

B3/THE ARTS+

Schwerpunkt Games: Kunst, Kohle, Kreativität

(Offenbach/Köln, 20. August 2019) „Nach Golde drängt, am Golde hängt doch alles...“, wusste schon Goethe. Das Thema Förderung bleibt ein Dauerbrenner in der Gameswirtschaft, jüngst wieder befeuert durch die Meldungen über sinkende Beschäftigungszahlen in der Branche und ausbleibende Spieleförderung durch den Bund für das Jahr 2020.

Folgerichtig nimmt das Thema einen breiten Raum im Festivalprogramm von B3/THE ARTS+ ein. Aktuell sind vier Veranstaltungen geplant, die sich mit ökonomischen Fragestellungen befassen, sowohl für die Computerspielebranche als auch für andere Mediengattungen.

So werden u.a. Michael Liebe (Booster Space), Jeremy Chan (Aurora Media) und Filmproduzent Sten Saluveer (EST) die Frage diskutieren, ob die zunehmende Abhängigkeit von finanzieller Förderung, gleich ob öffentlich oder privat, letztlich nicht doch die Kreativität drosselt und die künstlerische Freiheit einschränkt.

Über Chancen und Risiken staatlicher Förderung und gezielter Vermarktung informieren die Games-Experten Malte Behrmann und André Bernhardt. Behrmann ist Professor für Wirtschaftskommunikation an der BBW Hochschule in Berlin und Autor u.a. des vielbeachteten Fachbuchs „In der Innovationsfalle: Überlegungen zu einer zukunftsfähigen Innovationsförderung“. Bernhardt (IndieAdvisor & Company) berät und unterstützt seit Jahren junge und entwicklungsfähige Studios mit Know-how und Netzwerk in Bezug auf Finanzierung, Vermarktung, Professionalisierung und Visibilität.

Mithilfe von Games- und XR-Technologien sowie KI-Anwendungen entstehen Immersive Welten

Seit der Premiere 2013 sind Games als Innovationsmotor, Wirtschaftsfaktor und Kulturgut ein zentraler Bestandteil der B3 Biennale des bewegten Bildes. Aus Sicht der Veranstalter ist die Branche einer der innovativsten Teile der Kultur- und Kreativwirtschaft und damit ein Leitmedium der digitalen Kultur. Computerspiele und Entwicklungen wie Virtual- und Augmented Reality bestimmen und bestimmen die Zukunft des bewegten Bildes maßgeblich mit.

„Videospiele sind im Kern transmedial und stehen exemplarisch für Erzählen und Bewegtbild in jeglicher Form. Die Branche steht aber nicht nur für Trendsetting in der Technik, sondern liefert auch wesentliche Impulse für kreative Entwicklungen in Wirtschaft und Kultur“, begründet Prof. Bernd Kracke, Präsident der Hochschule für Gestaltung Offenbach (hfg) und Künstlerischer Leiter der B3, die enge Einbindung der Branche.

Holger Volland, Vice President der Frankfurter Buchmesse und KI-Vordenker, ergänzt: „Im Rahmen von B3/THE ARTS+ geht es uns auch darum herauszufinden, ob und wie KI-orientierte Ansätze Kreativprozesse unterstützen und ob es denkbar ist, dass künstliche und menschliche Intelligenz Kreativität auf neue Stufen heben können.“

Die Kombination von Games- und XR-Technologien sowie KI-Anwendungen zeigt sich in diversen Arbeiten, die zur B3 auf dem Immersive Stage der New Yorker Künstlervereinigung „3-Legged Dog“ vorgestellt werden. Bis zu 90 Zuschauer_innen können sich gleichzeitig in der ca. 350 qm begeharen Großinstallation aufhalten.

So zeigt der Digital Media-Künstler Peter Burr sein Virtual-Reality-Spiel *Dirtscraper* in Raumgröße. Es simuliert eine postapokalyptische Zukunft, in der Menschen in einem riesigen, vielschichtigen unterirdischen Komplex leben, der von den seltsamen Launen künstlicher Intelligenz bestimmt wird.

