

HERAUSGEBEN VON  
THERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

WISSENSCHAFTLICHE MITARBEITERIN  
HEINRICH-HEINE-UNIVERSITÄT DÜSSELDORF  
INSTITUT FÜR KUNSTGESCHICHTE

PROJEKT

ART 4.0 – DIGITALE KUNSTVERMITTLUNG

POTENZIALE DER  
**Game Art**  
FÜR KUNSTVERMITTLUNG UND  
MUSEALES AUDIENCE DEVELOPMENT  
AM BEISPIEL VON BILL VIOLAS "THE NIGHT JOURNEY"

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
ONLINE-JAHRESTAGUNG  
DEUTSCHER MUSEUMSBUND  
2.-5. MAI

HERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN

GAME ART/THE NIGHT JOURNEY

**DAS DIGITALE OBJEKT:  
BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY"**

**DIE FRAGE:**

**WIE KANN DIE PRÄSENTATION VON VIDEOSPIELEN ALS INTERAKTIVES  
KUNSTOBJEKT ERFOLGEN, UM DIE POTENZIALE DES MEDIUMS FÜR EIN  
ERFOLGREICHES AUDIENCE DEVELOPMENT ZU NUTZEN?**

HERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
GAME ART/THE NIGHT JOURNEY

# DAS DIGITALE OBJEKT: BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY"

2018

ENTWICKELT SEIT 2002 (DURCH GAME INNOVATION LAB, BILL VIOLA)

VIDEOSPIEL, MATERIAL: PC,PS4//WINDOWS,MAC

VERTRIEBEN ÜBER ITCH.IO (AKTUELL: 9,99\$)

BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY, 2018



# BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY,, 2018

THERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN

GAME ART/THE NIGHT JOURNEY

## BESONDERHEITEN UND HERAUSFORDERUNGEN:

- EINBEZIEHUNG DES/DER SPIELERS/SPIELERIN KENNZEICHNEND FÜR VIDEOSPIELE
- INTERAKTIVER LUDITIVER CHARAKTER DES OBJEKTS → PUBLIKUM ALS AKTEUR

# BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY,, 2018

THERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
GAME ART/THE NIGHT JOURNEY

## BESONDERHEITEN UND HERAUSFORDERUNGEN:

- EINBEZIEHUNG DES/DER SPIELERS/SPIELERIN KENNZEICHNEND FÜR VIDEOSPIELE
- INTERAKTIVER LUDITIVER CHARAKTER DES OBJEKTS → PUBLIKUM ALS AKTEUR

## ZWEI MÖGLICHKEITEN DER ERFAHRUNG:

A) DER/DIE BESUCHER:IN SPIELT SELBST AKTIV

ODER

B) BEOBACHTET PASSIV EINEN SPIELVERLAUF

# BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY,, 2018

THERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
GAME ART/THE NIGHT JOURNEY



ZKM\_GAMEPLAY, ZKM | CENTER FOR ART AND MEDIA, KARLSRUHE, GERMANY (2016 )



THE NIGHT JOURNEY AT VECTORS GAME + ARTIST CONVERGENCE 2013

# BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY,, 2018

THERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
GAME ART/THE NIGHT JOURNEY

## PROBLEME:

- (LANGZEIT-)ARCHIVIERUNG
- URHEBERRECHTLICHE PROBLEME BEI „RESTAURIERUNG“
- URHEBERRECHTLICHE PROBLEME BEI PRÄSENTATION UND VERMITTLUNG IM DIGITALEN RAUM

# BILL VIOLA "THE NIGHT JOURNEY,, 2018

THERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
GAME ART/THE NIGHT JOURNEY

## CHANCEN FÜR VERMITTLUNG UND AUDIENCE DEVELOPMENT:

- GAME ART ALS CHANCE ZUM ERREICHEN NEUER ZIELGRUPPEN
- PARTIZIPATION BEGINNT BEREITS BEIM KUNSTWERK
- GERADE BEI DIGITALEN OBJEKTEN: MUT ZU NEUEN PLATTFORMEN FÜR KOMMUNIKATIONSSTRATEGIEN, ABER AUCH VERMITTLUNGSANGEBOTEN

HERESA STÄRK M.A.

✉ [THERESA.STAERK@HHU.DE](mailto:THERESA.STAERK@HHU.DE)

WISSENSCHAFTLICHE MITARBEITERIN  
HEINRICH-HEINE-UNIVERSITÄT DÜSSELDORF  
INSTITUT FÜR KUNSTGESCHICHTE

PROJEKT

ART 4.0 – DIGITALE KUNSTVERMITTLUNG

POTENZIALE DER  
**Game Art**  
FÜR KUNSTVERMITTLUNG UND  
MUSEALES AUDIENCE DEVELOPMENT  
AM BEISPIEL VON BILL VIOLAS "THE NIGHT JOURNEY"

BORN DIGITAL OBJECTS SAMMELN  
ONLINE-JAHRESTAGUNG  
DEUTSCHER MUSEUMSBUND  
2.-5. MAI