

LEHR- BERICHT

Prof. Jonas Hansen

Design & Medientechnologie

Studiengang Multimedia|VR-Design (BA)

Studiengang Multimedia Design (MA)

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

oktober

2016

—

juli

2020

„The problem
isn't how to
make the world
more technolo-
gical. It's ab-
out how to make
the world more
humane again.“

Prof. Jonas Hansen Design & Medientechnologie

Lehrbericht

Vorwort	05
Lehrkonzept und Schwerpunkte	07
Prorektorat	09
Grundlagen	10
Multimedia Virtual Reality Vortragsreihe	28
Komplexes Gestalten	31
Individuelle Betreuung	54
Abschlüsse	58
Akademische Selbstverwaltung	64
Künstlerisch/Wissenschaftliche Tätigkeit	65
Impressum	67

Wir sind mitten drin!

Dieser Lehrbericht entstand mitten in der Sommerpause des Lehrbetriebs an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. Aber auch mitten in der Corona-Pandemie, die seit März dieses Jahres sowohl unser Leben, als auch die Lehre an der BURG auf den Kopf gestellt hat. Ein Semester lang haben wir nun schon die Lehre auf Abstand (digital) zusammen mit den Studierenden, mit viel Improvisation und Ad-hoc-Lösungen aufrecht erhalten. Aktiv habe ich mich hier für Unterstützungen in der digitalen Lehre eingebracht. Man könnte denken, dass die virtuelle Form der Lehre meinem Lehrgebiet *Design und Medientechnologie* im Studiengang *Multimedia|VR-Design* nahe steht und ohne größeren Verlust digital fortgeführt werden könnte. Dies ist jedoch *beileibe* nicht so. Auch wenn unseren Studierenden das Arbeiten mit digitalen Medien leichter fällt, so ist der intensive Austausch vor Ort absolut notwendig für eine sinnhafte und reflektierte Lehre an einer Kunsthochschule. Alle meine bisherigen Lehrerfahrungen sind geprägt von dem Schaffen eines sicheren Raumes, der den Austausch und den Diskurs, das Ausprobieren und auch das Scheitern, sowie zwischenmenschliche Interaktion und das gemeinsame Lernen ermöglicht – und das nicht nur digital. Daher hoffe ich, dass dies bald wieder möglich ist und wir die Auseinandersetzung mit dem Digitalen wieder im Wechselspiel zwischen analog und virtuellen Raum an der BURG sehen und lehren können.

Der hier vorliegende Lehrbericht umfasst den Zeitraum meiner Lehrtätigkeit als Vertretungsprofessor (01.10.2016 - 31.03.2017) und Professor für *Design und Medientechnologie* (Berufung 01.04.2017) bis Ende des Sommersemesters 2020.

Des Weiteren sind im Anhang meine Tätigkeiten in der akademischen Selbstverwaltung sowie meine künstlerisch wissenschaftlichen Arbeit außerhalb der Hochschule mit aufgenommen. Beide beschreiben zwar nicht im engen Sinne meine Lehrtätigkeit, zeigen jedoch mein Engagement an der Hochschule und wirken auf unterschiedliche Weise zurück in die Lehre.

Halle (Saale), September 2020



Jonas Hansen



>0

LEHRKONZEPT UND SCHWERPUNKTE

Das Lehrgebiet der Professur DESIGN & MEDIENTECHNOLOGIE verstehe ich als eine Schnittstelle zwischen gleichermaßen gestalterischen sowie technischen Disziplinen. Der Fokus liegt sowohl auf der Vermittlung von technischen Fähigkeiten, als auch der Entwicklung eines disziplinübergreifenden Verständnis von Design im Kontext komplexer Handlungsräume - die es zu gestalten gilt. Ziel meiner Lehre ist es, diese Kommunikation innerhalb virtueller und realer Räume in inspirierende und nachhaltige Erlebnisse zu verwandeln und in erster Linie menschliche Bedürfnisse nach ästhetischer Vermittlung, sozialer Interaktion, Spiel, Wissensgewinn und kritischer Reflexion zu befriedigen.

In meiner Lehre setze ich daher auf die Vermittlung technischer Methoden im Zusammenhang mit gestalterischen Aufgaben mit folgenden Schwerpunkten:

Experiment Als eine wesentliche Strategie im Designprozess interaktiver Anwendungen sehe ich das Experiment: das Untersuchen einer offenen Fragestellung (Annahme oder Vermutung), die zur Gewinnung neuer Erkenntnisse führt. Es geht nicht darum, eigene gestalterische Praktiken mit wissenschaftlichen Verfahren gleichzusetzen. Vielmehr verstehe ich den Begriff *Experiment* als ein gestalterisches Handeln, dass durch einen offenen, produktiven Prozess bestimmt wird und dessen Bahnen und Ergebnisse nicht logisch erdacht und restlos geplant sein müssen, um so vom Experiment zur Idee zu gelangen (und nicht umgekehrt). Das Entwickeln von funktionierenden Prototypen ist hierbei ein wichtiger Schritt, um durch den iterativen Prozess des Entwerfens, Testens, Verwerfens, Überarbeitens und Weiterentwickelns, die Stärken und Schwächen eines Konzeptes zu testen. Design interaktiver Medien heißt Ausprobieren. Dies kann sowohl durch erste praktische Übungen im Seminarraum, als auch in größeren komplexeren Projekten geschehen.

Foundations In der Vermittlung fachspezifischer Grundlagen liegt der Fokus zunächst auf der Befähigung mit Technologie gestalterisch, sowie spielerisch umgehen zu können und so gelerntes Wissen in funktionierende Prototypen und Projekte zu übersetzen. Im Grundlagenkurs Interface Design (Entwerferische Kompetenz) konzentrieren wir uns auf die Gestaltung und Entwicklung von Mensch-Maschine-

Schnittstellen. Also der Frage „wie kommunizieren wir mit den Maschinen und wie kommunizieren die Maschinen mit uns?“ Neben der Auseinandersetzung mit Methoden und Prinzipien des Interface-Designs, bietet der Kurs eine erste Einführung in die designrelevante Informatik und Medientechnik. In dem Grundlagenkurs Game Design (Entwerferische Kompetenz) nähern wir uns spielerisch komplexen Anwendungen, in der sowohl multimediale Fragestellungen (Mechaniken, Narration, Darstellung, Interaktionskonzepte etc.) als auch technische Herausforderungen (Interaktion, Funktionalität, Lauffähigkeit, etc.) gelöst werden müssen. In den Grundlagen ist es mir wichtig, dass ein spielerischer Einstieg im Umgang mit Technologie gefunden wird, die Hemmschwelle gegenüber komplexen Systemen aufgebrochen wird und so die Lust am Experimentieren und Entwickeln von neuen und unkonventionellen digitalen Ansätzen entsteht.

Context Die Hauptprojekte ab dem dritten Studienjahr (Komplexes Gestalten), sehe ich als Experimentierfeld, um die eigenen gestalterischen und künstlerischen Fähigkeiten der Studierenden im Kontext technologischer Entwicklungen und deren sozio-kulturellen Ausprägungen zu erproben. Hier habe ich stets Themenfelder ausgewählt, die es den Studierenden ermöglichen, mit ihren Fähigkeiten eine eigene gestalterische bzw. künstlerische Haltung zu spezifischen Kontexten zu entwickeln (2017: *Near Futu-*

re Scenarios - Spekulation über die nahe Zukunft, 2018: *void Start() { Play()* - Computerspiel als soziokulturelles Medium, 2019: *Sehen, was nicht ist* - Auseinandersetzung mit erweiterten Realitäten (AR), 2019/20: *Games for Future* - Spielerische Annäherung zur Klimawandel- und Nachhaltigkeitsdiskussion, 2020: *Unsichere Wirklichkeit* - Untersuchung von Räumen zwischen Realität und Fiktion). Neben einer intensiven Recherche, experimentieren die Studierenden mit verschiedensten Technologien und kreieren neue Formate und/oder Fragestellungen.



>0

Multimedia Virtual Reality Design Als Multimedia Designer müssen die Studierenden lernen, eine intrinsische Motivation zu entwickeln, um sich immer wieder aufs Neue inhaltlichen und thematischen Fragestellungen, sowie neuen technologischen Herausforderungen zu stellen. Sie müssen sich ständig auf Neues einlassen, experimentieren und reflektieren, um so neue gestalterische und technologisch ansprechende Formen zu finden. Hierbei geht es weniger um technische Korrektheit und Effizienz, als um die gestalterisch-konzeptionelle Gesamtleistung. Diese Praxis hat eine Ermächtigung zum gestalterischen Handeln mit Interaktionstechnologien zum Ziel.

Im Kontext einer Hochschule und einer hochschulinternen Struktur wie der BURG, entwickelt sich eine solche Lehrkonzeption dabei dynamisch im Umfeld angrenzender Fächer und Bereiche und in der gemeinsamen Arbeit mit Kolleginnen und Kollegen.

>0 Seminar: Grundlagen Interface Design (Foto: Mathias Jüsche)
>1 Rektorat (Foto: Hochschulpressestelle)

Ab dem Wintersemester 2018 wurde ich als Prorektor für Studium und Lehre im Fachbereich Design berufen. Durch diese neue Aufgabe wurde meine Lehrverpflichtung auf 50% verringert. Um in allen von mir entwickelten Lehrangeboten weiter beteiligt sein zu können, habe ich mir für die jeweiligen Angebote Unterstützung durch Mitarbeiter*innen bzw. Lehrbeauftragte gesucht, mit denen ich gemeinsam die Angebote konzipieren und zeitlich reduziert durchführen kann. In den Grundlagen fokussiere ich mich hier auf die inhaltliche Einführung der Themen und Betreuung der Konzept- und Projektentwicklung. Beim komplexen Gestalten habe ich die inhaltliche Ausrichtung mit den Lehrenden zusammen entwickelt und begleite die Seminare halbtags. Die Planung und inhaltlichen Inputs werden zum größten Teil durch die Lehrbeauftragten durchgeführt, die Projektbesprechungen machen wir dann, wenn möglich, gemeinsam.

Als Prorektor für Studium und Lehre (Fachbereich Design) bin ich mit folgenden Aufgabengebieten beauftragt:

- Mitwirkung im Rektoratskollegium
- Initiativen zur Studienreform im Fachbereich Design
- Studien- und Lehrangebote einschließlich Kapazitäten und Immatrikulationsangelegenheiten für den Fachbereich Design
- Verantwortlicher im Rektorat für Gestaltungsaufgaben in der ÖA (Jahrbuch, Webseite, Studienjahrgangseröffnung, Weihnachtsfeier, Dokumente und Formulare etc.)
- Verantwortlicher im Rektorat für Studieninformationsveranstaltungen (Durchführung gemeinsam mit Prorektor Rolf Wicker)
- Ansprechpartner im Rektorat zusammen mit Prorektor Rolf Wicke für Studium und für „BURG gestaltet! Qualitätspakt Lehre“ (Projektleitung, Projektabwicklung, Verstetigung und Neukonzeption)
- Vertreter des Rektorates in der Landeskommision „Digitalisierung in der Lehre“
- Vertreter des Rektorates in der Landeskommision für IT-Angelegenheiten

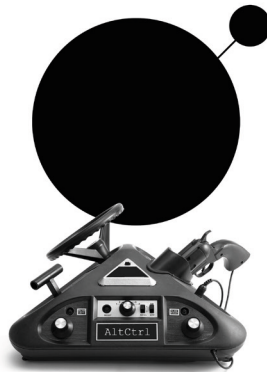
Weitere Aufgaben:

- Betreuung und Koordination der Studienjahrgangseröffnung 2019 (zusammen mit Veronika Biermann)
- Feierliche Amtseinführung des neuen Rektorats (03.04.2019)
- Grußwort Ausstellung „Alltag“, Baumwollspinnerei, Leipzig (30.08.2019)
- Vertretung des Rektors bei öffentlichen Veranstaltungen / Juryteilnahmen



GRUNDLAGEN

Direkt zu Beginn meiner Lehre an der BURG haben wir zusammen mit Studierenden die Reform des Curriculums im Studiengang besprochen. Neben der Einführung einer gemeinsamen Vortragsreihe (Multimedia, Virtual Reality) und einer stärkeren Flexibilität, so wie einer Selbstbeteiligung in den Wahlpflichtangeboten (durch z.B. Workshops oder Tutortätigkeiten), haben wir Angebote in den fachspezifischen Grundlagen angepasst. Diese sind nun stärker mit den Softwarekursen und den Inhalten aus der Vortragsreihe verschränkt. Neu entwickelt und eingeführt habe ich die Grundlagen für INTERFACE DESIGN sowie GAME DESIGN.



"Cognition attempts to make sense of the world: emotion assigns value."

Donald A. Norman

Bachelor 3. Semester, Entwurfserische Kompetenz, 8 ECTS

Das Interface ist die Grundlage jeder Kommunikation zwischen Mensch und Maschine. Während Maus und Tastatur, sowie Touchdisplays, universelle und bedienungsfreundliche Eingabemethoden schaffen, können anwendungsspezifische Schnittstellen neuartige Erlebnisse mit Technologie bieten. Im Grundlagenseminar Interface-Design entwickeln Studierende alternative Steuerungsmöglichkeiten für minimalistische interaktive Anwendungen. Es gilt, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Funktionalität und überraschendem und erfahrbaren Erlebnis zu finden.

Ziel des Seminars ist es, grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten im Interface-Design mit dem Fokus auf die Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstellen zu erlangen. Im Kurs werden sowohl grundlegende Prinzipien des Interface-Designs (Konsistenz, Verständlichkeit (Affordance), Erlernbarkeit, Vorhersagbarkeit, Feedback) behandelt, als auch die Konzeption (Grob- und Feinkonzept) und Entwicklung funktionierende interaktive Prototypen, mit Hilfe von Einführungen in Programmierung (Processing) und Medien- bzw. Elektrotechnik (Arduino), erlernt. Eine besondere Herausforderung für die Studierenden ist es, mit den recht abstrakten und technischen Voraussetzungen (Programmierung und Sensortechnik) spannende Interaktionskonzepte zu gestalten.

Das Seminar habe ich bis jetzt zusammen mit unseren Mitarbeiter*innen dreimal durchgeführt. Die Arbeit mit unseren Mitarbeiter*innen/Lehrbeauftragten verläuft im Seminar sehr kollegial. Während ich zunächst inhaltliche und thematische Einführungen und Übungen gebe, konzentrieren sich die Mitarbeiter*innen auf die Einführungen in die Technologien. Bei der Projektentwicklung machen wir die Projektbesprechungen meist gemeinsam und bieten Unterstützung in technologischen Fragen individuell, je nach Bedarf. Obwohl sich die grundlegenden Inhalte jedes Jahr wiederholen, hat jedes Seminar einen eigenen thematischen Schwerpunkt und eine individuelle Struktur, die wir abhängig von den unterschiedlichen Voraussetzungen, wie Gruppengrößen der Jahrgänge, den internen zeitlichen Abstimmungen im Studiengang, so wie be-

sonderen Herausforderungen, wie der Online-Lehre im Sommersemester 2020 angepasst haben.

Den Auftakt des Seminars bilden sowohl theoretische Inputs in die Thematik, durch Impulsvorträge (Interface-Design, Creative-Coding, Beispiele aktueller Interaktionsprojekte aus Kunst und Design) verbunden mit Sensibilisierungsübungen zum Thema, als auch praktische Einführungen (Workshops) in diese Technologien. Nach dem ersten Drittel des Seminars beginnen die Studierende ihre Grobkonzepte zu entwickeln und diese anhand von kleinen interaktiven Prototypen im Laufe des Seminars zu verfeinern und zu konkretisieren. **Ziel ist es, eine funktionierende sensorbasierte interaktive Anwendung zum jeweiligen Thema zu entwickeln.**

In den ersten beiden Durchgängen (WS 2017/18 und WS 2018/19) wurden die Projekte in Projektteams von je zwei Studierenden entwickelt, um so die Möglichkeit zu bieten, die komplexen Aufgabenbereiche (Konzeption, Gestaltung, Software- und Hardwareentwicklung) unter den Studierenden aufzuteilen. Im Sommersemester 2020 haben wir, aufgrund der besonderen Bedingungen der Corona-Pandemie, auf Gruppenarbeit verzichtet. Die Abgabe des Projekts besteht jeweils aus der Präsentation des interaktiven Prototypen, der Dokumentation der Entwicklung, sowie des finalen Projekts (Bild und Videodokumentation).

Literatur (Auswahl)

Bill Moggridge: Designing Interactions (2006)
Don Norman: The Design of Everyday Things (2002)
John Maeda: Laws of Simplicity (2006)
John Maeda: How to speak Machine (2019)
Daniel Shiffman: The Nature of Code (2012)
Lev Manovich: The Language of New Media (2002)

WINTERSEMESTER 2017/2018

Titel: AltCtrl.

Studierende: 9

Projektunterstützung und begleitende Kurse:

Processing (Mathias Jüsche)

Elektrotechnik (Oleksiy Zelikov)

Im Wintersemester 2017/18 haben wir dieses Seminar zum ersten Mal durchgeführt und hatten hier die Möglichkeit, die Komplexität und Struktur des Seminars zunächst mit einer überschaubaren Gruppengröße von 9 Studierenden zu erproben. Das Projektthema *Berührung* wurde gemeinsam mit den Studierenden für das Interface ausgewählt. Die Studierenden wurden zu Zweiertteams zusammengestellt. Das zufällige Zuteilen wurde als sehr positiv aufgenommen und hat den Austausch des Jahrgangs untereinander noch einmal verstärkt. Um eine einheitliche Formsprache der Interfaces zu gewährleisten, haben wir uns für weitere Restriktionen entschieden. Die digitalen Interfaces sollten alle eine bestimmte Schriftart und Farbe (zufällig generiert) mit einbinden und die physikalischen Interfaces MDF-Platten, geschnitten mit dem Lasercutter der Digitalwerkstatt, nutzen. Hierzu gab es dann auch noch einen kleinen Einführungsworkshop zum Lasercutter in der Digitalwerkstatt.

Die Ergebnisse hatten sehr individuelle Ansätze zum Thema *Berührung* mit recht unterschiedlichen technischen Lösungen. In der Arbeit *The Touch* (>2) von Tim Rumpf und Marian Schilasky, reicht die bloße *Berührung* des Interfaces aus, um die digitale Anwendung zum Leben zu erwecken. Judith Hanke hat sich mit der Haptik von *Berührung* beschäftigt. In ihrer Arbeit *co-dot* (>3) hat sie eine Alternative zu den gewohnten, eher kühlen Knöpfen und Reglern gesucht und ein Interface aus Stoff entwickelt. In dem spielerischen Ansatz *Einarmiger Bandit* (>1) von Lorin Huschenbett und Laurens Haas, wird die *Berührung* zu *Nichtberührung* – es gilt einen Safe zu knacken, ohne gespannte Sicherheitsdrähte zu *berühren*.

