



Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
University of Art and Design

20. September 2022

Spielen! Gestalten!

Die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign stellt im Institut für Neue Technische Form (INTeF) in Darmstadt aus und zeigt vielfältige Themen und Ansätze aus 15 Jahren Lehre an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
4. Oktober bis 27. November 2022

Die Ausstellung *Spielen! Gestalten!* Im Institut für Neue Technische Form (INTeF) in Darmstadt gibt vom 4. Oktober bis 27. November 2022 Einblicke in die vielfältigen Themen und Ansätze, die in den letzten 15 Jahren in der Lehre der Studienrichtung Spiel- und Lerndesign an der BURG von Prof. Karin Schmidt-Ruhland verfolgt wurden. Gezeigt werden Beispiele aus Übungen und Projekten von Studierenden aus allen Phasen des Studiums: den Grundlagen des Spiel- und Lerndesigns, den methodischen Gestaltungsübungen im zweiten Studienjahr, den Projekten im Hauptstudium sowie den Bachelor- und Masterarbeiten.

In den Projekten der Studienrichtung Spiel- und Lerndesign an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle geht es um das Spiel der Kinder, um das Spiel der Erwachsenen, um die Bedeutung des Spiels in Wissensvermittlung und -aneignung und schließlich um die Rolle des Spielerischen in sozialen und kreativen Prozessen allgemein. Gestaltet werden Spielobjekte, Spielräume und Spielaktionen.

In der Ausstellung zu sehen sind aus dem Projekt *Sitzgeschichten* zum Beispiel *Moo* von Eva Nickl. Ein Hocker greift hier das Bedürfnis von Kindern auf, die beim Sitzen oft nach einer Beschäftigung der Finger suchen. So bekommt der Hocker einen Überzug mit viel Raum für Erkundungen. Den weichen Polsterbezug kann man drücken und knautschen und er enthält versteckte Holzkugeln, die mit den Fingern zu ertasten sind.

Aus dem Projekt *HAND WERK*, das in Kooperation mit der Union Sozialer Einrichtungen U.S.E., Berlin entstanden ist, ging es darum, den Prozess der Produktion mitzudenken, da in deren Werkstätten Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen arbeiten. Durch Entwurfsentscheidungen sollten diese Prozesse vereinfacht werden. Die Arbeit *Wehwehchen* von Svenja Münster, ein Trost spendendes Stofftier, wurde in der dortigen Siebdruckwerkstatt

und Schneiderei hergestellt. Die Schnittkontur kann zur einfachen Verarbeitung für die Mitarbeiter*innen gleich mitgedruckt werden.

Dagegen ist *hidden treasure* ein Kartenspiel von Laura Klingele zum Mitzählen, Tricksen und Schummeln. Es kritisiert mit einem ironischen Zwinkern unseren Umgang mit Müll und regt dazu an, sich mit Fragen der Mülltrennung zu beschäftigen. Es ist ein Ergebnis aus dem Projekt *Gesellschaft spielen!*.

Die Masterarbeit von Martin Hensel mit dem Titel *Weggefährten* setzt sich mit dem Thema der Mobilität, den verschiedenen Spielformen und im Speziellen mit dem Rollenspiel auseinander. *Weggefährten* ist eine Serie aus fünf Holzautos, die in die Welt des Urlaubs entführen und sowohl Kindern als auch Erwachsenen die Möglichkeit geben, im Spiel auf Reisen zu gehen.

Im Projekt *fa.bu.lös* aus dem 1. Studienjahr werden bekannte Tiere gemischt und neue fantastische Fabelwesen erschaffen. Zum Beispiel die *Kragenrobbe* von Malin Trepel als eine Verknüpfung von einer Robbe und einer Kragenechse. Das Augenmerk liegt auf einer Interpretation der Besonderheiten der einzelnen Körperteile. Diese werden in raffinierte Schnitte (2D) überführt und nähgrafisch umgesetzt. Dadurch wird das flächige, weiche textile Material in dreidimensionale Formen überführt.

„Das Spiel hat viele Facetten. Im Spiel erleben wir Spaß und Freude, sind frei von den Zwängen des Alltags, können Neues (oder uns) ausprobieren. Zum Spielen gehört aber auch die Spannung, der Wettkampf, das Einhalten von Regeln. Auch gilt: Spielen ist die Art des Kindes, die Welt zu erkunden und zu verstehen. Spielen bedeutet leben lernen“, betont Karin Schmidt-Ruhland, die seit 2007 die Professur für Spiel- und Lerndesign an der BURG inne hat.

