Áron Farkas, Stefan Kreller, Dennis Stein-Schomburg, Wenti Sheng

Programmierung: Peter Müller

Der Spieler befindet sich in einem verlassenem Labor und geht durch einen Vorhang in ein Kabinett. Dort liegt der Alien. Laut der Stimme aus einem alten Diktiergerät soll er untersucht und angefasst werden. Diese VR-Erfahrung verknüpft die virtuelle mit der realen Welt. Der Spieler kann den in der virtuellen Realität bestehenden Alien in der realen Welt berühren und dessen Oberfläche spüren. Nachdem er die VR-Brille abnimmt muss er jedoch erkennen, dass seine Sinne und Wahrnehmung durch Kuscheltiere und Süßigkeiten getäuscht wurden und dass durch VR eine Zweideutigkeit besteht, durch die das Sehen und Tasten getrennt sind. Die Reaktion der Menschen in dieser Situation ist genauso interessant wie das Spiel selbst.

Home Sweet Home

WiFi Performance

Entwickler: Isabel Paehr, Lennert Raesch, Jörn Röder

Wie lange können wir unser zu Hause verlassen, ohne Heimweh zu bekommen und Kontakt aufzubauen? Unsere smart devices sind weniger stabil als wir es sind: Ständig suchen sie nach ihren Heimnetzen und verraten damit ihre generischen Stimmen an alle, die zuhören. homeSweetHome gibt den smart devices in der Nähe der Installation für Menschen hörbare Stimmen, so dass jene Netzwerknamen vorgelesen werden, welche die digitalen Geräte der Besucher_innen suchen.

The Internet Restroom

interactive online space

Topicbird, studio for connective virtualities
Jasper Meiners, Isabel Paehr

<http://188.166.163.33> is the IP-address of the internet restroom, an online space released by the artist duo Topicbird. The project consists of the virtual space itself, which provides a floor with access to two mirrored washing rooms and several toilets, and a website with trailers (internetrestroom.net). In the no longer, if ever, private environment of the world wide web, the internet restroom offers users a private cabin to rest: By clicking on a toilet lid, one can close the cabin's door and be all by oneself. On the internet restroom, users have no visualized body, but can interact with each other by switching on and off lights, use water basins, doors and dryers. Communication becomes action, sometimes play, as each user can simultaneously see the changes other users make. While the social is part of both public restrooms and spaces on the internet, the artists considered privacy as equally important and implemented the possibility to occupy one cabin to inhabit an exclusive space on the world wide web. Only if one refreshes their browser or leaves the website, the occupied cabin becomes free to other users again.

Line of thought / Gedankengang

Interaktive Rauminstallation

Idee/Konzept: Martina Bramkamp
Programmierung: Topicbird, studio for connective virtualities
Isabel Paehr, Jasper Meiners

Eine interaktive Rauminstallation lädt Zuschauer_innen ein, theoretische Begriffe, die im Kontext mit Animation stehen, audiovisuell wahrzunehmen und zugleich aktiv zu beeinflussen. In dieser Arbeit wird der gängigen Erwartungshaltung von familienfreundlichem Entertainment bewusst entgegengetreten; denn weder springen Cartoon-Figuren über die Bildfläche, noch entspinnt sich eine narrative Geschichte. Die Betrachter_innen werden aufgefordert, Gedanken im Kontext von Animation bewusst wahrzunehmen, sie möglicherweise zu interpretieren und miteinander in Verbindung zu setzen.

Die interaktive Raumprojektion wird zu einem Instrument der Meditation, ein von Außen beeinflussbares Konstrukt und eine sich ständig neu generierende experimentelle Produktion, die sich im Austausch mit dem Publikum definiert. Der Inhalt soll informieren, Verbindungen herstellen, zu poetischen Interpretationsmöglichkeiten verführen und für Verwirrung sorgen.

She Remembered Caterpillars

Videospiel

Entwickler: jumpsuit entertainment UG
Daniel Leander Goffin, David Priemer
published by Ybryd Games

„She Remembered Caterpillars“ ist ein farben-basiertes Puzzlespiel in einer unheimlichen Pilzpunk-Ästhetik. In einer traumgestaltwandlerischen Welt voller sich krümmender Raupen, farbintensiver Gammies und lebender Architektur belauschst du die Versuche einer Wissenschaftlerin ihren Vater vor dem Tod zu bewahren.

SHIRO

Spiel für Android- und iOS, kurz vor der Fertigstellung.

Entwickler: Topicbird, studio for connective virtualities
Jasper Meiners, Isabel Paehr

In SHIRO wird dein Smartphone oder Tablet zur japanischen Lackbox, randvoll mit Geschichten und Rätseln: Du verbindest Vergangenheit und Gegenwart mit Kaiserin Gemmei, reist durch dunkle Wälder um die Geister zum Schrein vom alten Yoshida einzuladen, und erklimmst den Berg Inari im südlichen Kyoto zusammen mit einem verstoßenen Fuchs. SHIRO bedeutet Weiß, oder Leere, und will von dir ausgefüllt werden. Durch das Lösen der Puzzles lernst du intuitiv die japanische Sprache und Kultur kennen.

Where's Joe? / Wo ist Joe?

Interactive Virtual Reality Experience

Entwickler: Áron Farkas, Georgi Krastev, Stefan Kreller, Dennis Stein-Schomburg, Simon-Lennert Raesch
3D Modellers: Chen Yang, Ferdinand Kowalke, Jan Wielers, Max Holicki, Maximilian Wagener, Mikola Debik

“Where's Joe?” ist eine interaktive VR-Erfahrung. Der Spieler betrachtet die Welt durch die Augen eines Riesen. Vor ihm breitet sich eine fiktive Stadt aus, von der Größe einer Modellstadt. Und sie ist in Aufruhr. Es gibt einen Tatort vor dem Hotel der Stadt. Ein Gebäude ist durch eine Detonation beschädigt worden, Trümmer werden beseitigt. Ganz intuitiv beginnt man als Spieler, sich in der Welt umzuschauen, sich zu verorten, zu analysieren. Man stellt Vermutungen an und spinnt Geschichten.

Zoetrop

Interactive Virtual Reality Experience

Entwickler: Filip Dippel, Max Holicki, Petra Stipetic
Programmierung: Peter Müller

Diese VR-Erfahrung basiert auf der Idee eines Zoetrops. Der Spieler wird in diese Wundertrommel der Animation hineinversetzt und erstellt mit 12 Zeichnungen eine sich wiederholende Bildfolge. Indem der Spieler das Zoetrop um sich rotiert, erlebt er hautnah die Illusion einer Bewegung.