Projekte

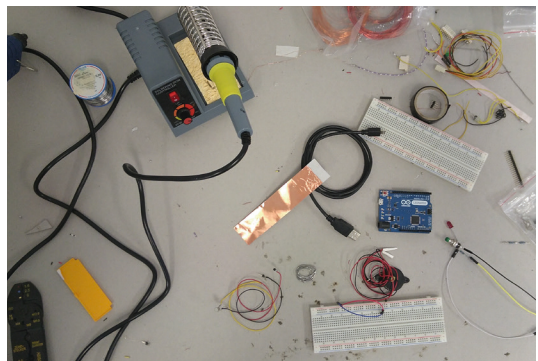
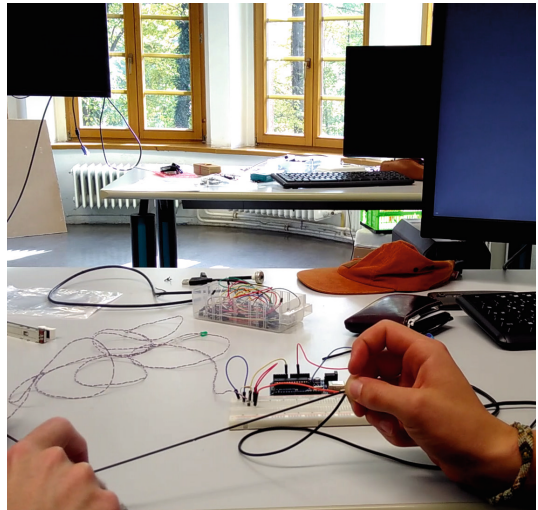
Cockpit – Mercedes Kaspar, Wenzel Stendike

co-dot – Judith Hanke

Einarmiger Bandit – Lorin Huschenbett, Laurens Haas

The Touch – Tim Rumpf, Marian Schilasky

Petrat – Maura Velte, Christoph Schrön



>0

>0 Experimente mit Sensoren (Arduino, Vibrations- & Strechsensor)

>1 Dokumentationsaufbau: Einarmiger Bandit

>2 Dokumentationsaufbau: The Touch

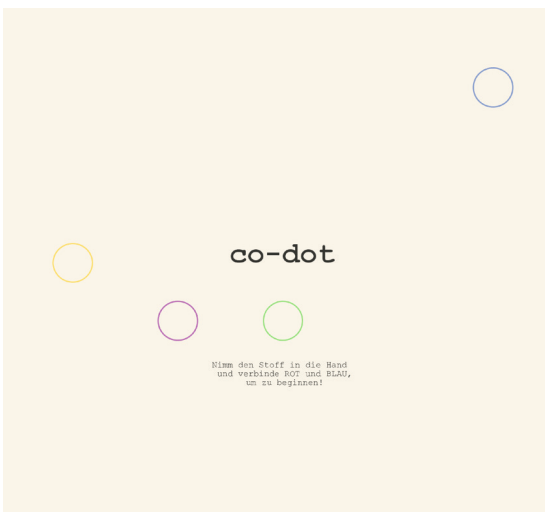
>3 Screenshot & Dokumentation: co-dot



>1



>2



>3



WINTERSEMESTER 2018/2019

Titel: Interface - Time

Studierende: 21

Projektunterstützung und begleitende Kurse:

Processing (Mathias Jüsche & Tristan Schulze)

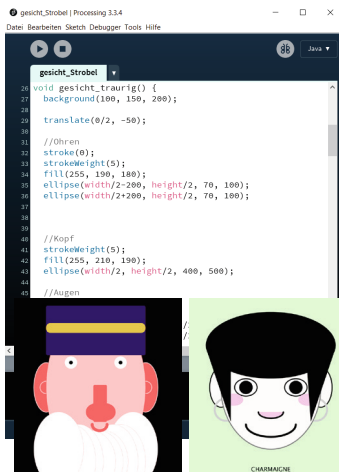
Elektrotechnik (Oleksiy Zelikov)

Im Gegensatz zum vorhergehenden Jahrgang, hatten wir im Wintersemester 2018/19 eine sehr große Seminargruppe von 21 Studierenden. Um den Betreuungsaufwand und die Komplexität der unterschiedlichen Technologien (Einführung Programmierung und Einführung Elektrotechnik) zu minimieren, haben wir uns entschieden, die möglichen elektronischen Eingabetechnologien auf zwei Knöpfe (digitale, Input An/Aus), einen Schieberegler (analoger Input, Wert) und maximal einen zusätzlichen Sensor zu reduzieren. Die Aufgabe war, ein passendes Objekt zu finden, in dem die Knöpfe und Regler eingebaut werden können, um hiermit eine digitale Anwendung zu steuern. Der thematische Fokus lag in diesem Semester auf der Visualisierung von und Interaktion mit der Zeit. Angefangen beim grundlegenden Funktionsumfang einer Uhr oder eines Weckers, haben wir uns mit experimentellen Darstellungs- und Interaktionsmöglichkeiten von Zeit auseinander gesetzt. Auch in diesem Jahr wurden die Gruppen (8 Zweierteams und ein Dreierteam) zufällig zusammengestellt.

ten sich mit dem Schätzen von Zeit, andere hatten eher spielerische Ansätze, wie zum Beispiel *Lick It* (>5) von Franziska Siewior und Daniel Strobel oder Heartbeat Highscore (>3) Amanda Püschel und Franziska Kinder), welche sich zudem mit der Wahrnehmung von Zeit in Stresssituationen durch das Messen des Herzschlags, beschäftigte.



>1



>0

Projekte

Sind wir schon da? – Laura Ahrens, Chamaigne Penshom
Tractu Temporis – Franziska Behrendt, Christian Esche
BEATS PER MINUTE – Melvin Benn, Max Wüsten
Hast du kurz Zeit? – Paula Cyriaks, Julius Zimdars
Totolo – Christopher Dorstewitz, Benjamin Adam Kalide
FIRST AID – Adrian Heinrich, Oscar Emanuel Patzschke
Heartbeat Highscore – Franziska Kinder, Amanda Püschel
Dullife – Peter Kirschstein, Josephin Teupel
One Day – Clara Kitzinger, Christian Leuschner, Yuxi Xia
Lick it! – Franziska Siewior, Daniel Strobel

>0 Programmierübung (Processing): Gestalte ein Gesicht mit geometrischen Grundformen.

>1 Übung: Finde eine individuelle Form, um Zeit (1Woche) auf einem Blatt Papier zu dokumentieren.

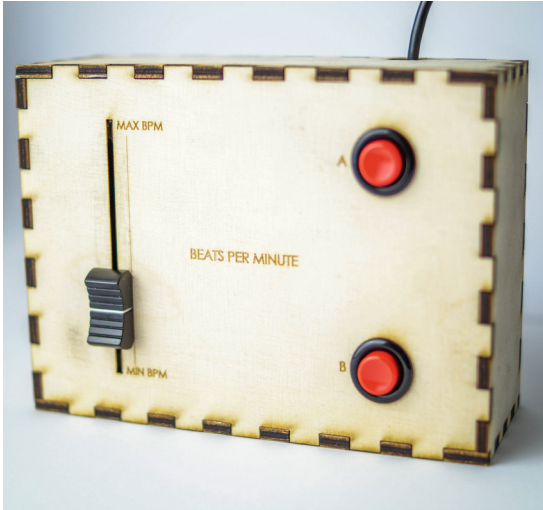
>2 Screenshot & Dokumentation: BEATS PER MINUTE

>3 Screenshot & Dokumentation: Heartbeat Highscore

>4 Screenshot & Dokumentation: Hast du kurz Zeit?

>5 Screenshot & Dokumentation: Lick it!

Trotz der stärkeren Einschränkungen gab es in den Ergebnissen eine Vielzahl unterschiedlicher Ansätze. Einige Arbeiten wie *Beats Per Minute* (>2) von Max Wüste und Melvin Benn und *Hast Du kurz Zeit?* (>4) von Julius Zimdars und Paula Cyriaks beschäftig-



>2



>3

Wie lang
braucht Bill
Gates um
1.000.000\$
zu verdienen?



Schätz-Wert

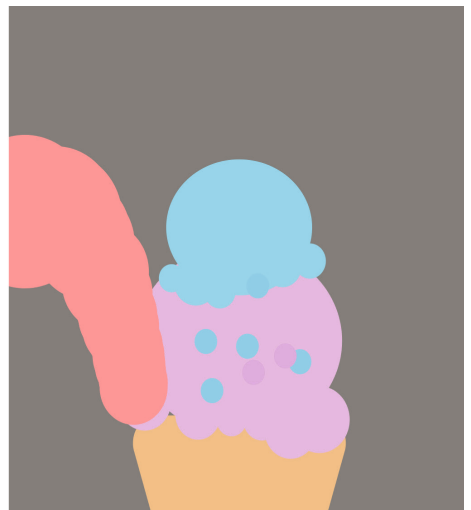
03,4
Sekunden



>4



>5



Titel: Don't touch! Be touched.

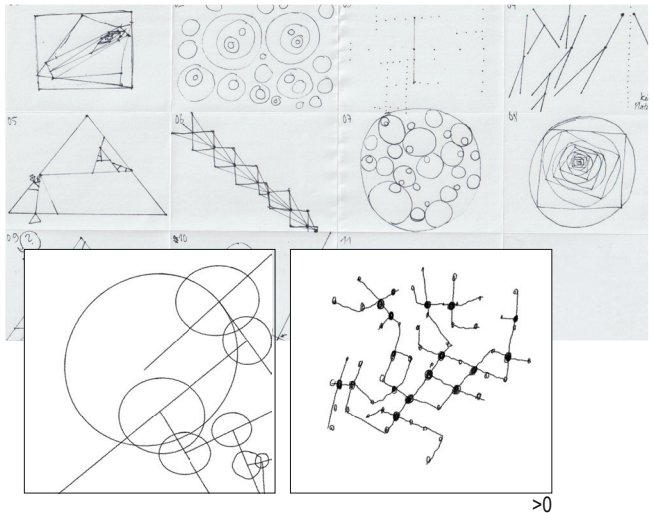
Studierende: 12

Projektunterstützung und begleitender Kurs:
Processing (Tristan Schulze)

Die Corona-Krise und die damit verbundenen Einschränkungen haben uns dazu gezwungen, das Seminar umzustrukturieren und einen anderen Schwerpunkt zu wählen. Wir haben auf Gruppenarbeit in diesem Jahrgang verzichtet und uns dazu entschieden, den betreuungsintensiven Teil der Medientechnik (Elektronik, Löten, Messen, Basteln) auszuklammern. Der verpasste Teil der Medientechnik, soll durch Wahlangebote ab dem nächsten Wintersemester ermöglicht werden. So haben wir uns in diesem Semester verstärkt mit den Möglichkeiten des Code-basierten Gestaltens (*Creative Coding*) und des algorithmischen Denkens beschäftigt. Thematisch haben wir probiert, auf die aktuelle Situation zu reagieren und uns so auf Interfaces konzentriert, die ohne eine haptische Berührung (potentielle Gefahrenquelle für die Übertragung des Virus) auskommen. Hierzu haben wir uns auf Möglichkeiten der intelligenten Kamerasteuerung (Bewegungssteuerung, Hand- bzw. Gesichtserkennung, etc.) und Steuerung über Audio (Lautstärke- und Frequenzanalyse) fokussiert. Der Schwerpunkt lag hier zudem auf Minimalismus. Es sollte eine abstrakte (nicht gegenständliche) Formensprache gefunden werden, um so die Lebendigkeit der digitalen Anwendung nicht durch die Darstellung in der Anwendung zu kommunizieren, sondern durch die Interaktion mit der Anwendung selbst erfahrbar zu machen. Diese Vorgabe hatte zudem den Grund, dass sich die Studierenden nicht auf rein zeichnerische bzw. gestalterische Fähigkeiten zurückziehen konnten, sondern sich mit den Möglichkeiten des Code-basierten Gestaltens von Interaktionen auseinander setzen mussten.

Die Qualität der Ergebnisse des Seminars waren in diesem Jahr diverser als in den Jahren zuvor. Auch wenn wir durch die kurzfristige Umstellung zur Online-Lehre (Video-Konferenzen, asynchrone Aufgaben, Reporte, Übungen) keinen wesentlichen Einbruch in der Beteiligung der Studierenden erlebt haben, so war doch eine unterschiedliche Tiefe in der Auseinandersetzung mit den Inhalten spürbar. Hier wurde deutlich, dass auch bei digitalen Projekten, der persönliche Kontakt und

individuelle Austausch vor Ort essentiell ist. Nichtsdestotrotz ist jede*r Studierende zu einem Ergebnis gekommen. So hat zum Beispiel Katja Undeutsch mit ihrer kameragesteuerten Arbeit *Impressionist* (>1) eine Anwendung entwickelt, die abstrakte Punktbilder von Erlebnissen festhält, Gege Ji's Arbeit *Dancing Sound* (>3) erzeugt Bildkompositionen anhand von wahrgenommenen Geräusche und Jonas Ottos Arbeit *MiniMantra* (>2) fordert zum Beispiel zur Entspannung und Meditation in anstrengenden und stressigen Zeiten auf.



Projekte

Irgendwas mit Social Distancing – Anne Lange

Impressionist – Katja Undeutsch

Don't Move – Nadine Begenat

Spieglein – Jannis Stehen Scheerbarth

Minimantra – Jonas Frederik Otto

Wiggle Stress Away – Michelle Cerny

calm – Janine Harnisch

stay – Bianca Maria Poppe

Pulsar – Daniel Grah

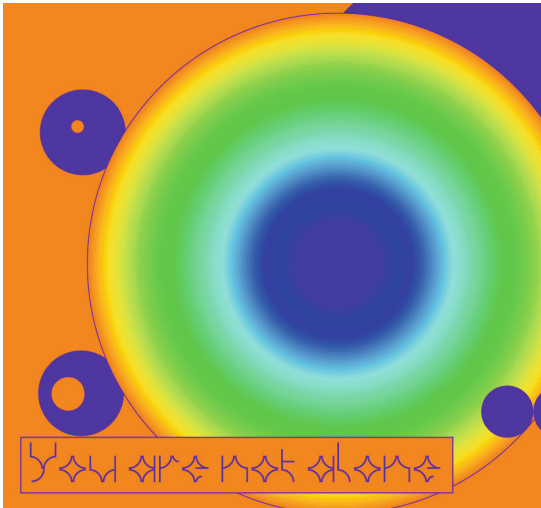
Mikroaggression – Salima Jalala

Dancing Sound – Gege Ji

Chitchat Stimulator – Ayla Mammadova



>1



>2

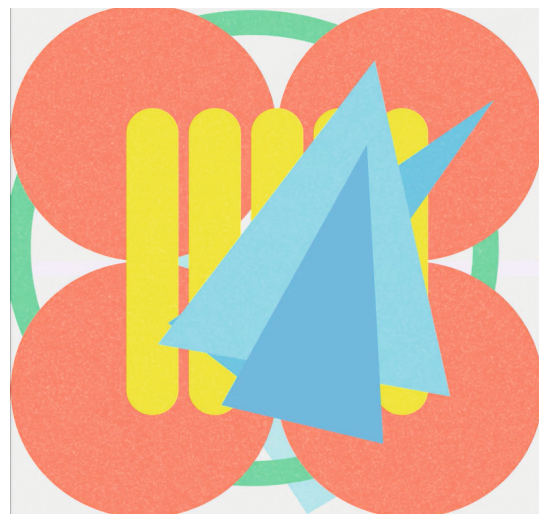


>0 Übung: Regelbasiertes Zeichnen. Aufgabe: Definiere eine Reihe an Handlungsanweisungen (max. 10), die befolgt werden sollen, um ein Bild zu zeichnen. Nutze Zufall und Schleifen in den Anweisungen und verwende z.B. Lineal, Geodreieck, Würfel, verschiedene Stifte. Befolge die Handlungsanweisungen deiner Kommilitonen und mache ein Foto des Ergebnisses.

>1 Mockup (App) & Screenshot: Impressionist

>2 Screenshot & Mockup (App): Minimantra

>2 Screenshot: Dancing Sound



>3

"playing a game is
the voluntary at-
tempt to overcome
unnecessary obstac-
les."



Bernard Suits (2014)

Bachelor 3. Semester, Entwerferische Kompetenz, 8 ECTS

Spiele gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Spiele tauchen in unterschiedlichen Kontexten auf und haben unterschiedliche Inhalte und Ziele. In diesem Kurs durchlaufen die Studierenden den gesamten Entwicklungsprozess eines Computerspiels – von der Konzeption, über erste Prototypen, bis hin zur finalen Entwicklung. Parallel werden Game-Design-Theorien vermittelt und Spielformate analysiert.

Ziel des Seminars ist es, grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten in der Entwicklung digitaler Spiele zu erlangen. Im Kurs werden sowohl grundlegende Prinzipien des Game-Designs (Mechaniken, Narration, Interaktionskonzepte, etc.) behandelt, als auch die Konzeption, Gestaltung und Entwicklung eines eigenen interaktiven Spiels erlernt. Anhand eines spezifischen Themas werden Spielminiaturen konzipiert und entwickelt. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf der Entwicklung eines eigenen individuellen Ausdrucks, sowohl durch Animation und Gestaltung, als auch in der Spielmechanik. Die Konzeption und Gestaltung nichtlinearer Systeme und spielerische Erfahrungsräume ist eine wesentliche Kompetenz für angehende Multimedia Designer, auch über das Medium Computerspiel hinaus.

Dieses Seminar habe ich bis jetzt viermal zusammen mit unseren Mitarbeiter*innen durchgeführt. Die Arbeitsaufteilung im Seminar ist ähnlich wie beim Grundlagenkurs Interface Design. Während ich zunächst inhaltliche und thematische Einführungen und Übungen gebe, konzentrieren sich die Mitarbeiter*innen auf die technologischen Grundlagen (Einführungskurse in die Software Unity). Die Projektentwicklung und Projektbesprechung geschehen dann meist gemeinsam. Obwohl es Computerspiele schon über 50 Jahren gibt, so ist das Medium Computerspiel immer noch ein recht junges Medium und befindet sich in einer stetigen Weiterentwicklung. Der Diskurs um das Medium (Analyse bestehender Spielformate, Game-Design-Theorie und Kultur) ist mir hier ebenso wichtig, wie die Entwicklung neuer Formate und Bearbeitung neuer Kontexte. Aus diesem Grund orientieren sich die wechselnden thematischen Vorgaben nie an klassi-

schen Themen kommerzieller Computerspiele (Fantasy, Science Fiction, Weltuntergang, etc.), sondern eher an realen Kontexten oder persönlichen Erfahrungen und Interessen der Studierenden. Diese eher Spiele-untypischen Kontexte ermöglichen es den Studierenden, neu über Computerspiele nachzudenken und unkonventionelle Ansätze und Formen zu finden.

Den Auftakt des Seminars bilden sowohl theoretische Inputs (Impulsvorträge), als auch praktische Design-übungen und Einführungskurse in die Software. Eine Übung, die ich gerne direkt am Anfang mit den Studierenden mache, ist die *Tabletop Olympics*. In Gruppen entwickeln Studierende mit einfachen Utensilien (Pappen, Karten, Würfel, etc.) Sport-ähnliche Spiele (Disziplinen), die am Tisch gespielt werden können. Zudem müssen die Studierenden ein passendes fiktives Land mit eigener Flagge und Sprache entwickeln. Diese Ergebnisse werden anschließend, als eine kleine Olympiade gemeinsam gespielt und besprochen. Durch diese erste Übung erfahren die Studierenden direkt die verschiedenen Ebenen und Herausforderungen des Game-Designs. An einem Tag wird die gesamte Entwicklung von der Definition klar verständlicher Regeln, Gestaltung von Spielmaterialien, sowie einer damit verbundenen Narration, bis hin zum tatsächlichen Spieletesten, durchlaufen. Im weiteren Verlauf des Seminars werden immer wieder kleine Übungen genutzt, um in kürzester Zeit, mit einfachen Tools, Spieleprototypen zu erstellen und schrittweise zur eigenen Idee zu kommen. Dies geschieht zum Beispiel durch angeleitetes Brainstorming, der grafischen Erstellung eines Spielecovers mit dem Fokus auf Titel und Mood, bis hin zur Entwicklung eines Game-Design-Vision-Documents (>1). Sodass nach dem ersten Drittel des Seminars die Studierenden stetig ihre Konzepte weiterentwickeln und diese anhand ihrer interaktiven Prototypen im Laufe des Seminars verfeinern und konkretisieren können. **Ziel ist die Konzeption und Entwicklung funktionierender interaktiver Spielminiaturen zum jeweiligen Thema.**

>0 Playtesting: Tabletops Olympics

>1 Ein Arbeitsdokument, welches, kurz formuliert, die Vision und grundlegenden inhaltlichen Entscheidungen eines Spielekonzepts zusammen fasst.