Victor Morales' *Esperpento* (Monstrosität) ist eine digitale 3D-Performance, inspiriert von der ästhetischen Vision des spanischen Malers Francisco Goya. Mittels VR- und AR-Techniken entsteht eine visuell aufgeladene Meditation über die Ablehnung des Anderen und die Entmenschlichung des Fremden.

Ebenfalls in der Leitausstellung führt der chinesische Künstler Fei Jun, Associate Professor am Digital Media Lab der China Central Academy of Fine Arts (CAFA) Beijing, erstmals in Deutschland seine interaktive Installation *Interesting World* (2019) vor. Sie basiert auf einem von Fei und einer Gruppe von Ingenieuren entwickelten, KI-gesteuerten Kategorisierungssystem, das Informationen aus Google Maps verwendet. Die KI nimmt die Emotionen und die Gesichter der Zuschauer_innen auf, um daraus Elemente ihrer Identität abzuleiten.

Auch der VR_PARK im Rahmen der B3 Leitausstellung setzt sich bewusst mit dem Trendthema VR auseinander. Vor dem Hintergrund des B3 Leitthemas REALITIES treffen Narration und Emotion, Illusion und Simulation in diesem Medium auf besondere Weise aufeinander und fordern unser Verständnis von Realität digital heraus. Die Mehrzahl der 20 gezeigten Arbeiten sind Welt-, Europa- sowie Deutschlandpremierer.

B3 Biennale des bewegten Bildes

B3 ist heute einer der zentralen europäischen Hotspots für zeitgenössische Medienkunst, das bewegte Bild, für innovative Medienentwicklungen und den wissenschaftlichen Diskurs. Seit 2013 haben Exponate und Themen der B3 rund 800.000 Menschen im In- und Ausland begeistert sowie eine breite nationale und internationale Medienresonanz erzeugt. 2019 findet die B3 zum ersten Mal in strategischer Kooperation mit "THE ARTS+" Future of Culture Festival auf der Frankfurter Buchmesse und an weiteren ausgewählten Orten in Frankfurt und im Rhein-Main-Gebiet statt. Bewegtbild- und Medienschaffende aus der ganzen Welt werden vom 16. bis 20. Oktober 2019 unter dem Leitthema „REALITIES“ ihre Projekte, Werke und Ansichten in Ausstellungen, Screenings, Konferenzen und weiteren Events vorstellen. Ziel der Biennale ist es zum einen, eine breit angelegte interdisziplinäre und genreübergreifende Allianz für das bewegte Bild zu schaffen, zum anderen, der internationalen Kreativ- und Kulturwirtschaft eine übergreifende Plattform für den professionellen Austausch zu bieten. Veranstalter der B3 Biennale des bewegten Bildes ist die Hochschule für Gestaltung Offenbach (HfG). Träger der B3 ist das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst (HMWK).

Über THE ARTS+

THE ARTS+ – mit dem Untertitel „Future of Culture Festival“ – ist ein Festival zur Zukunft der Kreativ- und Kulturwirtschaft. THE ARTS+ versteht sich als Bindeglied zwischen den kulturellen Welten, möchte Netzwerke und Synergien schaffen. Dabei geht es um finanzielle Zusammenschlüsse, wirtschaftliche Gegenwart und die Zukunft der Kreativindustrie. Es geht um eine Neuordnung und damit auch neue Rahmenbedingungen – finanzieller Art, politisch, aber auch, was das Selbstverständnis und die Rechtfertigung der Bereiche angeht. THE ARTS+ findet vom 16. bis zum 20. Oktober 2019 im Rahmen der Frankfurter Buchmesse statt. www.theartsplus.com

Aktuelle Informationen zu Programm und Teilnehmer_innen der B3 finden sich [hier](#).

Kontakt für die Presse

Susanne Tenzler-Heusler
Leitung Presse B3
Mobil: +49 173 378 66 01
presse@b3biennale.com
www.b3biennale.com