Die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign

Die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle hat eine lange Tradition und ist in Deutschland einzigartig. Spielen und Lernen findet an vielen Orten und in allen Lebensphasen statt und wird beeinflusst von gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen. Dementsprechend vielfältig und breit aufgestellt ist das Spektrum an Themen und Gestaltungsanforderungen, die den Studierenden angeboten werden. Die Studienrichtung Spiel- und Lerndesign an der BURG umfasst die Gestaltung von Spielräumen, Spielobjekten und Spielaktionen sowie den Entwurf von Konzepten und Medien zum Thema des lebenslangen Lernens. Die Studierenden werden hierbei befähigt, eigenverantwortlich und professionell Gestaltungsansätze, fachliches Wissen und forschersiche Herangehensweisen auf Problem- und Aufgabenstellungen anzuwenden. Bei der Problemlösung wird ein handlungs- und nutzenorientierter, auch partizipativer Ansatz verfolgt. Im Gestaltungsprozess stehen Form und Funktion, Materialität und Nachhaltigkeit im Fokus.

Es werden Arbeiten gezeigt von:

Veronika Andres, Isabel Apel, Desiree Bach, Danni Bai, Isabell Unzueta Bilfinger, Delphine Bishop, Bianca Blum, Emili Blum, Leonie Briana Blug, Anna Böhnke, Emma Brix, Liv Burhenne, Felix Cordes, Monique Dahl, Layla Diehl, Angelica Dittwald, Pateekshana Dixit, Cleo Dölling, Caroline Donner, Willy Dumaz, Ruud van den Eijnden, Charlotte Ehrt, Lena Eichhorn, Bianca Elgas, Carla Enchelmaier, Lena Ender, Laura Fischinger, Richard von Fircks,



Carina Fischer, Lydia Fuchs, Anika Garz, Anncharlott Garzareck, Noa Elisa Gellenbeck, Hanna Gintrowski, Max Greiner, Lisa Grünberg, Tara Guariguata, Valentina Gürtler, Elisabeth Hacker, Martin Hajek, Jihye Han, Sebastian Hennig, Martin Hensel, Stephan Hildebrandt, Henrik Höhne, Monika Hoffmann, Hanna Hübner, Benjamin Hülsen, Hilke Idziaschek, Alexandra Jahn, Gesa Janßen, Henrike Kaiser, Akane Katsuragawa, Antonia Kleinhempel, Laura Klingele, Wanhyun Ko, Hannes Koch, Christin Kröhnert, Simon Kurze, Jungwoon Lee, Felix Michel Lies, Lucas Lippold, Anne Löwenstein, Ruth Löwenstein, Sara Mauer, Nele (Maria) Meier, Larissa Meyer, Sarah Mende, Katharina Michnik, Florian Möller, Mandy Mucha, Lena Mühl, Svenja Münster, Martina Musek, Hannah Neuß/Kivisilk, Eva Nickl, Sabeth Niemann, Fenja Petersen, Joaquim Marreiros Pontes Branco, Amanda Püschel, Fritz Rahe, Karl Raupach, Alexander Rex, Anneli Anglas Rodriguez, Tim Rogasch, Johanna Rosenkranz, Elena Rotman, Alice Ruge, Marie-Sophie Runge, Stella Sachse, Lina Saller, Leonie Schiller, Karl Anton Schinkel, Paula Schinkel, Susanne Schlenther, Ines Schmiegel, Alina Schröder, Jari Schröder, Lukas Schubert, Nicole Schuch, Ricarda Schultze, Jessica Schulze, Tanja Schuschel, Kaja Semmler, Leonarda Spassova, Paul vom Stein, Maria Taebling, Marlene Christina Thiel, Carolin Thieme, Julia Trautmann, Malin Rebecca Trepel, Ava Uhde, Antonia Vieth, Florentine Voigt, Robert Walther, Lilian Walters, Lisa Marie Wandel, Alina Weber, Alexander Wiefel, Elisabeth Wolf, Sayoon Yang, Rita Leonore Zeinar, Verena Zimmermann

Spielen! Gestalten!

Ausstellungsdauer: Dienstag, 4. Oktober bis Sonntag, 27. November 2022

Eröffnung: Sonntag, 2. Oktober 2022, 12 Uhr

Ort: Institut für Neue Technische Form (INTeF), Friedensplatz 11, 64283 Darmstadt

Öffnungszeiten: Dienstag bis Samstag, 11 bis 17 Uhr und Sonntag, 11 bis 14 Uhr

Eintritt: Der Eintritt ist kostenfrei. Eine Anmeldung vorab ist nicht notwendig

Konzept: Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Gestaltung und Umsetzung: Prof. Karin Schmidt-Ruhland, Martin Hensel, Svenja Münster

Förderer: Wissenschaftsstadt Darmstadt, Prinz-Ludwig-Stiftung, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. Wir bedanken uns für die Unterstützung bei den Werkstätten der BURG.

Weitere Informationen: <https://intef.info/>

Social Media: Die BURG kommuniziert die Ausstellung in den sozialen Medien mit den Hashtags #BurgHalle und #SpielenGestalten

Ihre Ansprechpartnerin:

Brigitte Beiling

Leiterin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Campus Design, Villa, 1.OG, R. 213

T +49 (0)345 7751-526 F +49 (0)345 7751-526

[beiling\(at\)burg-halle.de](mailto:beiling(at)burg-halle.de)

Online Pressebereich:

www.burg-halle.de/presse