WINTERSEMESTER 2016/17

Titel: Critical Game Making! Wenn Spiele ernst machen.

Lehrangebot als Vertretungsprofessur

Studierende: 18

Projektunterstützung und begleitende Kurse:

Unity/AfterEffects (Mathias Jüsche)

Im Wintersemester 2016/17 habe ich das Game Design Seminar zum ersten Mal an der BURG durchgeführt. Meine Ambitionen waren natürlich sehr hoch und rückblickend kann man sagen, dass die Komplexität inhaltlich und technologisch eher mit einem Projekt im komplexen Gestalten vergleichbar war. Inhaltlich haben wir uns mit der Bedeutung von Computerspielen und ihrer motivierenden, aber manipulativen Kraft auseinandergesetzt und wie diese in nicht-spieletypischen Kontexten (*Gamifikation*) genutzt werden. Die Aufgabe war es, einen spielbaren Prototypen zu entwickeln, der sich aktiv mit der Wirklichkeit bzw. der zukünftigen Wirklichkeit (Utopie/Dystopie) auseinandersetzt. Zudem wurde zu jedem Projekt noch ein „Kickstarter“-ähnliches Präsentationsvideo (ca. 3 Minuten) zu den Spielen und Spielszenarios erstellt.

Übung: Life as a Game

Betrachtet Aspekte eures Alltags. Was könnte zum Spiel werden? Was sind darunter liegende Spielmechaniken? Postet den Kern des Spiels in 111 Zeichen. #LifeAsGameIdeas

@Vera: Alles ist ein Spiel. Alles im Alltag. Im Sonntag. Im Leben. Freu dich auf dein Spiel. Lerne davon.
@Vera: Die Zähne mit der anderen Hand putzen. Mit ihr schreiben. Mit deinem Gehirn spielen. Dein Spiel. Deine Regeln.

@Max: Du spielst einen Rentner mit Blasenschwäche, der mit seinen Enkeln die Hobbit-Reihe™ als Triple Feature guckt. Wie oft kannst du auf's Klo rennen, bis dich die Kinobesucher rauswerfen?

@Johannes: Eine Gruppe trifft sich einmal wöchentlich und jeder bringt einen neuen, interessanten Fakt mit. Es werden Punkte vergeben für jeden Teilnehmer, der diesen noch nicht kannte. Wenn jemand den Fakt widerlegen kann, gibt es einen Strafpunkt.

Gearbeitet wurde alleine oder in Zweiertteams und durch das doch recht breite Thema gab es eine Viel-

zahl unterschiedlicher Ansätze. Von persönlichen Erfahrungen, wie bei *Kaffe*, *Kuchen*, *Oma* (>2) von Birke Trautvetter und einer philosophischen Waldwanderung *dérive* (>1) von Stella Friedenberger, bis hin zu Spielen mit politischen Anliegen, wie *Heartless* (>3) von Björn Ording und Johannes Lübke oder *LAB.ORG* (>4) von Ines Hilz und Alina Starostenko.



>0

Projekte:

WG-gesucht – Olivia Dehlinger

Somber – Max Flügel

dérive – Stella Friedenberger

DIE AUFGABE – Leonhard Gläser, Aaron Taubner

The BoomBoomGame – Laura Göttl, Matthias Junghänel

LAB.ORG – Ines Hilz, Alina Starostenko

Back to Nature – Jessica Kautz, Rafael Vinz

Heartless – Johannes Lübke, Björn Ording

NOT THE BEES – Claudia Machnik, Alexander Ruhmann

Mental Gate – Svetlana Racheva, Vera Mincheva

Kaffee, Kuchen, Oma – Birke Trautvetter.

Literatur (Auswahl):

Salen & Zimmerman: Rules of Play: GD Fundamentals (2004)

Jesse Schell: The Art of Game Design: A book of lenses (2008)

Mary Flanagan: Critical Play, Radical Game Design (2009)

Bernie DeKoven: The Well-Played Game (1978/2013)



>1



>2



>3

"What if we decided to use everything we know about game design to fix what's wrong with reality?"

Jane McGonigal (2011)

>0 Videostandbilder: Promotionvideo für das Spiel *Die Aufgabe* und für das Spiel *Back to Nature*

>1 Screenshot: *dérive*

>2 Screenshot: Kaffee, Kuchen, Oma

>3 Screenshot Menu: *Heartless*

>4 Screenshot: LAB.ORG



>4

WINTERSEMESTER 2017/18

Titel: Get Real!

Studierende: 9

Projektunterstützung und begleitende Kurse:
Unity/AfterEffects (Mathias Jüsche)

Im Wintersemester 2017/18 konnte ich ein zweites Mal diesen Kurs durchführen. Um die Ergebnisse und die damit verbundenen Entwicklungs- und Lernschritte anzugleichen, habe ich mich dazu entschieden, die Rahmenbedingungen enger zu fassen. Von da an haben wir uns auf die Entwicklung von zweidimensionalen Spielen mit fester Vorgabe der Steuerung entschieden. Aufgabe war es, ein Level für ein *2D-SideScroller* (ein Spiel, bei dem man von links nach rechts, mit einem festgelegten Anfangs- und Endpunkt, geht) zu entwickeln, basierend auf eigenen persönlichen Erfahrungen. Mit dem Fokus auf die Entwicklung eines eigenen Ausdrucks, durch Animationen und Gestaltung von Vorder- und Hintergründen.

Ergebnisse waren Spiele wie *paseo* (>1) von Judith Hanke, eine endlose Wanderung durch sich wiederholende Jahreszeiten, *Murbahra Reef* (>3) von Maura Velte, bei dem man sich auf eine fantastische Tauchreise begibt oder *White Noise* (>2) von Marian Schilasky über die alltäglichen Erfahrungen des Wartens.

"The path that is best for you is the path that keeps the best of you in play."

Bernie De Koven

Projekte

198BPM – Lorin Huschenbett
Mimikry – Tim Rumpf
Mono – Wenzel Stendike
Murbahra Reef – Maura Velte
Pack – Mercedes Kaspar
paseo – Judith hanke
Sektor7C – Christoph Schrön
Träum weiter – Laurens Haas
White Noise – Marian Schilasky

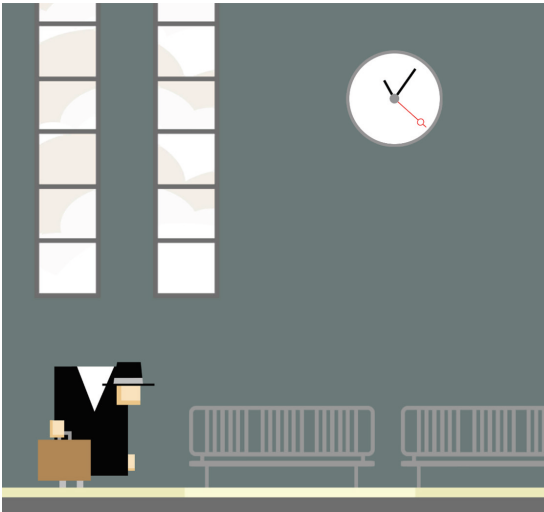


>0

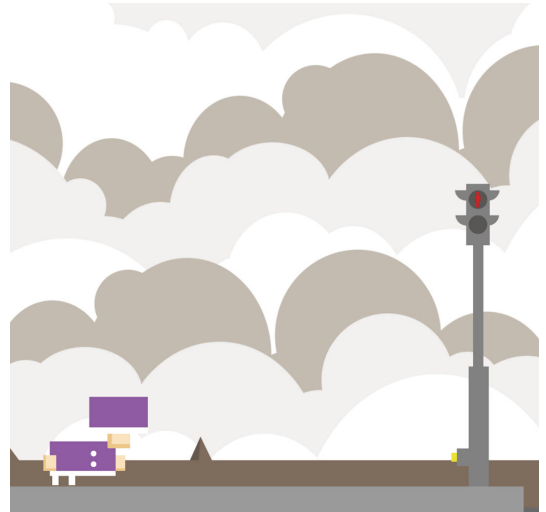
>0 Brettspiel Übung: Tabletops Olympics
>2 Screenshot: paseo
>2 Screenshots: White Noise
>2 Screenshot: Murbahra Reef



>1



>2



>3

WINTERSEMESTER 2018/19

Titel: Play - Time

Studierende: 21

Projektunterstützung und begleitende Kurse:
Unity (Tristan Schulze)

Das geplante Thema im Wintersemester 2018/19 war, wie im Kurs *Interface Design*, das Thema *Zeit*. Da dies thematisch noch recht breit war, haben wir uns gemeinsam dafür entschieden, zusätzlich persönliche Geschichten und Erfahrungen als Ausgangspunkt zu nehmen. Ziel war es, ein Level für ein 2D-Computerspiel mit einem klar definierten Start- und Endpunkt zu entwickeln.

Durch die thematische Vorgabe des Themas *Zeit* in Verbindung mit persönlichen Geschichten, entstanden Spiele wie *Behind You* (>1) von Adrian Heinrich und *Hide! Hide! Hide!* (>2) von Yuxi Xia, die Erlebnisse mit einem gewissen Zeitdruck schildern, aber auch Spiele, wie *In d' Schwammer* (>3) von Daniel Strobel, bei dem es in gewissem Maße um die Entschleunigung, eine Kindheitserinnerung und dem Pilze suchen im Wald geht. Oder *Die Blaue Blume* (>4) von Paula Cyriaks, die mit ihrem Spiel die Sehnsucht nach Selbstfindung und Individualität beschreibt.

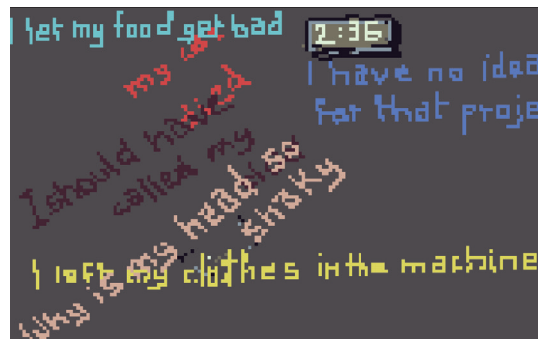
Projekte

404 – Franziska Behrendt
Action Ahrens – Laura Ahrens
Anxiety – Benjamin Adam Kalide
Behind You – Adrian Heinrich
Castle Rescue – Christian Leuschner
Recovery – Clara Kitzinger
Clean Up – Franziska Kinder
Das Dorf – Amanda Püschel
Die Blaue Blume – Paula Cyriaks
Geometree – Maximilian Wüsten
Hide!Hide!Hide! – Yuxi_Xia
In d' Schwammer – Strobel Daniel
Leipzig – Christopher Dorstewitz
Mocking Moth – Josephin Teupel
The Faceless Boy – Peter Kirschstein
The Daydreamer – Charnaigne Penshorn
To Buerbreen – Christian Esche
U-Bob – Benn Zimdars
Willkommen auf der Kruxspitze – Franziska_Siewior
ÖPV Simulator – Oscar Patzschke

Übung: tiny jame jam

Erstelle ein *tiny game*, über ein Thema womit sich Spiele beschäftigen sollten. Fokus persönlichen Beobachtungen.

Tool: *FlickGame* (<https://www.flickgame.org>)



>0

- >0 Ergebnisse: tiny game jam (Franziska Behrendt / Clara Kitzinger)
- >2 Screenshot: Behind You
- >2 Screenshot: Hide! Hide! Hide!
- >3 Screenshot: In d' Schwammer
- >4 Jahresausstellung 2019 (Foto: Jonas Hansen)
- >5 Screenshot: Die Blaue Blume



>1



>2



>3



>4



>5

WINTERSEMESTER 2019/20

Titel: delicious play

Studierende: 13

Projektunterstützung und begleitende Kurse:
Unity (Tristan Schulze)

Im Wintersemester 2019/20 haben wir uns thematisch mit unserem Verhältnis zum und dem Umgang mit dem Essen beschäftigt. Neben den Game-Design-typischen Übungen (*Spiele-Olympiade, Game-Cover-Design, Design-Dokument, etc.*) wurde in diesem Semester auch gekocht. Abwechselnd haben wir für einander gekocht und die Schritte dokumentiert und diskutiert. Ziel war es, einen eigenen Ansatz zu dem Thema *Essen* zu bekommen und dies in einem 2D-Computerspiel umzusetzen.

Übung: Kochen

Koche ein Gericht und dokumentiere die einzelnen Schritte.



>0

Die Ergebnisse zeigen absurde Marmeladenschlachten mit herumfliegenden Toastern (>2), behandeln Vorurteile gegenüber vegetarischem Essen (>4) und Ekel gegenüber dem Spiel mit totem Fisch (>3) oder nehmen den Spieler mit auf eine Reise durch den Verdauungstrakt (>5).

Übung: visual storytelling

Erstelle ein Tiny Game, zum Thema Essen (Fokus persönlichen Beobachtungen).



>1

Projekte

Legacy of the Storeroom – Anne Lange
Marmelade-Maniac – Katja Undeutsch
Magic Town – Nadine Begenat
Harukor – Jannis Stehen Scheerbarth
ClickFish – Jonas Frederik Otto
Plant and Prejudice – Michelle Cerny
Tea Spill – Janine Harnisch
gogreen – Bianca Maria Poppe
Social-Fire – Daniel Grahl
The Curse – Salima Jalala
Lostland – Gege Ji
Oneiron – Lucie Nichelmann
Moytya The Ommnious Paw – Ayla Mammadova

>0 Kochen: Japanische Teigtaschen (Nadine Begenat)

>1 Ergebnisse: visual storytelling (Salima Jalala / Janine Harnisch)

>2 Cover-Design & Screenshot: Marmelade-Maniac

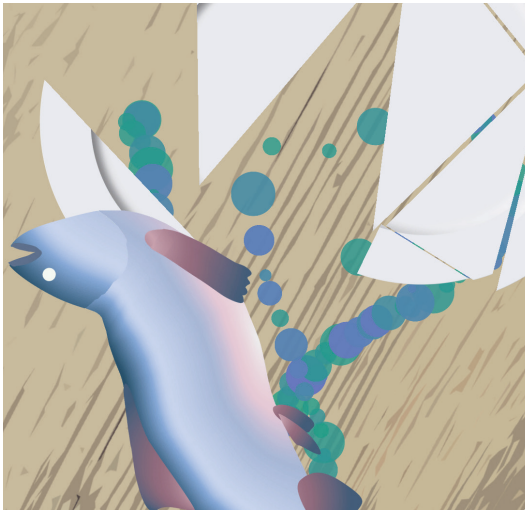
>3 Screenshot: ClickFish

>4 Screenshot: Plant and Prejudice

>5 Screenshot: Oneiron



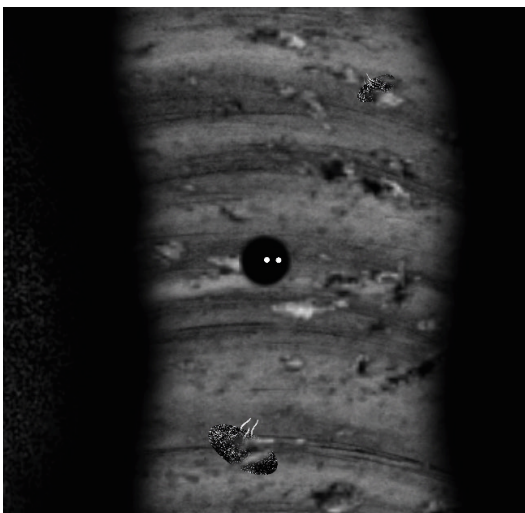
>2



>3



>4



>5



MULTIMEDIA, VIRTUAL REALITY VORTRAGSREIHE

Bachelor ab 3. Semester, Master ab 1. Semester, 2 ECTS

Die Vortragsreihe „Multimedia, Virtual Reality“ ist eine gemeinsame Veranstaltung von Prof. Anette Scholz, Prof. Bernd Hanisch und mir. Sie bietet einen allgemeinen Überblick und vermittelt fachspezifische Kenntnisse über die Geschichte, den aktuellen Stand und Entwicklungstendenzen zu den Themenschwerpunkten Multimedia und Virtual Reality. In den thematisch wechselnden Vorlesungen gehen wir auf die verschiedenen Schwerpunkte des Studiengangs ein. Die Vorlesungen sind zudem abgestimmt auf die Inhalte der Grundlagenseminare im ersten und zweiten Studienjahr Multimedia|VR-Design und dienen als Überblicksveranstaltung der Master im Multimedia Design.

Folgende thematische Vorträge wurden in diesem Kontext von mir abgehalten:

Human Centered Design

Psychologie und Benutzerfreundlichkeit im Design

Einführungsvorlesung über Prinzipien und Methoden von Benutzerfreundlichkeit im Design. Ausgehend von Theorien von Don Norman werden Beispiele betrachtet und aktuelle Entwicklungen in Software- und Spieleentwicklung besprochen. Schwerpunkt des Vortrags ist es, Design als Kommunikation zwischen Objekt und Nutzer*in zu sehen und Fehler in der Benutzung von Objekten in der fehlenden intuitiven Benutzerführung im Design zu suchen.

Ein klassisches Beispiel ist das Türproblem (Norman Doors): wie kommuniziert eine Tür, wie sie zu öffnen ist? Muss man sie Drücken oder Ziehen? Dieses Problem lässt sich auch in der Bedienung von Software wiederfinden: Wie komme ich von einer digitalen Oberfläche/einem digitalen Raum in den nächsten? Lassen die Symbole in einer Anwendung erkennen, wie sie zu nutzen sind? Neben der Benutzerfreundlichkeit wird zudem die Benutzerunfreundlichkeit, die gezielten Manipulation, besprochen.

Stichpunkte: Erkennbarkeit & Verständlichkeit, Norman Doors, Konzeptmodell, System Image, Affordance, Bedingungen (physisch, kulturell, semantisch, logisch), Mapping, Feedback, Fehler (Ausrutscher, Irrtümer, Analyse), Iterationen, Emergenz

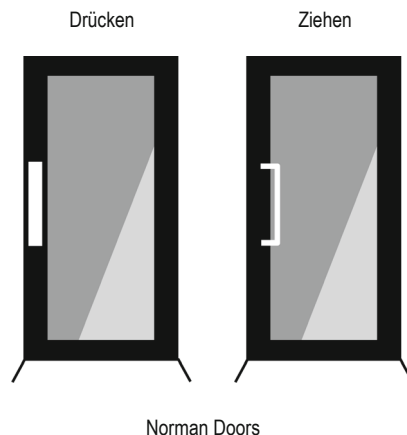
Referenz: The Design of Everyday Things (Don Norman, 2002)

Simplicity - Regeln der Einfachheit

Vertiefende Vorlesung zu Minimalismus im Design. Betrachtet werden John Maedas Designstrategien zu Simplicity im Design und diese in den Kontext aktueller Software- und Spieleentwicklung gestellt. Einfachheit im Design bedeutet nicht die reine Reduktion von Komplexität, sondern diese zu strukturieren und auf ihre Sinnhaftigkeit zu überprüfen – Offensichtliches zu entfernen und Sinnvolles hinzuzufügen.

