

B3/THEARTS+ 2019

Schwerpunkt Games: Kunst, Kohle, Kreativität

(Frankfurt/Main, 10. Oktober 2019) 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 bestimmten 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.

Eintauchen ist angesagt

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

So zeigt der Digital Media-Künstlers Peter Burr sein Virtual-Reality-Spiel in Raumgröße *Dirtscaper*. 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.

Weltpremiere Vonderland

Die neuen XR-Technologien VR, AR und MR verändern Storytelling und Rezeption von Geschichten, Filmen und Games massiv. Regisseur und VR-Unternehmer Cyril Tuschi stellt auf der B3 Leitausstellung sein Projekt *Vonderland* vor. Ziel ist es, via Vonderland-Dreamdecks die besten Film- und Games-Inhalte mit VR- und Augmented Reality-Storywelten über alle Medienplattformen hinweg zu verschmelzen und so interaktive Abenteuer für die ganze Familie zu kreieren. Über Tracked Objects, Full Body Avatare, Wärme, Wind, Gerüche soll ein optimales immersives Gemeinschaftserlebnis möglich werden.

Game im Papierschnitt-Stil

Ebenfalls in der B3-Leitausstellung zeigt das Büro für transmediale Stoffentwicklung Unger & Fiedler das mobile Spiel *"Luther – Die Reise"*, das erstmalig zum 500. Jahrestag der Reformation veröffentlicht wurde und seitdem immer wieder überarbeitet wird. Historisch korrekt inszeniert liefert das Spiel viele Antworten und interessante Informationen rund um Martin Luther, eine der bedeutendsten Persönlichkeiten des ausgehenden Mittelalters. Als eine Interpretation historischer Persönlichkeiten und Ereignisse des 16. Jahrhunderts verwendet das mehrfach ausgezeichnete Spiel einen Papierschnitt-Stil, der die Charaktere und Handlungsorte in ein Puppentheater versetzt. Ironischerweise können Nutzer einen "echten" Ablassbrief als In-App-Kauf erwerben und bequem zu Hause ausdrucken.

KI enthüllt Identitäten

Der chinesische Künstler Fei Jun, Associate Professor am Digital Media Lab der China Central Academy of Fine Arts (CAFA) Beijing, präsentiert 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.

Pathos oder echtes Leben?

Am 17. Oktober beleuchtet das „*Quartett der Spielkultur*“ das Konzept des "hyperrealistischen interaktiven Gamings" des Videospieldesigners David Cage. Filmproduzent Marc Lepetit und Jenni Wergin, Förder-Referentin für den Games-Sektor beim Medienboard Berlin-Brandenburg, stellen sich gemeinsam mit den Games-Journalist_innen Melek Balgün und Marcus Richter den großen Fragen: Sind Spiele wie "Heavy Rain" oder "Detroit: Become Human" Lebenssimulationen, die geeignet sind, Themen wie menschliche Traumata oder Sklaverei zu reflektieren? Oder doch nur interaktive Seifenoperen auf der Suche nach emotionaler Unterhaltung?

„Nach Golde drängt, am Golde hängt doch alles...“

...wusste schon Goethe. Das Thema Förderung bleibt ein Dauer-Brenner in der Gameswirtschaft. Jüngst wieder befeuert durch die Meldungen über sinkende Beschäftigungszahlen in der Branche und das Hick-Hack rund um das Thema Spieleförderung durch den Bund und die Länder. Folgerichtig nimmt das Thema breiten Raum im Festivalprogramm von B3/THEARTS+ 2019 ein. Aktuell sind vier Veranstaltungen geplant, die sich mit ökonomischen Fragestellungen befassen, sowohl für die Computerspielebranche, aber 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 Kreativität drosselt und künstlerische Freiheit einschränkt.

Über Chancen und Risiken staatlicher Förderung und gezielter Vermarktung informieren die Game-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.

Die Grenzen kreativer Machbarkeit und die These „Inhalte kann man umwandeln für jedes Format!“ diskutiert Gamesexperte Thorsten Unger (CEO Unger & Fiedler) in einem gemeinsamen Panel mit Rose Kay (Drehbuchautorin, CEO Immersive Storylab; Großbritannien), Grace Glowicky (Schauspielerin, Filmregisseurin; Kanada/USA), Lena Chen (Künstlerin, Autorin, Filmemacherin; USA) sowie Kevin Cunningham (Executive Artistic Director 3-Legged Dog; USA).

B3 Biennale des bewegten Bildes

B3 ist seit 2013 einer der zentralen europäischen Hotspots für zeitgenössische Medienkunst, das bewegte Bild, für innovative Medienentwicklungen und den wissenschaftlichen Diskurs. 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 15. 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).

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