

HERAUSGEBEN VON
THERESA STÄRK M.A.

✉ 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

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

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

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

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

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

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

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.

✉ HERESA.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