Stichpunkte: Komplexität & Einfachheit, Reduktion, Minimal Viable Products, Organisation, Zeit, Lernen, Unterscheidung, Kontext, Emotional Design, Vertrauen, Nachhaltigkeit

Referenz: John Maeda (Laws of Simplicity, 2006)



Game Design Studies

Einführungsvorlesung in grundlegende Theorien zu Game Design / Game Studies. Anhand von Beispielen werden verschiedene analytische Modelle, Definitionen und Terminologie zu Spielen im allgemeinen und Computerspielen im besonderen vorgestellt. Ziel ist es, den Studierenden einen ersten theoretischen Einstieg und Ansatz zu bieten, um analytisch über Spiele sprechen zu können.

Stichpunkte: Homo Ludens (Huizinga), freies und regelgebundenes Spiel (Caillois), Definitionen, Regeln und Spiel, Magischer Kreis, MDA (Mechanics, Dynamics und Aesthetics, Marc LeBlanc), Glück und Zufall, Narratologie & Ludologie, Information, Schneeballeffekt, Spielmechaniken, Balancing, Spieltiefe, Möglichkeitsraum, Emergenz, Flow, Kultur

Referenz: Rules of Play: Game Design Fundamentals (Katie Salen & Eric Zimmerman, 2004)

Meaningful Choices

Vertiefende Vorlesung zu der Gestaltung und Nutzung von Entscheidungsmöglichkeiten im Design und im Besonderen im Game-Design. Anhand von Beispielen wird die Bedeutung von Entscheidungsmöglichkeiten und der damit verbundenen Handlungsmacht vorgestellt, Strategien im Design aufgezeigt und anhand einer einfachen praktischen Übung Entscheidungskonflikte erfahrbar gemacht. Eine angepasste Version des Gefangenendilemmas (mathematisches Spiel aus der Spieltheorie) wird in Gruppen gespielt und analysiert. Anschließend werden dominante Strategien anhand einer Normalform (PayOff Matrix) berechnet und die Verbindungen zur mathematischen Spieltheorie (von Neumann) besprochen.

Stichpunkte: Entscheidungen, Bedürfnisse, Feedback, Komplexität, Über- und Unterforderung, Dominante Strategien (Exploits), Handlungsmacht (Agency), Spieltiefe, Kompetenz, Unabhängigkeit, Verbundenheit, Flow, Erlernbarkeit, Schwierigkeitsgrad, Dark Pattern Design, Prison Dilemma, Spieltheorie

Referenz: Rules of Play: Game Design Fundamentals (Katie Salen & Eric Zimmerman, 2004)
Player Experience of Need Satisfaction (Scott Rigby & Richard Ryan, 2011)

Cyber(space)art

Einführungsvorlesung über die Geschichte von Kunst und Technik und die Entstehung und Entwicklung der Medienkunst. Anhand von exemplarischen künstlerischen Arbeiten und Visionen und Theorien in der Technikgeschichte wird ein grober Abriss der Medienkunst seit ihren Beginn in den 70ern bis heute aufgezeigt.

Stichpunkte: Kybernetik, Macy Konferenz, Feedback Loop, Entstehung des Personal Computers, Hypertext/ Hypermedia, ARPANET, Information Space, Interface, Computermaus, Sketchpad, VR, Desktop-Metapher, Ted Nelson, Multimedia-CDRom, Duchamp, Meme, Zufall, Tinguley, Nam Jun Paik, Sol Lewitt, Computerkunst, EAT, Cybernetic Serendipity/Software-Ausstellung, Live Performance Netzwerke, Radical Software, Telepresanz, Cyberspace, New Media Art Festivals, Netzkunst, Digitaltechnik als Werkzeug, Digitaltechnik als Medium, Installation, Hacking

Referenz: Digital Art (Christiane Paul, 2011)

Gefangener 1			
		schweigt	gesteht
Gefangener 2	schweigt	1 / 1 Jahre -2	10 / 0 Jahre -2
	gesteht	0 / 10 Jahre -10	3 / 3 Jahre -6

Gefangenendilemma (PayOff Matrix)



>0 void Start() { Play(GameJam 26. Oktober 2018 (Foto: Alexander Dalbert)

KOMPLEXES GESTALTEN

Bachelor ab 5. Semester, Master ab 1. Semester, Entwurfische Kompetenz, 20 ECTS

Für die wechselnden Themen in den Hauptprojekten ab dem dritten Studienjahr wähle ich stets Themenfelder aus, die es den Studierenden ermöglicht, mit ihren Fähigkeiten eine eigene gestalterische bzw. künstlerische Haltung zu spezifischen Kontexten zu entwickeln und ihre bisherigen multimedialen Kenntnisse und Fähigkeiten in neuen Kontexten zu erproben und zu vertiefen. Einen besonderen Fokus lege ich hierbei auf interaktive Medien und ihrem narrativen Potential und soziokultureller Bedeutung. Neben dem Erlangen einer gestalterischen und medientechnischen Kompetenz, ist mir die kritische Reflexion auf aktuelle technologische Entwicklungen wichtig.

Titel: Near Future Scenarios.

Geschichten von Übermorgen

Studierende: 12

„Just what do you think
you're doing, Dave?“

HAL (1968)

Die Digitalisierung unserer Umwelt ist im vollen Gange. Schon längst hat der Computer die sichtbare Nähe des Bildschirms verlassen und durchdringt viele Bereiche unseres Lebens. Immer mehr intelligente Produkte analysieren und automatisieren alltägliche Prozesse, reagieren autonom auf ihre Umwelt und sammeln Daten in der „Cloud“. Diese technologische Entwicklung, der messenden, rechnenden und autonom handelnden Maschinen, vom intelligenten Staubsauger bis zur selbst-fliegenden Drohne, verändert im hohen Maße die Welt, in der wir leben.

Im Seminar haben wir uns damit beschäftigt, wie sich technologische Entwicklungen in naher Zukunft auf unser ganz alltägliches Leben auswirken und welche neuen Beziehungen sich zwischen Mensch und Maschine aufbauen. Anhand von spekulativen Anwendungsszenarien und Geschichten mit intelligenten Maschinen haben wir die nützlichen und unnützen Zukunftsversprechen der Technologiebranche überprüft und uns die Welt von Übermorgen ausgemalt.

Artificial Trust - Speculative Design Workshop (18.-20. April)

Kompaktworkshop zusammen mit Bernd Hopfengärtner (Gast)

Die zu erwartenden Umwälzungen durch den Einsatz und die Fortentwicklung künstlicher Intelligenzen, werden jetzt schon mit jenen der Elektrifizierung verglichen. Soll die Technik aber eine ähnlich breite Akzeptanz erlangen, stellt sich die Frage nach ihrer vertrauenswürdigen Ausgestaltung.

Neben der Einführung in spekulative Designstrategien, wurden Entwicklungen zu künstlicher Intelligenz besprochen. Aufgabe des Kompaktworkshops war es, in Zweierteams ein Vertrauensverhältnis zu einer künstlichen Intelligenz zu gestalten und dies in einer fünfminütigen Präsentation (Von Video bis Performance) vorzustellen. Die Gestaltungsidee sollte sich auf einen bestimmten Aspekt konzentrieren, z.B. eine spezifische Interaktion, ein Ritual, ein gemeinsames Erlebnis, ein Gesetz zur Regulierung, eine vertrauenswürdige Infrastruktur (>0).



>0

Übung: Twine Story

Entwickeln Sie eine nicht lineare Geschichte mit der Software Twine (Open Source Tool zum Entwickeln interaktiver Geschichten, <https://twinery.org>). Ausgangspunkt ist ein Gespräch mit einem Servicemitarbeiter über ein falsch funktionierendes „SMART“ Device. Möglicher Plot-Twist, der Servicemitarbeiter ist selbst eine Maschine (Turing-Test).

„The Internet of Shitty Things is here. Have all of your best home appliances ruined by putting the internet in them!“ @internetofshit

Auszug (Dora Stekovis):

1) Guten Tag. Was kann ich für Sie tun?

Ah, guten Tag. Ich habe ein Problem mit einem Ihrer Staubsauger. Er ...

>> ... spielt beim Saugen nur noch ein und dasselbe Lied in Dauerschleife.

2) Ah, dieses Problem ist bekannt. Es handelt sich bei Ihrem Staubsauger um das personalisierbare Modell „Benny“ mit integrierter Musik- und Persönlichkeitsfunktion. Welche der möglichen Persönlichkeitsmerkmale haben Sie für Ihren „Benny“ gewählt?

>> Selbstverständlich „fleißig und folgsam“.

>> Ähm ... „ehrgeizig und eigenwillig“, glaube ich

Anhand der ersten Übungen und den wertvollen Erkenntnissen aus den Kompaktworkshops, entwickelten die Studierenden die ersten Konzeptideen. Diese wurden dann über den Verlauf des Seminars verfeinert und in Projekten ausgearbeitet. Eine wichtige Erkenntnis war, dass gerade in der Spekulation über zukünftige technologische Entwicklungen, das Instrument

der Narration ein sinnvolles Hilfsmittel ist. Durch die Entwicklung von Geschichten können Anwendungsszenarien (Interaktion mit und Auswirkungen von Technologie) durchgespielt werden. Die Ergebnisse reichten von Animationen wie *Making Sense of Robot Senses* (>1) von Aimée Henning über die Wahrnehmung von Robotern, über Computerspiele wie *Auf der Suche* (>2) von Dora Stekovics, die sich mit der Erreichbarkeit bzw. Nichterreichbarkeit im digitalen Zeitalter auseinander setzte, oder *Helium3* (>3) von Hannes Stolle und Sascha Thiele über eine fiktionale Mondexpedition mit dem Fokus auf die existentielle Abhängigkeit von Technologie, bis hin zu der künstlerischen Installation *Relevanz* (>5) von Etienne Dietzel und Jakob Schreiter, die sich mit der Entwicklung und Skalierung von Kommunikation beschäftigt.

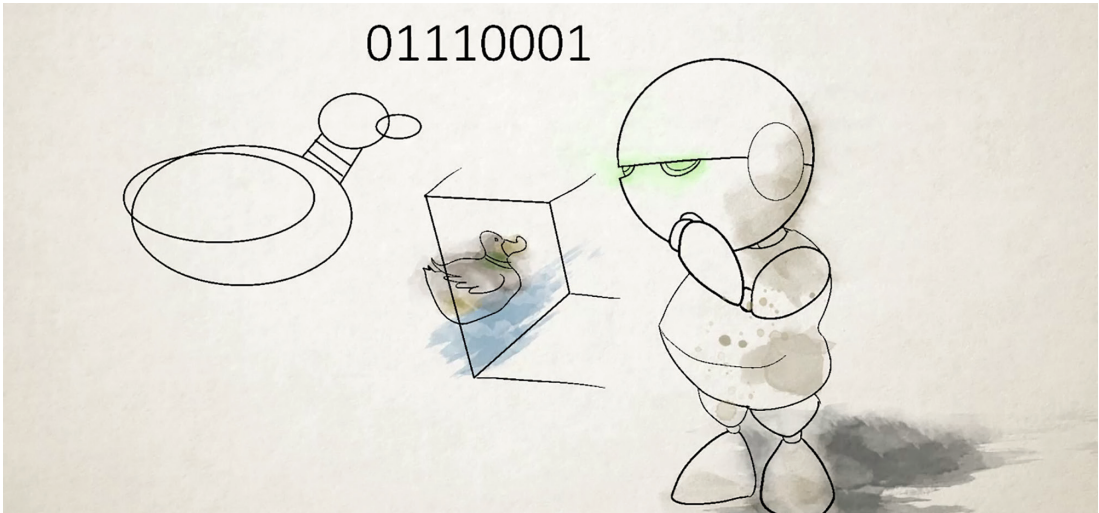
Projekte

Verweile – Antonia Gluschak (Audiowalk / BA-Abschluss)
Making Sense of Robot Senses – Aimée Henning (Animation)
Smart Fails – Felix Nickel (Animation)
WEAR – Sena Oh (AR-Anwendung / BA-Abschluss)
raum_fahrt – Felix Reinemann (Computerspiel)
FAKE – Katja Rempel (Animation)
GHOST – Marie Richter (Animation)
Desert Soldiers – Lukas Röhl (Animation)
Auf der Suche – Dora Stekovics (Computerspiel)
3Helium – Hannes Stolle, Sascha Thiele (Computerspiel)
The Garden of Digital Delights – Sheidan Zeinalov (Animation / BA-Abschluss)
Relevanz – Etienne Dietzel, Jakob Schreiter (Installation, FB Kunst)

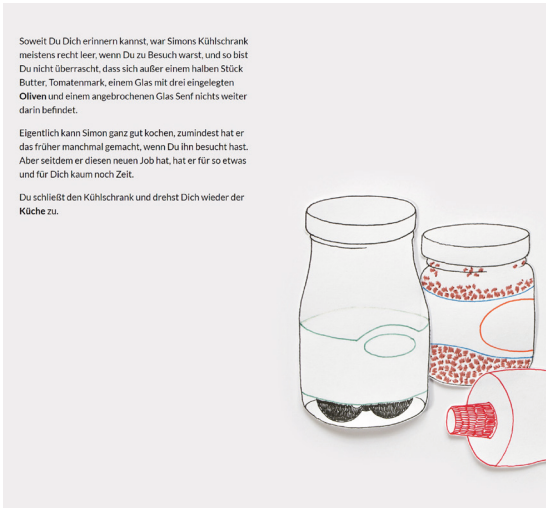
Literatur (Auswahl)

Anthony Dunne, Fiona Raby: *Speculative Everything* (2013)
Near Future Laboratory: *TBD Catalog* (2014)
Menschen aus Menschenhand. *Geschichte der Androiden*. (1988)
Bruce Sterling: *A Crap Futures Manifesto* (2016)

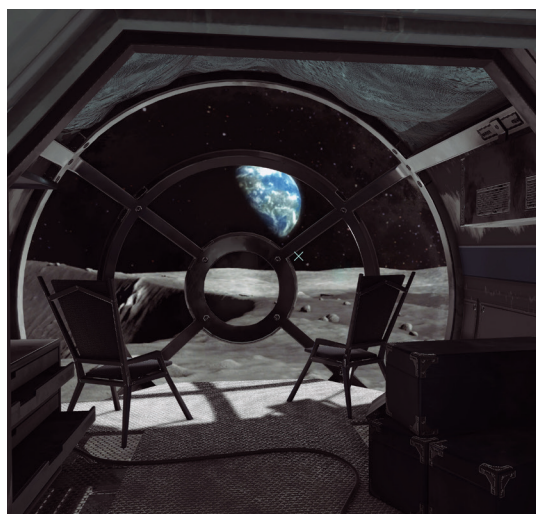
- >0 Workshopdokumentation (Fotos: Antonia Gluschak)
- >1 Animation-Frame: *Making Sense of Robot Senses*
- >2 Screenshot: *Auf der Suche*
- >3 Screenshot: *3Helium*
- >4 Screenshot/Mockup: *FAKE*-Webseite
- >5 Installationsansicht: *Relevanz* (Foto: Etienne Dietzel)



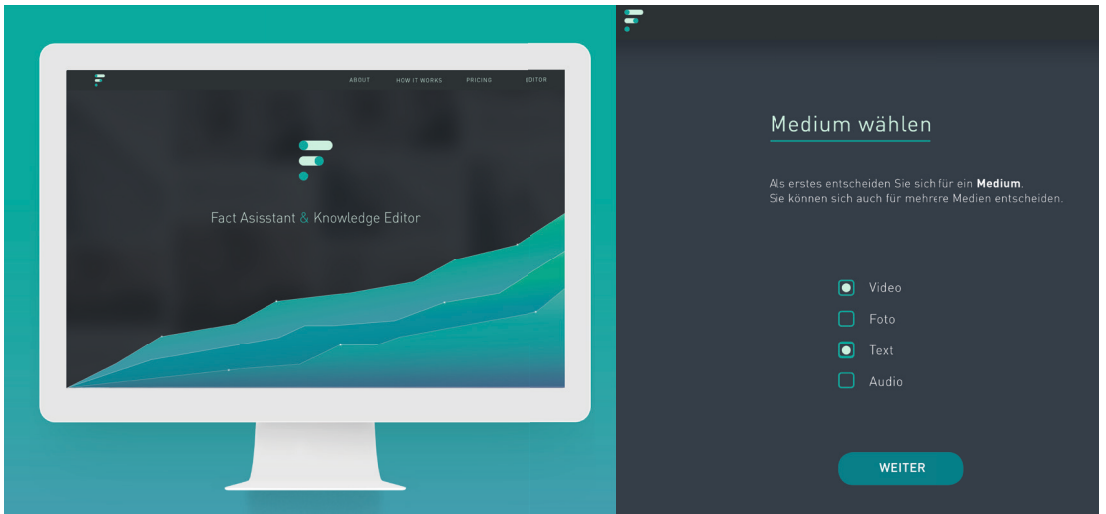
>1



>2



>3



>4



>5

SOMMERSEMESTER 2018

Titel: void Start() { Play(

// Kunst und Kultur des Computerspiels

Studierende: 16

Projektunterstützung: Mathias Jüsche & Tristan Schulze

Im Winter 2017 bat mich die damalige Prorektorin Michaela Schweiger, eine Ausstellung für die Galerie im Volkspark zu konzipieren. Basierend auf eine schon 2013 kuratierte Ausstellung zu Kunst und Kultur des Computerspiels (*Computerspielen. Perspectives of Play*, Dortmunder U), entstand die Idee, zusammen mit Studierenden erneut eine Ausstellung zu Computerspielen zu entwickeln.

Computerspiele sind längst Teil unserer Alltagskultur. Auf unterschiedliche Arten werden Spiele gespielt: zu Hause, unterwegs und vernetzt mit anderen. Sie sind zu einer Kulturtechnik avanciert, die in zahlreichen künstlerischen und nicht-künstlerischen, ästhetischen und sozialen Praktiken ihren Ausdruck findet. Spieler/Designer/Künstler untersuchen und hinterfragen Regeln, Handlungsspielräume und Ausdrucksmöglichkeiten von Spielen und entwickeln neue mediale Formen und Kommentare.



Im Seminar haben wir uns intensiv mit dem Medium selbst und der Kultur von Computerspielen auseinandergesetzt. Zunächst haben wir uns in einer intensiven Recherchearbeit, durch Übungen wie der *Found footage exhibition* und Literaturarbeit (game studies research) die wichtigsten Themenkomplexe erschlossen. Ein weiterer inhaltlich wichtiger Baustein war der Besuch des AMAZE Festivals (25.-29. April) in Berlin, ein internationales Festival der Independent-Game-Developer-Szene. Durch das reichhaltige Programm von Ausstellung, Vorträgen, Workshops und Netzwerktreffen, konnten wir eine Vielzahl an Eindrücken und Erfahrungen zu dem aktuellen Diskurs rund um Computerspiele gewinnen. Ziel des Seminars war es, bis zur Jahresausstellung im Sommer die ersten Prototypen der eigenen Exponate fertig zu stellen und das Gesamtkonzept der Ausstellung von Ausstellungsarchitektur, Kuration externer Arbeiten und möglichen Programmpunkten zu entwickeln. Obwohl die Teilnahme mit der eigenen Arbeit an der Ausstellung im Oktober/November des Jahres optional war und nicht gebunden an die Teilnahme des Seminars, war der größte Teil der Studierenden aktiv und mit viel Eigeninitiative auch über die Sommermonate an der Realisierung der Ausstellung beteiligt.

Übung:

found footage exhibition

Suche ein digitales Artefakt (Spiel, Game, Video, Bild, Zitat, Sound) über etwas, das dich an Computerspielen oder Spielkultur fasziniert, verwundert, neugierig macht, bzw. zum Nachdenken anregt. Gestalte eine PDF-Seite mit diesem Artefakt.

Recherche:

game studies research

Wähle ein Buch aus der Literaturliste aus und stelle das Thema des Buchs im Allgemeinen und den Inhalt eines Kapitels im Speziellen vor.

>0



>1

Literaturliste:

Katie Salen, Eric Zimmerman: Rules of Play | Katie Salen, Eric Zimmerman: The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology | Mary Flanagan: Critical Play Radical Game Design | Stephan Schwingeler: Kunstwerk-Computerspiel | Jesse Schell: The Art of Game Design | Johan Huizinga: Homo Ludens : vom Ursprung der Kultur im Spiel | Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch | Gundolf S. Freyermuth: Games, game design, game studies : eine Einführung | Miguel Sicart: Playfulness | Miguel Sicart: Play Matters | Jesper Juul: Half-Real | Jesper Juul: A Casual Revolution | Stephan Günzel: Egoshooter: Das Raumbild des Computerspiels | Mathias Fuchs: Rethinking Gamification | Steve Swink: Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation | Ruth Catlow, Marc Garrett, Corrado Morgana: Artists Re:Thinking Games | Tracy Fullerton: Game Design Workshop | Bernard De Koven: The Well-Played Game: A Player's Philosophy | Ian Bogost: How to talk about videogames | WASD, Bookazine für Gameskultur: #12 Fun Fun Fun, Müssen Videospiele Spaß machen?

Wichtig war uns, dass wir eine Vielzahl verschiedener Perspektiven auf Games bieten wollten, um so die Eigenarten und spezifische Qualitäten aufzeigen zu können. Um eine thematische Struktur für die geplante Ausstellung zu entwickeln, entschieden wir uns, die Ausstellung anhand fünf thematischer Perspektiven (creation(); // Von der Idee zur Welt, connect(); // Mensch - Maschine - Mensch, conflict(); // Spiel als Wettstreit, escape(); // Flucht in oder aus dem Spiel, deconstruction(); // Von der Oberfläche zur Unterfläche) zu entwickeln und so eine dramaturgische Struktur („roter Faden“) bei dem Besuch der Ausstellung zu erfahren. Anhand dieser thematischen Perspektiven entwickelten die Studierenden in Einzelprojekten oder in Zweierteams ihre Projekte. Um die Ausstellung vielseitig und mit unterschiedlichen Ansätzen zu gestalten, wurden nicht nur interaktive Spiele mit ungewöhnlichen Steuerungskonzepten entwickelt, sondern auch Installationen, Video- und Fotoarbeiten über Spiele und Spielkultur.

```
exhibition();
// Ausstellungs
Levelstruktur
```

```
conflict()
. . . escape()
connect(). . .
. . .
creation()      decreation()
```



>2

Projekte

Raftaway – Bianca Barnekow, Martin Rudat (Computerspiel mit alternativer Steuerung)
 Game vs Player – Jacqueline Breuer (Animation, BA-Abschluss)
 My Voice – Patrick Eckardt (Computerspiel mit alternativer Steuerung)
 Blackbox – Leonhard Gläser, Björn Ording (PC/VR-Spiel)
 PLUS ONE – Katja Rempel (Gamification-Anwendung)
 Grand Theft World – Stephan Rether (3-Kanal-Videoinstallation)
 Eat Work Sleep Repeat – Martin Schapp (Computerspiel mit alternativer Steuerung)
 Waldwanderung – Tim Schuster (Digitale Anwendung)
 MIROTATE – Oliver von Zweydrorff (Computerspiel)
 Fly to the Moon – Wei Zhiwei (Computerspiel mit alternativer Steuerung)

>0 Exkursion: AMAZE Festival (Fotos: Björn Ording)

>1 Recherche: game studies research (Foto: Jonas Hansen)

>2 3D-Visualisierung Ausstellungsarchitektur

DIE AUSSTELLUNG

Eine Ausstellung
zu Computerspielen

17. Oktober 2018 –
18. November 2018

BURG GALERIE
IM VOLKSPARK



void Start() { Play()



Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
University of Art and Design

Burg Galerie im Volkspark
//burg-halle.de/galerie

Täglich geöffnet
von 14–19 Uhr.
Eintritt frei

>0

```
void Start() { Play(
```

Ausstellung

in der Burg Galerie im Volkspark
17.10. - 18.11.2018 (34 Tage mit Eröffnung) •

Besucherzahlen

Eröffnungsabend: 340 Personen
Ausstellungszeitraum: 1451 Besucher*innen



>1

Eröffnungsrede

Liebe Kolleg*innen, liebe Studierende, Gäste und Freund*innen, auch ich möchte Sie herzlich zu unserer Ausstellung *Void Start() { Play(* begrüßen. Die Initiative zur Ausstellung kam zeitgleich mit meiner Berufung Anfang 2017 als Professor an die BURG. Michaela Schweigert (damalige Prorektorin) schlug mir damals vor, eine Ausstellung über Computerspiele zu entwickeln. Für ihr Vertrauen und dieses Angebot noch einmal vielen Dank!

Im letzten Semester haben wir, die Studierenden und unser Mitarbeiter Mathias Jüsche, auf der Basis eines Grobkonzeptes die Form und die Menge der Beiträge für die Ausstellung erarbeitet. Wichtig war uns, dass wir eine Vielzahl verschiedener Perspektiven auf Games bieten wollten, um so die Eigenarten und spezifische Qualitäten aufzeigen zu können. Damit möchten wir zum Spielen aber auch zum Nachdenken über Computerspiele und dem eigenen Handeln in der realen, wie auch in der virtuellen Welt einladen. Das Ergebnis sind 28 unterschiedliche Arbeiten von Studierenden, sowie auch Gastbeiträge von Künstlern und Designern und Arbeiten von mir selbst. Anhand von fünf thematischen Perspektiven (Creation, Exploration, Conflict, Escape, Deconstruction) haben wir gezielt Positionen miteinander in Beziehung gesetzt. Die Exponate können sowohl für sich alleine, als auch in Beziehung zueinander betrachtet und erlebt werden.

Der Titel „Void Start Play“ deutet in seiner Schreibweise formal gesehen auf ein Stück Programm-Code (in der Sprache C#) hin. Die Funktion `void Start()` ist häufig der erste Befehl, der beim Laden einer Anwendung und bei vielen Spielen gestartet wird. Die darauffolgende Funktion `Play()` definiert hier den Start des Spiels, und die offene Klammer (programmtechnisch ein Fehler) deutet auf eine zweite Bedeutungsebene hin: die kulturschaffende Kraft von Spiel. Sowie es auch Johan Huizinga in seinem Buch *Homo Ludens - Der spielende Mensch* beschreibt: „daß Kultur in Form von Spiel entsteht“.

Die fünf thematischen Perspektiven bilden die Ordnung und sind gleichzeitig eine Art Dramaturgie (unser Leveldesign) der Ausstellung.

Im ersten Teil *Creation()* (Erschaffung, der Beginn) werden wir begrüßt von einer sehr bildlichen Darstellung der Schöpfung. Die Arbeit *The Touch* (>2) von Tim Rumpf & Marian Schilasky zeigt einen Gipsabguss einer Hand, die mit einem Sensor versehen ist. Ähnlich wie bei Michelangelos „Erschaffung des Adams“ entsteht die Welt (hier auf dem Screen), sobald man die Fingerkuppe der Hand berührt. Und so wird die Hand ein paradigmatisches Zeichen des Berührens und Begreifens im Spiel.



>2

Unterlegt werden die thematischen Schwerpunkte mit passenden Zitaten. Hier fragt Harun Farocki zum Beispiel „Does the world exist if I am not watching it?“ (aus seiner Videoarbeit *Parallele* (>3), von der wir den ersten Teil zeigen). Also: Existiert die Welt, wenn ich sie nicht betrachte? Dieses Zitat lässt einen vielleicht an das erste Spiel, das wir mit Neugeborenen spielen können, denken: dem Guck-guck-Da-Bin-ich-Spiel. Bei dem die Spieler*in (die Mutter oder der Vater) die Hände vors Gesicht halten und dann „Guck-Guck, da bin ich“ rufen. Bei Kleinkindern hören hier Objekte und

Gegenstände außerhalb des Blickfeldes scheinbar auf zu existieren. Im Computerspiel verhält es sich tatsächlich so; alles was nicht auf dem Display gezeigt wird, existiert in seiner Darstellungsform nicht. Man kann Spiele nur erleben, wenn man sie aktiv spielt.



>3

Im zweiten Teil **Exploration()** werden wir durch die Arbeit von Karin Lingnau *Pawns* empfangen. Hasen-ähnliche Skulpturen (eine Rückübertragung eines virtuellen Modells aus dem Computerspiel Unreal (1998)), lassen einen, ähnlich wie in Alice in Wonderland, in die Welt der Spiele eintauchen und sind zugleich Wegbegleiter durch die Ausstellung. In **Exploration()** erforschen wir die immersive Kraft des Computerspiels. Hier locken eine Reihe von Spielen mit alternativen Steuerungsprinzipien: Wir können zu Fuß eine virtuelle Waldwanderung begehen, mit einem echten Fahrrad durch die Welt von Los Santos (aus GTA 5) radeln oder uns auf einem Holzfloß mit digitalen Haien prügeln (>4). Doch auch die verlockende Kraft und der Missbrauch von Spielen wie in Gamification-Anwendungen (das heißt der Einsatz von Spielmechaniken in spielfremden Gebieten), wird mit der Arbeit von Katja Rempel *PlusOne* thematisiert.



>4

Die uns hier auch zu unserem dritten Teil **Conflict()** führt. Die Schwelle von dem einen zum anderen Bereich wird mit der Arbeit *Button Trap* von dem Künstlerkollektiv *//////////fur////* markiert. Die

Künstlergruppe, die bekannt ist für ihre schmerzhaften Arbeiten (wie *Painstation*), legen hier einen Arcade-button sinnbildlich auf eine Mausefalle und fordern den Besucher heraus, den inneren Konflikt zwischen Neugier und Schutzmechanismus auszuhandeln. Benutzung auf eigene Gefahr. Des Weiteren finden wir hier Arbeiten, die Konflikte außerhalb des Spiels im Spiel thematisieren, wie Mobbing (*My Voice* von Patrick Eckardt), Konsumverhalten (*Eat Work Sleep Repeat* von Martin Schapp) oder auch den Krieg mit autonomen Dronen (in *Global Dreams* von mir selbst).



>5

Der vierte Teil **Escape()** behandelt die Flucht im Spiel in Form von Labyrinthen, wie in dem kniffligen Puzzelspiel *Mirodate* von Oliver von Zweydruff oder auch die Flucht aus dem Spiel, wie in dem Spiel *Solitude* von Friedrich Hanisch & Jana Reinhardt (bei dem man aus seinem alten Leben als Game Entwickler flieht und probiert dies hinter sich zu lassen.) Begleitet wird dieser Teil von der Arbeit *Escapism* von Frank Lantz (Direktor des *NYU Game Centers*) mit einer Lesung im Spiel *Uncharted 4* über Gefängnisliteratur. In *One Day in the Life of Ivan Denisovich* wird ein Tag aus dem Leben eines Häftlings in einem sowjetischen Gulag geschildert.

Der fünfte Teil **Deconstruction()** beschließt die Ausstellung. Dekonstruktion im Sinne des Zerlegens und Untersuchens von Spiel als künstlerisches Material. Hier zeigen wir zum Beispiel zwei künstlerische Positionen, die sich photographisch mit der illusionistischen Bildmacht von Spielen auseinandersetzen. Etienne Dietzel und Jakob Schreier untersuchen mit ihrer Arbeit *Kritischer Winkel* den wechselseitigen Bezug von fotobasierten Bildern und fotorealistischen Simulationen. Thomas Hawranke geht mit seiner Arbeit *OoB* (Out-of-Bound-Raum) an die Grenzen bzw. Unterfläche der Spielwelten. So wie die Ausstellung mit einer Hand startete, so endet sie auch wieder mit einer Hand in der Arbeit *CRTe* von Victor Stockert & Felix Nickel. Hier können wir durch

reine Gestensteuerung mit einer virtuellen Roboterhand durch eine Stadt fliegen.

Für die Zeit der Ausstellung haben wir ein umfangreiches Begleitprogramm zusammen gestellt. Neben den obligatorischen Führungen, werden wir an einem Wochenende neue Spiele auf einem **GameJam** entwickeln und an einem Tag uns intensiv mit VR auseinander setzen. Den Abschluss bildet ein Netzwerktreffen für Spieleentwickler, organisiert vom Designhaus Halle.

Bedanken möchte ich mich bei allen, die die Ausstellung so tatkräftig unterstützt haben: Zu allererst danke ich allen Studierenden und unserem Mitarbeiter Mathias Jüsche für ihre Beiträge und tatkräftige Unterstützung, allen Künstlerinnen und Künstlern für ihre wundervollen Gastbeiträge. Und natürlich der Galerie Volkspark, vertreten durch Jule Reuter, Susi Kolp, mit kompetenter Unterstützung von Timo Milke, Mich Wehner. Dank gilt den Gestaltern Tobias Jacob, Torsten Illner und selbstverständliche der gesamten Hochschule (angefangen vom Rektorat, den Fächergruppen, meinem Studiengang, der Verwaltung, der Öffentlichkeitsarbeit, den Werkstätten, der Druckerei und den Technikern im Rechenzentrum), ohne all die eine solche Ausstellung nicht möglich wäre.

Vielen Dank! Und: es darf gespielt werden!

Mit Arbeiten beteiligte Studierende:

Bianca Barnekow, Martin Rudat, Etienne Dietzel, Jakob Schreiter, Patrick Eckardt, Leonhard Gläser & Björn Ording, Mathias Nell, Felix Nickel, Victor Stockert, Katja Rempel, Stephan Rether, Tim Rumpf, Marian Schilasky, Martin Schapp, Tim Schuster, Zhiwei Wei, Oliver von Zweyendorf

Arbeiten externer Künstler/Designer und ehemaliger Studierende und Mitarbeiter*innen:

Aram Bartholl (Berlin), Pippin Barr (Montreal), Harun Farocki (Berlin), ///////////////fur//// (Köln), Thomas Hawranke (Köln), Frank Lantz (New York), Karin Lingnau (Köln), Feng Mengbo (Peking), Paidia Institute (Köln), RAT KING (Halle (Saale), Tom Hanke, Sebastian Werner, Marcel Wiessler & Malte Westphalen (Halle (Saale))



>6



>7

BEGLEITPROGRAMM

Opening();

Am Dienstag den 16. Oktober 2018 wurde die Ausstellung von Prof. Dieter Hofmann, Rektor der BURG feierlich eröffnet. Dr. Jule Reuter, Kuratorin der Burg Galerie und ich gaben im Anschluss eine inhaltlich Einführung in die Ausstellung.

GuidedTour();

Während der Ausstellung gab es Führung von Studierenden und mir durch die Ausstellung.



>8

GameJam();

Zusammen mit Studierenden des Studiengangs Multimedia|VR-Design und Gästen wurden in zwei Tagen (26. - 28. Oktober 2018) spielbare Prototypen für die Ausstellung entwickelt.



>9

Ergebnisse auf: [//itch.io/jam/void-start-play](https://itch.io/jam/void-start-play)

VR-Day();

Am 1. November 2018 gab es ein Tag zum Thema Virtual Reality. Zusammen mit F>SOCIETY (Leipzig) und Prefrontal Cortex (Halle) wurden VR-Anwendungen zum Ausprobieren gezeigt mit anschließender Gesprächsrunde. Gäste: Thi Binh Minh Nguyen, Paul Rothschild, Jonas Hansen. Moderation: Stephan Rether



>10

Work&Play();

Am 15. November fand ein gemeinsames Netzwerktreffen der Games-Branche statt, in Kooperation mit dem Designhaus Halle mit Ausstellungsführung, Vorträgen (Alexander Pieper, Prefrontal Cortex, RAT KING, Büro für Sinn und Unsinn, Fusion Play (IT Sonix) und FAKT Software), Bar Camp und Get Together.



>11

Weitere Informationen unter:
[//burg-halle.de/void-start-play](https://burg-halle.de/void-start-play)



>12



>13



>14



>15



>16

- >0 Plakatentwurf (Gestaltung: Tobias Jacob, Torsten Illner)
- >1 Eröffnungsrede Jonas Hansen
- >2 Installationsansicht: The Touch (Tim Rumpf & Marian Schilasky)
- >3 Parallele I, 2-Kanal-Videoinstallation (Harun Farocki)
- >4 RAFTAWAY (Bianca Barnekow & Martin Rudat)
- >5 Installationsansicht: My Voice (Patrick Eckardt)
- >6 Installationsansicht: Fly to the Moon (Zhiwei Wei)
- >7 Installationsansicht: The Peach Blossom Spring (Mathias Nell)
- >8 Führung durch die Ausstellung (15. November)
- >9 GameJam: Ideenfindung (26. Oktober)
- >10 VR-Day: Gesprächsrunde (1. November)
- >11 Work&Play: Begrüßung durch Staatssekretär Thomas Wunsch
- >12 Ausstellungsansicht: GAME IDEAS (Pippin Barr)
- >13 Computerspiel: Solitune (Friedrich Hanisch & Jana Reinhardt)
- >14 Installationsansicht: Ja, mir san mit'm Radl da – Los Santos Fahrradtour (Tom Hanke, Sebastian Werner, Marcel Wiessler & Malte Westphalen)
- >15 Escapism, Episode 1, Videoinstallation (Frank Lantz)
- >16 Installationsansicht: The Peach Blossom Spring (Mathias Nell)

(Foto-Dokumentation: Alexander Dalbert)

SOMMERSEMESTER 2019

Titel: Sehen, was nicht ist - eine Auseinandersetzung mit Optionen der Wirklichkeit

Studierende: 9

Seminar zusammen mit Sarah Buser (Lehrauftrag)

Unser Verständnis von Wirklichkeit basiert auf der Gegenüberstellung von Realität und Fiktion, von analog und digital, von öffentlich und privat. Videospiele, Kunst, Erzählungen erlauben uns, in Heterotopien – in fiktive Realitäten – abzutauschen, die nichts mit der „echten“ Welt zu tun haben. Was aber passiert, wenn diese anderen Räume nicht mehr hermetisch abgeschlossen voneinander sind, sondern das Reale mit dem Fiktiven verschmilzt und uns in der Öffentlichkeit begegnet? Im Seminar haben wir spielerisch, praktisch und theoretisch untersucht, welchen Einfluss ein Verschmelzen der Grenzen auf unser Verständnis von Wirklichkeit hat, welche Rollen wir in unterschiedlichen Zusammenhängen spielen, was eine Öffentlichkeit ausmacht und wie wir in Fiktionen handeln.

Durch die Reduzierung meiner Lehrverpflichtung als Prorektor konnte ich Sarah Buser (Dramaturgin aus Basel/Berlin) gewinnen, um gemeinsam das Komplex-Gestalten-Seminar durchzuführen. Sarah Buser hat hier die Planung und Vorbereitung der Lehrinhalte übernommen und mit mir abgestimmt. In den Seminarveranstaltungen war ich vormittags mit eingebunden und am Nachmittag hat Sarah das Seminar alleine fortgeführt. Die Exkursion und die meisten Projektbesprechungen haben wir gemeinsam durchgeführt. Diese Form der Zusammenarbeit hat sich als sehr produktiv und kollegial in der Lehre erwiesen und mir die Möglichkeit gegeben, trotz der Verpflichtungen als Prorektor, aktiv in der Betreuung und Entwicklung der Projekte beteiligt zu sein.



>1

Auftakt des Seminars bot die zweitägige Exkursion zum Theaterfestival *Hauptsache Frei* in Hamburg (9.-10.April). Ein Theaterfestival der freien Theaterszene, das uns eingeladen hat, um uns über neue digitale Formate im Theater auszutauschen. Neben einem Austauschprogramm mit Studierenden der HFBK Hamburg, konnten wir eine Reihe an medialen Theatervorstellungen/Performance, eine *VR-Ausstellung* besuchen und an Workshops und Gesprächsformaten über digitale (Kunst-) Räume teilnehmen. Auch wenn die Theaterwelt mit ihren Diskursen über Dramaturgie und Vorstellungsformaten für unsere Studierenden fremd und ungewohnt war, so war doch der Diskurs über Digitalität und der Nutzung verschiedener Technologien im Theater spannend und inspirierend. Sarah, als Dramaturgin und erfahrene Medienkünstlerin, konnte diese ersten Eindrücke im Seminar und den weiteren Übungen gekonnt mit aufnehmen. In der ersten Kompaktwoche (15. - 17.14.) wurden die technischen Grundkenntnisse zur Entwicklung von *Augmented-Reality-Apps* vermittelt und deren Wirkung im öffentlichen Raum erprobt. Durch vielseitiges Verwenden von *Augmented-Reality* haben die Studierenden



>0



>2

den die Möglichkeit gehabt, in ihrem eigenen Projekt den öffentlichen Raum zu fiktionalisieren, mit Formen des fragmentarischen Erzählens zu experimentieren und diese in der Stadt Halle zu verorten.

Die Ergebnisse reichen von *Augmented-Reality-Installationen*, wie *Für die Beobachtenden* (>6) von Judith Hanke, über die Irritation der Wahrnehmung, einer vor Ort digital erlebbaren Dokumentation, *Hochwasser13* (>7) von Alina Starostenko, die das Hochwasser von 2013 an der BURG visualisiert, bis zu digital erweiterten Spaziergängen, wie *Zu Fuß mit Buch* (>5) von Nora Prinz, mit denen das Alltägliche neu erlebt werden kann und Unsichtbares sichtbar wird.

Projekte

Zimmer205 – Matthias Junghaenel (VR-Anwendung mit alternativer Steuerung)
Hochwasser13 – Alina Starostenko (AR-Anwendung)
Für die Beobachtenden – Judith Hanke (AR-Installation)
Roame – Mascha Samotina (App)
After Life – Richard Lundquist (AR-Anwendung) (Erasmus)
Zu Fuß mit Buch – Nora Prinz (AR-Anwendung mit Buch)
Rheinsberg – MarieRonniger (AR-Anwendung)
CityMix – Laura Göttl (AR-Anwendung) (BA-Abschluss)

Literatur (Auswahl)

Erving Goffmann: Interaktion im öffentlichen Raum (1963)
Richard Schechner: Performance Studies (2002/2013)
Judith Ackermann: Urban Gaming - Formen und Auswirkungen des Spielens mit und in der Stadt (2016)
Janet Murray: Hamlet on the Holodeck (1997/2017)



>3



>4



>5



>6



>7



- >0 Exkursion: Theaterfestival Hauptsache Frei
- >1 Exkursion: Austauschprogramm mit Studierenden der HFBK (Fotos: Jonas Hansen)
- >3 Übung: Situitives Erzählen im Raum (Fotos: Sarah Buser)
- >4 Jahresausstellung 2019: Raumansicht (Foto: Jonas Hansen)
- >5 Dokumentation: Zu Fuß mit Buch
- >6 Dokumentation: Für die Beobachtenden
- >7 Dokumentation: Hochwasser13

Titel: Games for Futur

Studierende: 12

Seminar zusammen mit Tristan Schulze

Die Klimawandel- und Nachhaltigkeitsdiskussion dauert an. Die technologischen Alternativen zur Reduktion von Co2-Emissionen, zum Sparen von Energie und zur Anwendung von nachhaltigen Wiederverwertungszyklen sind mittlerweile an vielen Stellen schon praktisch umsetzbar. In der Unterhaltungsindustrie, und im Besonderen der Gaming-Industrie, die mittlerweile zu einem der energieintensivsten Stromverbraucher in amerikanischen Haushalten gehört (s. Norman Bourassa, [//greengaming.lbl.gov](http://greengaming.lbl.gov)), scheint ein bewusster Umgang mit Ressourcen jedoch selten auffindbar. Hier haben wir genauer hingeschaut und uns gefragt: Wie groß ist unser eigener digitaler Fußabdruck? Welchen Einfluss können wir durch eine Änderung unseres eigenen Verhaltens erreichen? Wie muss ein zukunftsorientiertes Design digitaler Produkte aussehen, ohne auf den Vorzug und die Möglichkeiten gerade dieser zu verzichten.

In diesem Semester entschloss ich mich, zusammen mit unserem Mitarbeiter Tristan Schulze, das Seminar durchzuführen. Er übernahm einen großen Teil der Planung und die Einführungen in die verschiedenen Technologien. Im Seminar haben wir technologische Alternativen näher betrachtet und nach möglichen energieeffizienten Ansätzen für Game- und Interface-design gesucht. In Experimenten haben wir uns zum Beispiel mit der spielerischen Gewinnung, dem Verbrauch und dem Umgang mit Energie, sowie dem kreativen Umgang mit den technologischen Barrieren und Potentialen, die mit ressourcenschonender Technologie einhergehen, beschäftigt. Den Auftakt des Seminars bot das von Prof. Mareike Gast organisierte Symposium: *THE POWER OF...* (14.10.) über die Entwicklungen und Nutzen von Solarenergie. Das parallel stattfindende Projektseminar *THE POWER OF...* im Industrie Design von Prof. Mareike Gast war eine geeignete thematische Erweiterung und ermöglichte verschiedene Austauschmöglichkeiten zwischen den Studierenden. Die Projektzwischenpräsentationen veranstalteten wir gemeinsam auf der *Public Climate School* (26.11.). Ein weiterer intensiver Input

war der Kompaktworkshop: *Die Metaphysik von Tun* mit Kathia von Roth am 28. November. Kathia von Roth, beschreibt sich als Expertin für Zusammenhänge und Revolution Consultant und behandelt Themen zur transdisziplinären *Arbyte*, über die Kunst der Verselbstständigung, implizite Narrative in Sprache, Struktur und Architektur und post-kompetitiven Game-Design. In intensiven Diskussionen und Gesprächen wurde die explizite und implizite politische Dimension unseres Tuns (Handelns?) besprochen.



>0

Die Recherchearbeit und der Prozess der Projektentwicklung wurde von den Studierenden auf einer selbstgehosteten Projektwebseite festgehalten. Die Webseite lief auf einem eigens dafür aufgesetzten Webserver, auf einem energieeffizienten Minicomputer, dessen benötigte Energie selbst produziert werden sollte (die Energieproduktion blieb jedoch nur Konzept). Projektwebseite: [//future.burg-halle.de](http://future.burg-halle.de)

Im Seminar haben wir eine Vielzahl an verschiedenen Themen im Umgang mit unserer Umwelt, Klima, Konsum, Energieproduktion und Nachhaltigkeit besprochen. Auch wenn wir versucht haben, die Themen klein zu halten, zeigte sich immer wieder, dass auch im Gespräch über scheinbar kleine Dinge, wie den Energieverbrauch einer Email oder alltäglichen Entscheidungen im Alltag, man schnell bei großen globalen Themen endet. Immer wieder haben wir uns gefragt: **Was können wir mit den von uns gestalteten multimedialen Produkten tun?**



>1

Die Ergebnisse sind hier keine Lösung, sondern eine erste Annäherung an möglich Ansätze. Sie variieren zwischen Bewusstsein schaffenden Spielerfahrungen, wie *2030: the Apocalypse* von Alicia Monreal Ortega, bei dem man Entscheidungswege bis zu einer nahen Zukunft 2030 durchlebt, über minimalistische und energieeffiziente Spielobjekte, wie *BOX - Mehr Zeit statt Zeug* von Mareike Konz, bei dem unser Konsumverhalten und unsere Beziehung zu Dingen hinterfragt wird, bis hin zu medienübergreifenden Arbeiten, wie dem Laufspiel *Capture the Hood* von Franziska Kinder, bei dem man selbst erzeugte kinetische Energie nutzt, um ein GPS-Spiel spielen zu können.

Projekte

Luftschloss – Wenzel Stendike (Computerspiel - App)

Fressmeile – Mercedes Kaspar (Computerspiel)

Jutebeutel – Lorin Huschenbett (App)

2030: the Apocalypse – Alicia Monreal Ortega (Computerspiel) (Erasmus)

Project Ark – Adrian Heinrich (Computerspiel - App)

Capture the Hood – Franziska Kinder (medienübergreifende digitale Anwendung)

Ein Stück des Lebens – Laurens Haas (Installation)

BOX - Mehr Zeit statt Zeug – Mareike Konz (elektronisches Spielobjekt)

Shit and Run – Maria Samotina (Computerspiel - App)

Ajayu – Maura Velte (Konzept Digitale Anwendung)

Puls – Strobel Daniel (Digitale Anwendung)

„Was kann ich da schon ausrichten?“ - Untersuchung eines Gefühls – Judith Hanke (Experiment)

Referenzen

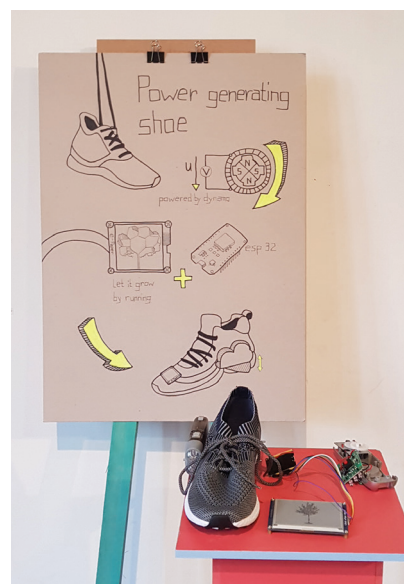
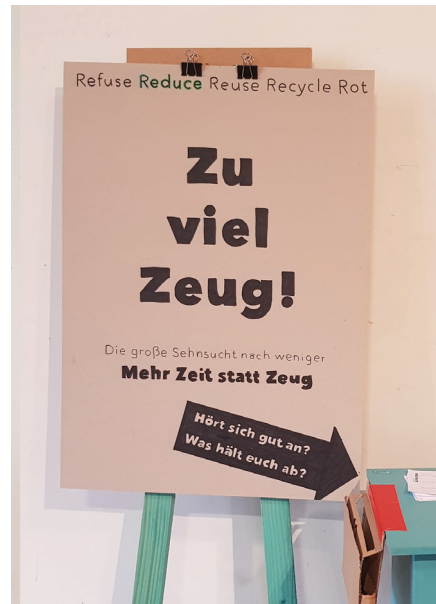
Jahresreport der deutschen Games-Branche (2019)

Mills N., E. Mills: „Taming the Energy Use of Gaming Computers“ (2015)

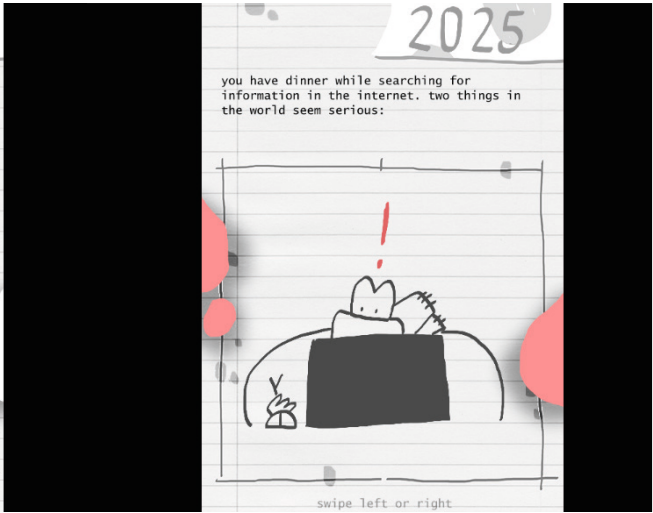
Ernest Adams: The Dogma 2001, Gamasutra (2001)

Tales of Tale, Harvey & Samyn: Real Time Art Manifesto (2006)

Ian Bogost: Persuasive Games: The Expressive Power of Video-games (2010)



>2



>3



>4



>5



>6



>7



- >0 Experiment: Solarbetriebener Raspberry Pi Minicomputer
- >1 >2 Projektzwischenpräsentation, Public Climate School (26.11.)
(Fotos: Jonas Hansen)
- >3 Screenshots: 2030: the Apocalypse (Computerspiel)
- >4 Foto: Puls (WLAN-Fahrrad-Spiel)
- >5 Foto: BOX - Mehr Zeit statt Zeug
- >6 Screenshot: Shit and Run (Computerspiel)
- >7 Dokumentation: Capture the Hood

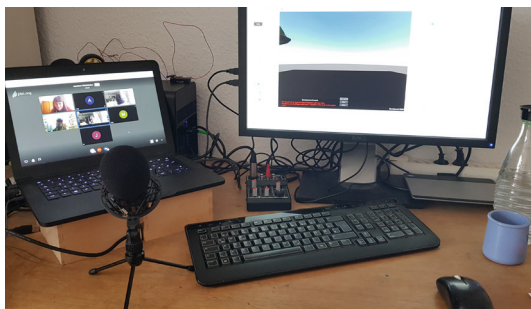
SOMMERSEMESTER 2020

Titel: Unsichere Wirklichkeiten

Studierende: 9

Seminar zusammen mit Sarah Buser (Lehrauftrag)

In Videospielen, im Theater und in Science-Fiction Erzählungen betreten wir gedankliche Räume. Was aber geschieht, wenn wir uns unmittelbar in ihnen wiederfinden und uns darin bewegen können? Wie beeinflusst die Rahmung der Fiktion unser Handeln und unser Verstehen? Auch im Alltag bewegen wir uns selbstverständlich in unterschiedlichen digitalen Räumen, ohne dabei die Orientierung im physischen Raum zu verlieren. Wir befinden uns stets in hybriden, sich überlagernden Räumen.

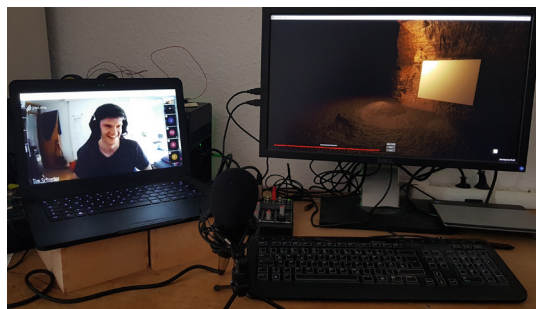


>0

Nach der erfolgreichen Zusammenarbeit im Sommersemester 2019 konnte ich nochmals Sarah Buser für ein gemeinsames Seminar im Sommersemester 2020 gewinnen. Ausgangspunkt war die alltägliche Ambivalenz von physischen, digitalen und fiktionalen Räumen. Dass sich durch die Corona-Pandemie unsere Wahrnehmung über öffentliche und private, sichere und unsichere, digitale und analoge Räume in äußerstem Maße verändern bzw. umdrehen würde, konnten wir nicht ahnen. Der überwiegende Teil des Seminars fand nun digital statt. Sarah, die mittlerweile in Berlin lebte, musste nun nicht mehr wöchentlich nach Halle reisen, sondern schaltete sich wie ich und alle anderen Teilnehmer*innen digital aus ihrer privaten Wohnung in die verschiedenen Kommunikationsplattformen ein. All die unterschiedlichen digitalen Räume und Tools wurden nun Teil der Untersuchung und Recherche. Durch eine Vielzahl an Übungen und Experimenten, von digitalen Exkursionen in verschiedensten Online-Welten bis zur Gestaltung fiktionaler Designobjekte, waren wir in der

Lage, unsere Studierenden, auch während des Lock-Downs, für die Arbeit im Seminar zu begeistern. Auch wenn ich an den wöchentlichen Projektbesprechungen halbtags beteiligt war, so hätte ich nicht, bedingt durch die Arbeit im Rektorat, in diesem Maße die Betreuung des Seminars leisten können. Hier bin ich Sarah für ihren Einsatz und Unterstützung in dieser besonderen Zeit enorm dankbar.

Wir untersuchten, wie Räume zwischen Realität und



>1

Fiktion gestaltet werden können, die sich vom physischen in den virtuellen Raum hinein erweitern. Mit einer theatralen und performativen Perspektive erarbeiteten wir Settings, die spekulative Zukunftsszenarien virtuell und physisch erlebbar machen.

Die Ergebnisse spiegeln auf unterschiedlicher Weise die Erfahrungen der aktuellen Situation wieder. In der *Augmented Reality* Arbeit *EPISODEN* (>2) beschreibt Judith Hanke ganz konkret ihre Beobachtungen und Gedanken zu Isolation und den neuen Verhaltensregeln. Stattdessen kann man sich bei der VR-Anwendung *Sofar* (>4) von Oscar Patzschke mit dem eigenen Sofa aus den eigenen vier Wänden auf eine virtuelle Reise begeben. Mit *Light Cube VR* (>4) versucht Franziska Kinder, eine taktile Verbindung zwischen den physischen und virtuellen Raum zu erstellen. Mit Hilfe eines realen Würfels lässt sich eine interaktive Lichtinstallation in VR steuern.

Projekte

Light Cube VR – Franziska Kinder (VR-Anwendung mit alternativer Steuerung)

Konsum Digital – Julius Zimdars, Melvin Benn (Mehrspieler digitale Anwendung)

Sofar – Oscar Patzschke (VR-Anwendung mit alternativer Steuerung)

Ein kurzes Leben von Hans – Yuxi Xia (AR-Anwendung)

EPISODEN – Judith Hanke (AR-Anwendung)

Museum of Posthumanism – Alicia Monreal Ortega (Digitales Museum) (Erasmus)

Bluroom Experiment – Maximilian Wüsten (Computerspiel)

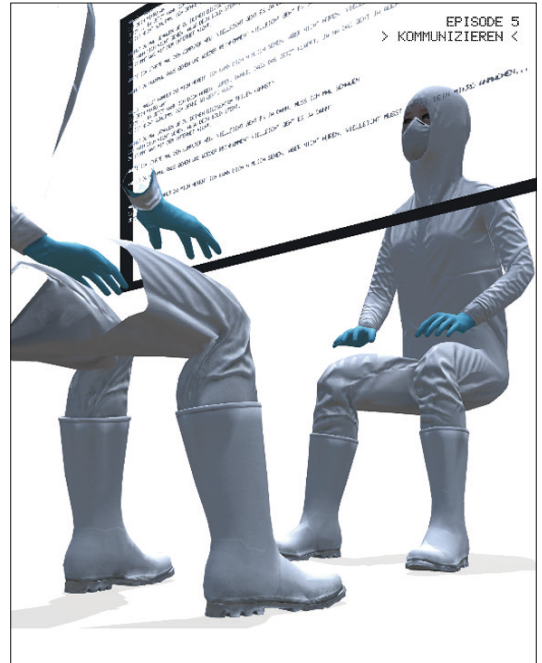
Expeditionen – Tim Schuster (Mehrspieler digitale Anwendung PC/VR)

Literatur (Auswahl)

Michael Nitsche: Video-Game-Spaces (2008)

Erving Goffmann: Wir alle spielen Theater (2003)

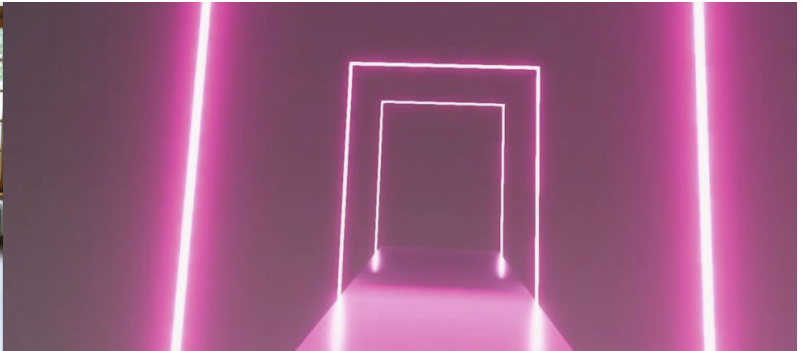
Dietmar Dath: Niegeschichte - Science Fiction als Kunst- und Denkmaschine



>2



>3



>4

>0 >1 Online-Seminar: digitale Exkursion

>2 Screenshot: EPISODEN

>3 Dokumentation: Light Cube VR

>4 Screenshot: Sofar

INDIVIDUELLE BETREUUNG

Eine besonders spannende und inspirierende Arbeit ist die Betreuung individueller Arbeiten. Im Studiengang Multimedia|VR-Design (BA) und Multimedia (MA) gibt es eine Reihe von Studienleistungen in denen individuelle Themen und Schwerpunkte, durch ein zuvor beim Betreuer eingereichtes Exposé, bearbeitet werden können. Angefangen von praktischen Vertiefungsprojekten (Bachelor) und Spezialisierungen (Master) oder Tutorätigkeiten in Workshops, der theoretischen Vertiefung in der Facharbeit im Master, bis hin zu selbst gewählten freien Projekten im Komplexen Gestalten und bei den Bachelor- und Master-Abschlüssen, haben die Studierenden die Möglichkeit, ihr eigenes Profil und Forschungsinteresse im multimedialen Bereich zu entwickeln.

Die Betreuung individueller Arbeiten führe ich meist in Kleingruppen von 2-3 Studierenden durch. Diese Gruppengröße hat sich gerade bei Projektbesprechungen als sehr produktiv und inspirierend erwiesen. So ist meist ausreichend Zeit, die einzelnen Arbeiten zu besprechen und einen intensiven Austausch zwischen den Studierenden zu ermöglichen. In den Konsultationen probiere ich stets, die intrinsischen Interessen der Studierenden zu fördern – warum sie dieses oder jenes Projekt machen wollen? – ohne ihnen zu sehr durch Kritik eine bestimmte Richtung vorzugeben. Meine Rolle in den Konsultationen sehe ich vor allem darin, ihnen die richtigen Fragen zustellen (und nicht direkt Antworten zu geben). In der Recherche durch mein Wissen mögliche Kontexte aufzuzeigen und in der Ausarbeitung auf Details und Wirkung ihrer Arbeit hinzuweisen, um so das eigene Forschungsinteresse und Kritikfähigkeit der Studierenden zu fördern.

Freie Projekte im Komplexen Gestalten.BA.MA

Wintersemester 2017:

Achim Kolba – Kosmo Radio (Radiointerface)
Marie Richter – Ego (Trailer für Adventure-Game)
Patrick Eckard, Henning Herre – Leave (Prototyp Adventure-Game)
Stefan Poßner – Miteinander (3D-Renderings)

Sommersemester 2018:

Dora Stekovics – Aristocakes (Konzept für Adventure-Game)

Victor Stockert – Frankenstein's Last Will (VR-Spiel)

Sommersemester 2019:

Sheidan Zeinalov – OPENING (Animation)
Tim Rumpf, Josua Roters (ID), Ludwig Pfeiffer (KD)
– Künstliche Demenz (Installationen zu KI) PREIS:
Deutscher Multimediapreis 2019. Kategorie: Medienkunst

Sommersemester 2020:

Gregor Assfalg – 2.5D Gamification, Theater Detmold
(Prototyp für ein Adventure-Game)



>0

Vertiefungsprojekt.BA Spezialisierungen.MA

Erwerb und Vertiefung von Spezialwissen und -kenntnissen auf dem Gebiet digitaler Anwendungen. Selbstständige und eigenverantwortliche Auseinandersetzung mit experimentellen und/oder forschungsrelevanten Themenstellungen.

Wintersemester 2016:

Matthias Nell, Su Yue – Tuschemalerei als grafischer Stil
Stephan Hautzendorfer – Datenimplementierung

Sommersemester 2017:

Marie Ronninger – Photogrammetrie
Felix Nickel – Musik in interaktiven Anwendungen
Kristin Hrycyk – Art Styles in Videogames
Sara Schmitz – Digital Paint - 20.000 Meilen unterm Meer

Wintersemester 2017:

Stefan Poßner – Sculpting Programs

Sommersemester 2018:

Alexander Dalbert – Mixed Reality
Tatiana Pinzón – Motion Graphics in Cinema 4D
Alexandra Rupp – Image Recognition and Object Tracking from Live Stream Video Sources
Alexandra Rupp, Tim Schuster, Achim Kolba – Messa Da Requiem VR
Felix Reinemann – Pose Estimation
Maria Müller – Trick hinter den Zeichnungen in 3D

Wintersemester 2018:

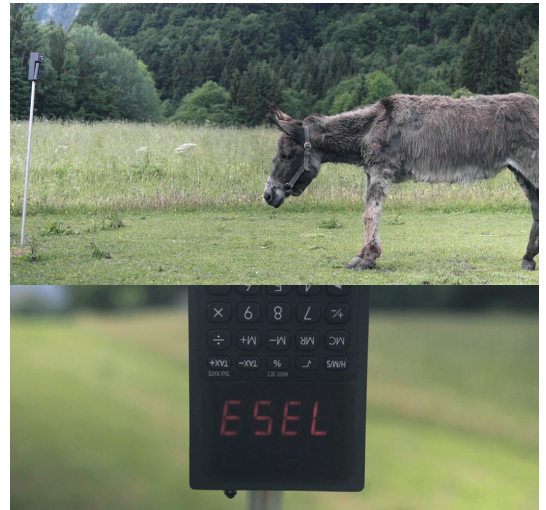
Bianca Barnekow – 2D-Charakteranimation
Oliver von Zweydorff – DaVinci Resolve
Richard Lundquist – Game AI in Unity
Sheidan Zeinalov – Cel Shading in Cinema 4D
Shi Jingjiao – Optische Täuschungen in 3D
Victor Stockert – Prozedurale Welten in Unreal Engine

Wintersemester 2018:

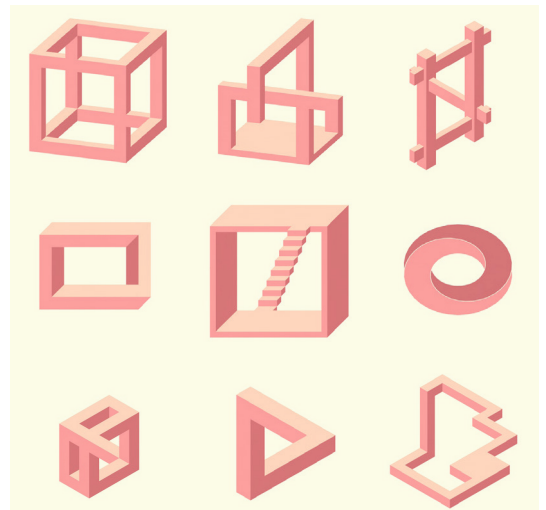
Zhiwei Wei – 3D-Modellierung und Rendering der unmöglichen Figuren
Dora Steckovics – Figurenentwicklung für narrative Formate
Gregor Assfalg – Lasercut Brettspiel

Sommersemester 2019

Maria Müller – Zweidimensionalität in Unity



>1



>2



>3

Schriftliche Facharbeit.MA

Schriftliche Auseinandersetzung mit analytisch-theoretischen und/oder methodisch-konzeptionellen fachspezifischen Themen im Selbststudium. Vertiefende Erweiterung der Fachkenntnisse auf einem Teilgebiet.

Am Thema ausgerichtete Recherche, Analyse und Einordnung in aktuelle Diskurse; Aufbau und Gliederung der Facharbeit; schriftliche Auseinandersetzung mit dem Thema, Schwerpunktsetzung, Beispiele, Resümee. Themen können durch eine*r Hochschullehrer*in ausgegeben werden oder in Vorbereitung der Masterthesis eine*r Hochschullehrer*in vorgeschlagen (Schriftliches Exposé, PDF) werden.

Wintersemester 2016:

Stephan Hautzendorfer – Brauchen Daten ein Design?

Sommersemester 2017:

Kristin Hrycyk – Der typische Held in Rollenspielen

Wintersemester 2017:

Felix Nickel – Dynamische Musik in Videospielen

Rike Braitmayer – Sprachassistenzsysteme

Sommersemester 2018:

Katja Rempel – Algorithm Driven Design

Stefan Poßner – Unmögliche geometrische Figuren und Prüfung ihrer Darstellbarkeit

Wintersemester 2018:

Sheidan Zeinalov – Animation, historische Übersicht und technischer Einblick

Tamara Siewert – AR* Impact on Print in the Future

Victor Stockert – Prozedurale Generierung. Theorie und Anwendungen in Videospielen

Sommersemester 2019:

Maria-Müller – Storytelling in Videogames

Zhiwei Wei – Storytelling in VR-Animation

Wintersemester 2019:

Oliver von Zweydrorf – Virtual Reality als digitaler Lehrraum

Sommersemester 2020:

Hannes Stolle – Raumschiffdesign einer bemannten interstellaren Reise auf Basis einer Analyse fiktionaler Modelle und Betrachtung wissenschaftlicher Grundlagen

Dora Stekovics – Narrative Elemente in Computerspielen und der Einfluss von Spieler*innen auf die Narration durch Entscheidungsmöglichkeiten

- >0 Screenshot: Frankenstein's Last Will (VR-Spiel)
- >1 Dokumentation: Künstliche Demenz (Installationen zu KI)
- >2 Dokumentation: 3D-Modellierung und Rendering der unmöglichen Figuren
- >3 Dokumentation: Mixed Reality (Foto: Alexander Dalbert)
- >4 Oper Halle, VR-Requiem (Foto: Hochschulpressestelle)
- >5 Gamescom 2019 (Foto: Jonas Hansen)

Oper Halle, VR-Requien

Im Sommer 2018 fand eine Kooperation mit der Oper Halle und dem Studiengang Multimedia|VR-Design der BURG statt. Für die von Florian Lutz inszenierte Produktion von Giuseppe Verdis *Messa da Requiem* entwickelten wir gemeinsam mit den Studierenden Achim Kolba, Alexandra Rupp und Tim Schuster eine 3D-Anwendung für VR-Brillen, die in der Aufführung am dramaturgischen Höhepunkt des Verdi-Requiem zum Einsatz kamen. Die postapokalyptische Bühneninstallation der Raumbühne *BABYLON* von Sebastian Hannak, die einer zerstörten Stadtlandschaft nachempfunden ist, erscheint in der VR-Brille und auf Projektionsflächen in altem Glanz. Die 3D-Anwendung wurde für die Produktion in Abstimmung mit dem Opernteam sowie mit Prof. Anette Scholz und mir entwickelt.



>4



>5

Gamescom 2019

Im Sommer 2019 haben wir zusammen mit Studierenden an der Präsentation des Messstands von Sachsen-Anhalt zusammen mit dem Verband Games & XR Mitteldeutschland auf der Gamescom (20.08.-22.08.2019) teilgenommen, um Spieleentwicklung und Arbeiten mit VR im Studiengang Multimedia|VR-Design zu präsentieren. Zusammen mit einer Gruppe von drei Studierenden (Patrick Eckard, Victor Stockert und Hannes Stolle) sind wir nach Köln gefahren und haben eine kleine Auswahl von studentischen Arbeiten gezeigt.



ABSCHLÜSSE

Bachelor

Wintersemester 2016:

Felix Nickel – Roboteer (Computerspiel)

Stefan Poßner – First World (Animation)

Sommersemester 2017:

Alexander Dalbert – VR-Blind (VR-Spiel)

Victor Stockert – Snick Fossy (Computerspiel-Design)

Sena Oh – WEAR (AR-Anwendung)

Antonia Gluschak – Verweile (Audiowalk)

Sheidan Zeinalov – The Garden of Digital Delights (Animation)

Wintersemester 2017:

Aimée Henning – Sexuelle Neigungen (Animation)

Fredericke Weißmann – Devinitatem (Animation)

Sommersemester 2018:

Mandy Neidhardt – Wolpertinger (Game-Konzept Animation)

Maria Müller – REM-Phase (Game-Konzept Animation)

Marie Richter – Goodbye Melancholia (Animation)

Wintersemester 2018:

Alexandra Rupp – VR-Skizzenbuch (VR-Anwendung)

Hannes-Stolle – Aquamarin (VR-Spiel)

Sommersemester 2019:

Laura Göttl – CitiMix (AR-Anwendung)

Wintersemester 2019:

Björn Ording – Patchwork-Planet (VR-Spiel)

Dora Stekovics – Burg Silberstein (Game-Konzept-Prototype)

Sommersemester 2020:

Ines Hiltz – ENERWARS VR-Plattform (VR-Spiel)

Master

Sommersemester 2017:

Andreas Schrader – Drawpit (Kollaborative Web-Anwendung)

Stephan Hautzendorfer – Daten Erleben mit Loma (Elektronisches Puzzlespiel)

Wintersemester 2017:

Alexander Börner – Muskelsimulation in Echtzeit

(Digitale Anwendung 3D)

Matthias Nell – The Peach Blossom Spring (VR-Spiel)

Sommersemester 2018:

Elitza Todorova – KUKER VR-Erlebnisse können kulturelle Bräuche näherbringen (VR-Anwendung)

Felix Nickel – Auditiver Horror in Videospielen (Computerspiel)

Rike Braitmayer – Mio – Dein intelligenter Coach (Spekulatives Produkt, Film)

Wintersemester 2018:

Katja Rempel – Wie bringe ich einer Maschine bei, das Glas halbvoll zu sehen? (Webseite)

Stefan Poßner – unmögliche Geometrien: Die Bewusstseinsmaschine (Animation)

Sommersemester 2019:

Tamara Siewert – Erdbeerwoche (AR-Anwendung)

PREIS: Giebichenstein Designpreise 2019 Kategorie „Engagiertestes Anliegen“

Wintersemester 2019:

Victor Stockert – HEXADOME - Skillful Racing Without Tracks (Computerspiel)

Sheidan Zeinalov – generative-Montage: Experiment zu Animation, Emotion und Narration (Animation)

Zhiwei Wei – I'm Penguin, Empathie für Tiere / Storytelling in VR (VR-Anwendung)

Oliver von Zweydorff – The Love that we give. Immersive Music Video (360° Video)

Maria Müller – Dystopie Traumwelt. Immersive Erfahrungen negativ geprägter Träume in 3D (Computerspiel)

Diplom

Sommersemester 2018

Jan Golla – „echo me“ Kinetische Plastik, Diplom Kunst Lehramt (Zweitprüfer)

Etienne Dietzel – „~ tilde“ Ausstellung, Diplom Kunst (Zweitprüfer)



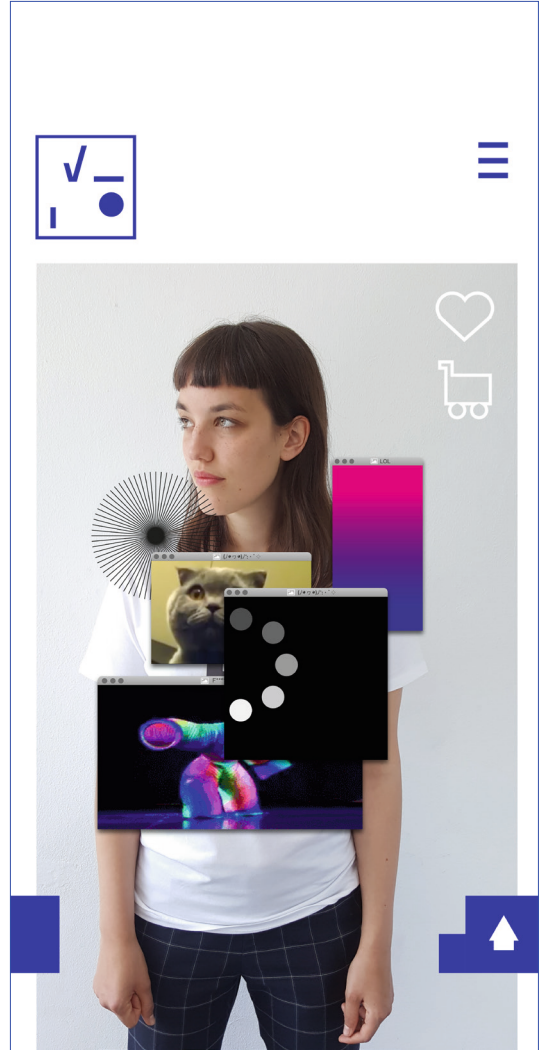
>0



>1



>2

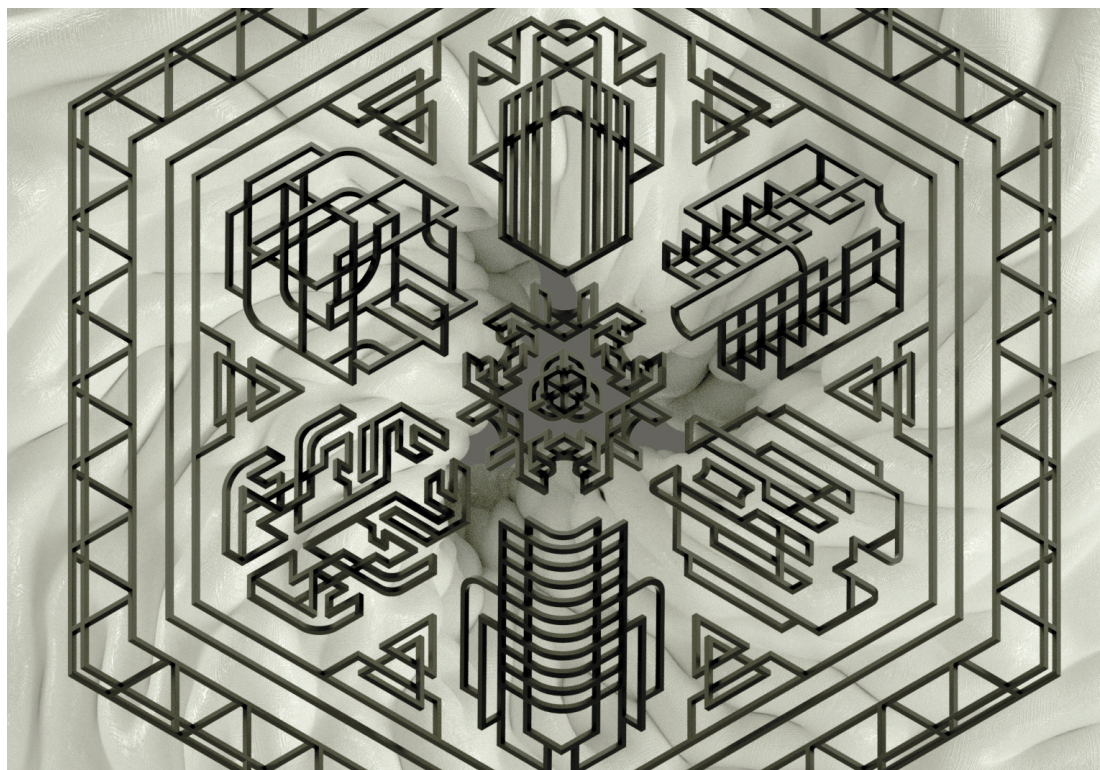


>3





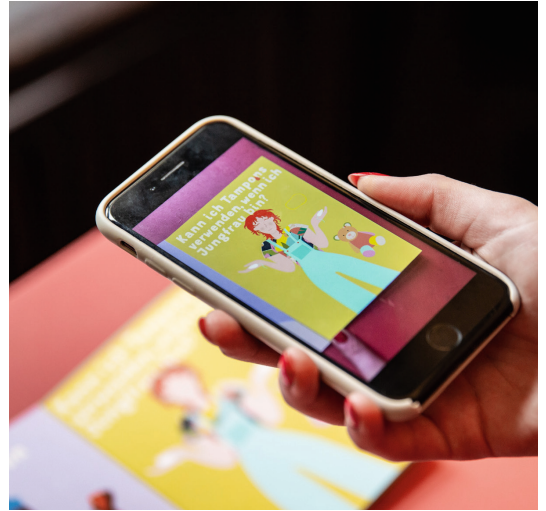
>4



>5



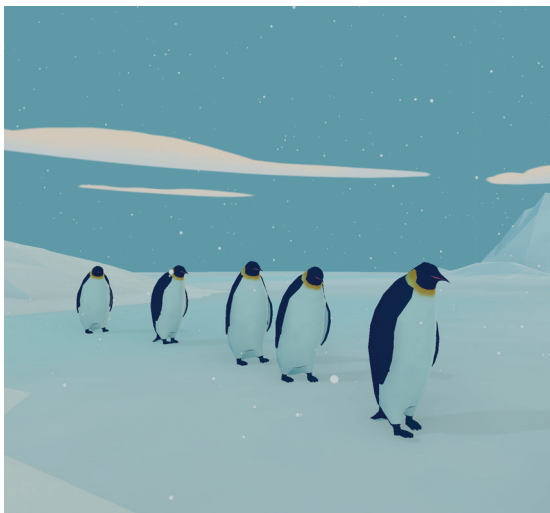
>6



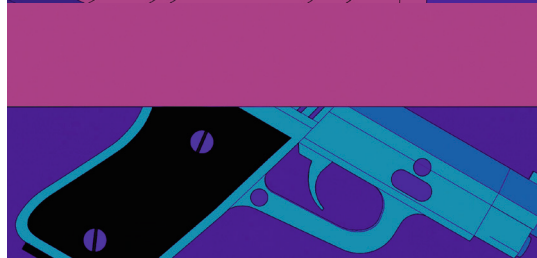
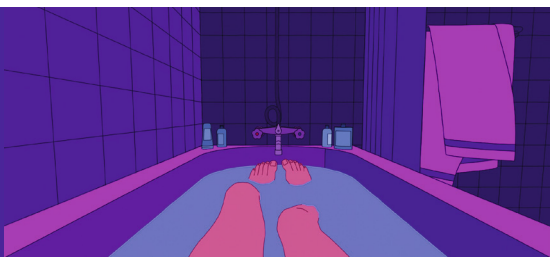
>7



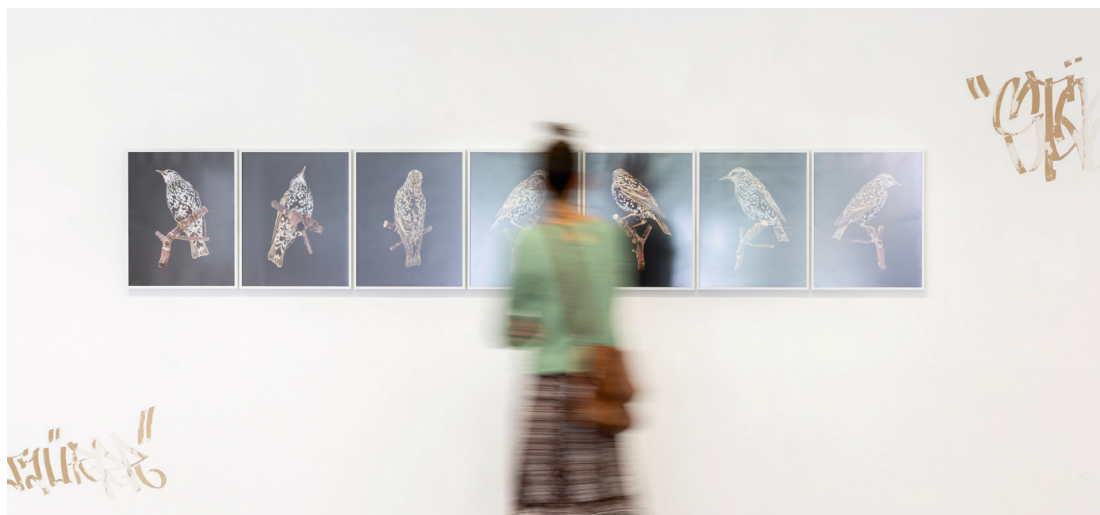
>8



>9



>10



>11

>0 WEAR (Sena Oh, Bachelorabschluss 2017) . WE WEAR AR(Augmented Reality) ist ein Konzept und Prototyp für ein Online-Dienst, der mittels AR T-Shirt-Motive digital erweitert. Entstanden im Rahmen des Projekt „Near Future Scenarios“ im Komplexen Gestalten.

>1 The Garden of Digital Delights (Sheidan Zeinalov, Bachelorabschluss 2017) zeigt als ein animierter Loop eine Neuinterpretation (Remix) des berühmten Triptychons aus dem 15. Jahrhundert von Hieronymus Bosch „der Garten der Lüste“. Entstanden im Rahmen des Projekt „Near Future Scenarios“ im Komplexen Gestalten.

>2 Aquamarin (Hannes-Stolle, Bachelorabschluss 2018) ist ein VR-Spiel, das die Spieler mit auf eine spannende Tauchfahrt in die Tiefen des Ozeans nimmt. Durch die Steuerung, die dem Verhalten von echten Minitauchbooten nachempfunden ist, können sich die Spieler mit äußerster Vorsicht durch die Unterwasserwelt bewegen und eine überraschende, fragmentarisch erzählte Geschichte erleben.

>3 Snick Fossy (Victor Stockert, Bachelorabschluss 2017) . Auf Basis des im Vertiefungsprojekt entstandenen 3D-Charakters, mit dem Namen „Snick Fossy“, wurde eine zum Charakter passende Welt entworfen und prototypisch umgesetzt. Dies beinhaltet eine kleine Stadtparkszenarie, mehrere Straßen mit Gebäuden und das komplett möblierte Haus von Snick Fossy.

>4 First World (Stefan Poßner, Bachelorabschluss 2016) ist ein 3D Animationsfilm der Themen wie Einsamkeit, Isolation und Konsum behandelt. Im Wechselspiel zwischen Hedonismus und Störimpuls kommt es schlussendlich zu einer Eskalation.

>5 unmögliche Geometrien: Die Bewusstseinsmaschine (Stefan Poßner – Masterabschluss 2018) . Unmögliche geometrische Strukturen lassen sich, unter der Berücksichtigung gewisser Regeln, problemlos zeichnerisch oder anderweitig grafisch zweidimensional darstellen. Nicht so einfach lassen sich jedoch unmögliche Figuren in einer 3D-Animationsprogrammen darstellen, da hier die physikalischen Gesetze der Natur zu Grunde liegen. Der Animations-Loop Die Bewusstseinsmaschine untersucht – mit einigen Tricks – diese Möglichkeiten.

>6 Erdbeerwoche (Tamara Siewert, Masterabschluss 2019) . Mit der Augmented Reality-Broschüre erhalten junge Mädchen spielerisch Informationen über den Menstruationszyklus. Mit ihrer Arbeit gewann Tamara Siewert 2019 den Giebichenstein Designpreise in der Kategorie „Engagiertestes Anliegen“.

>7 >8 The Peach Blossom Spring (Matthias Nell, Masterabschluss 2017) ist eine VR-Anwendung, im Stil einer Tuschezeichnung, in der die Spieler eine alte chinesische Geschichte neu erleben können. Ein besonderer Augenmerk wurde hier zudem auf die Entwicklung intuitiver Interaktions- und Bewegungsmethoden gelegt, um ein durch Narration geprägten Spielverlauf zu ermöglichen.

>9 I'm Penguin – Empathie für Tiere (Zhiwei Wei, Masterabschluss 2019) ist eine VR-Anwendung, die das Leben der Kaiserpinguine darstellt. In der virtuellen Welt erleben die Spieler die Ereignisse, denen Kaiserpinguine in der realen Welt begegnen.

>10 generative-Montage: Experiment zu Animation, Emotion und Narration (Sheidan Zeinalov, Masterabschluss 2019) . In seinem Masterabschlussprojekt untersucht Sheidan Zeinalov die Möglichkeiten von generativer Filmmontage. Inspiriert durch den sogenannten Kuleshow-Effekt, wurden ca. 60 unterschiedliche Animationen erstellt und durch einen zuvor definierten Algorithmus zufällige Clips erstellt.

>11 „~ tilde“ Ausstellung (Etienne Dietzel, Diplom Kunst 2018) . Mit seiner künstlerischen Arbeit „~“ untersucht Etienne Dietzel, ausgehend von einem 3D-Scans eines Stars, Möglichkeiten der Übersetzungen, des Transfers und der Verschiebungen in unterschiedlichen Medien. Vom Vergleich des Tierpräparat des Staren mit der Übertragung zum texturierten 3D-Modell, über der algorithmische Handlungsanweisung zur Geste im Notenblatt bis zu generierten Datensätzen, werden zu einer losen Narration im Raum gesammelt.

AKADEMISCHE SELBSTVERWALTUNG

im Studiengang

Multimedia|VR-Design

- Weiterentwicklung des Curriculums und Studienplans
- regelmäßige Beteiligung bei Kommissionen zur Eignungsprüfung, Abschlussprüfungen Multimedia|VR-Design Bachelor und Multimedia-Design Master (s. Abschlüsse)

Ämter

- Vorsitz Prüfungsausschuss MM|VR-Design und Multimedia Design (Oktober 2016 - Oktober 2018 / aufgrund der Tätigkeit als Prorektor beendet)
- Mitglied des Senat (seit Mai 2018)
- Mitglied des Fachbereichsrats Design (Mai - Oktober 2018 / aufgrund der Tätigkeit als Prorektor wieder ausgeschieden)
- Prorektor für Studium und Lehre FB Design (seit Oktober 2018)
- Vorsitz der Internetkommission (seit Juni 2019)
Neuaufrichtung der BURG-Website / Intranet

AGs, Gremien und Kommissionen

- Mitglied in der AG Internationalisierung (seit Oktober 2017)
- Mitglied Prüfungsausschuss Kommunikationsdesign (seit November 2017)
- Mitglied in der Berufungskommission Designtheorie (2018)
- Mitglied in der Berufungskommission Design- / Architekturgeschichte (2018)
- Mitglied in der Kommission Grundlagen / Plastisches Gestalten/Material.Form.Objekt (geplant ab Nov. 2020)
- Beratung (Kleine Task Force) Digitale Lösung für die Kontaktformulare (Sep. 2020)

Juryarbeit an der BURG

- Giebichenstein Design Preis, Vorsitz der Jury „für das interessanteste Experiment“ (2017)
- Mitglied der Auswahlkommission Exkursionförderungs, QPL (2017-2018)
- Designhaus Halle: Auswahlkommission Mieter (05.11.2018)
- Designhaus Halle: Mikrowettbewerb für das Bauhaus Dessau (07.02.2019)
- Designhaus Halle: Mikrowettbewerb „Welt erfahren“ (12.03.2020)

Vorträge, Podiumsdiskussionen

- „Make + Play + Think“, Werkpräsentation im Studiengang (02.11.2016)
- „Critical Gaming“, Arbeitspräsentation vor internationaler Besuchergruppe aus China (01.12.2016)
- „Spielräume des Möglichen“, Antrittsvorlesung (Jour Fixe, 13.06.2017)
- „Trotzdem und Überhaupt“, Podiumsdiskussion (FEM-Power, 18.11.2017)
- VR-Tag MM|VR-Design mit Gästen der Oper Halle (29.05.2018)
- „How much sustainability can an Art-University handle?“, Diskussionsrunde, Hurra! Hurra! Festival (05.10.2019)
- STURA Podiumsgespräch zum Erscheinungsbild der Jahresausstellung (16.01.2020)

- Kuppelbrunchs, „Burg gründet!“, Designhaus Halle (19.11.2019)
- BURG Giebichenstein Kunsthochschule Halle, Multimedia|VR-Design, Vorstellung Hochschulen der Region/Mitteldeutschland, Stadt Leipzig, Amt für Wirtschaftsförderung (23.01.2020)

Gastkritiken

- Gastkritik Spiel & Lerndesign (24.05.2017)
- Gastkritik Kommunikationsdesign Masterforum (08.11.2017)
- Gastkritik (Arbeitsbesprechung) Zeitbasierte Künste (16.-17.04.2019)

KÜNSTLERISCH/WISSENSCHAFTLICHE TÄTIGKEIT AUSSERHALB DER HOCHSCHULE

Juryarbeit/Gutachten

- National Geographic Grant, Zweitgutachter (2017)
- Deutscher Multimediapreis mb21 (2018, 2019, 2020)
- BESTFORM-Award (2019, 2020)
- DOK Neuland Award (2019)
- Interne Akkreditierung der Studiengänge BA und MA Digital Games, Technische Hochschule Köln, Cologne Game Lab, Gutachter (2020)

Berufungskommissionen

- Externes Berufungsmittglied Game Arts, BTK - Hochschule für Gestaltung Berlin (Juni 2017)
- Externes Berufungsmittglied Game Informatics, BTK - Hochschule für Gestaltung Berlin (Juni 2017)

Ausstellungen

- Gruppenausstellung „New Gameplay“ mit den Arbeiten Paidia Laboratory: feedback #4 und #6, Nam June Paik Art Center in Yongin, South Korea (20.07.2016 - 19.02.2017)
- Digital Solo Show „UNAUTHORIZED SFMOMA SHOW“, global dreams - animated gif, San Francisco Museum of Modern Art (On view from Apr 21, 2017, 10:06:38 PM through Apr 22, 2017, 7:09:50 PM)
- Gruppenausstellung „Never AFK“, Paidia_Institute on twitch, NRW-Forum Düsseldorf (10.-12.05.2019)
- Gruppenausstellung „Indie Bibliothek“, Duel42, PLAY Creative Gaming Festival, Hamburg (18.-21.10.2019)

Vorträge/Konferenzen/Workshops

- „No Frame“, Vortrag, Expanded Animation Symposium, ARS Electronica, (Linz, Sep. 2016)
- „SIN MARCO! Making art, animation and games in VR“, Vortrag und Workshop (Mexico City, 18.-19. Sep. 2017)
- „... you may ask yourself, how did I get here?“, VR Lecture-Performance auf der Tagung „Mit weit geschlossenen Augen. Virtuelle Realitäten entwerfen.“ KISD (Köln, 31.05.2017)
- „Wir Alle Spielen Theater“, Tagung Böll Stiftung (Berlin, 24./25.11.2017 | 22./23.02.2019 | 14./15.02.2020)
- 34C3, Konferenz des Computer Chaos Club, Teilnahme (Leipzig, 27-29.12.2017)
- Digital Games, Workshop zur Programmkonferenz, Bauhaus Agenten Weimar 16.03.2018
- Game Based Learning Conference, AFBB, Fachhochschule Dresden, Teilnahme (08.-09.03.2018)
- Expert*innenworkshop digitale Medien im Rahmen des Kindermedienfestivals Goldener Spatz, Erfurt (28.5.2018)
- Spiel-Ringvorlesung, THIS FEELS GREAT, Künstlergespräch, Institut für Musikwissenschaft der Goethe-Universität Frankfurt (14.02.2019)
- ELIAAcademy Decoding Digitallity, Teilnahme (Stuttgart, 25.-27.09.2019)

- „T.H.E.Z.O.N.E. Ein postapokalyptischer Spaziergang“, Vortrag, Symposium: Andrei Tarkowski, Stalker – Film und Ausnahmezustand (Akademie der Künste, Berlin, 26.-27.04.2019)

Publikationen

- „Der Lauf der Daten“, Essay im Jahrbuch der BURG 2017: Transformation
- Ana M. M. Jaramillo, Enar de Dios Rodríguez, Lasse Scherffig: „UNAUTHORIZED SFMOMA SHOW“, Künstlerbeitrag zur Ausstellungspublication (Digitales PDF, 2017)
- „Mit weit geschlossenen Augen“ – Beitrag zur Publication, Fink-Verlag (geplant)
- „T.H.E.Z.O.N.E. Ein postapokalyptischer Spaziergang“, Beitrag zur Publication, Akademie der Künste (in Arbeit)
- „THIS FEELS GREAT“, Künstlergespräch, Beitrag zur Publication zur Ringvorlesung, transcript Verlag (in Arbeit)

Gastkritik

- Projektkonsultation EMARE-Stipendiatinnen Coralie Vogelaar, Werkleitz (2017)
- Projektkonsultation EMARE-Stipendiatinnen Wouter Moraal, Werkleitz (2019)

Vita

Jonas Hansen

Prorektor Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
Professor Design und Medientechnologie

1999-2003 Studium „Design for Virtual Theatre and Games“ (Bachelor of Arts), Hochschule für Künste, Utrecht | 2004-2006 Studium „Media Technology“ (Master of Science), Universität Leiden | seit 2003 freiberuflicher Medienkünstler/-designer | 2003-2006 Mitgründer & Vorstandsmitglied „Stichting z25.org“, Utrecht | seit 2009 Mitgründer & Vorstandsmitglied „Paidia Institute“, Köln | 2007-2016 künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter, Kunsthochschule für Medien Köln im Bereich experimentelles 3D und Games | 2014-2015 Lehrauftrag, „Cologne Game Lab“, Technische Hochschule Köln | 2016-2017 Vertretungsprofessur, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle | seit 2017 Professur, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

||j-hansen.de



>0 Jonas (Foto: Hochschulpressestelle)

Inhalt & Gestaltung

Jonas Hansen

Abbildungen

Soweit nicht andersweitig angegeben liegt das Bildrecht bei den Autoren der abgebildeten Arbeiten.

Schrift

OCRA Std

Arial Narrow

Papier

300g / 150g matt gestrichen

Druck & Bindung

IMPRESS DRUCKEREI Halbritter KG, Halle

Auflage

5

Dank

Bedanken möchte ich mich bei meiner Hochschule für die Unterstützung und den Freiraum in Forschung und Lehre; bei meinen Kolleg*innen, Mitarbeiter*innen und Lehrbeauftragten für den kollegialen und inspirierenden Austausch, sowie die wertvolle gemeinsame Arbeit und vor allen bei allen Studierenden, mit denen ich gemeinsam wachsen durfte.

Ein besonderer Dank geht auch an Nora, Julian, Werner und Arnold für den gestalterischen Rat und das Finden der fehlenden Kommata. , – !

