MÄRZ

Podiumsdiskussion zur Ausstellung
»Game Designers & Software Artists«
Mi. 03.03.2027, 18 Uhr
Eintritt frei, Anmeldung erforderlich bis zum 24.02.2027

Dr. Björn Blankenheim ist Gründer und Geschäftsführer von VAULT.NRW, Videospiel-Archiv für Unternehmensgeschichte, Literatur und Technikkultur NRW (2024).

Martin Dietrich ist seit über neun Jahren freier Journalist mit Schwerpunkt auf Videospiele, digitaler Öffentlichkeit und gesellschaftlichen Debatten.

Benjamin Beil ist Professor für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkulturen am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören Computerspiele, Inter- und Transmedialität sowie digitale Medien im Museum.

Isabelle Hamm, M.A., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt »Computerspiele(n) im Museum« am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen Museologie, digitale Kunstvermittlung, KI, Medienkunst sowie die Schnittstellen dieser Bereiche zu Computerspielen; sie promoviert zu virtuellen Ausstellungen.

APRIL

»Im Gespräch mit Dr. Björn Blankenheim«
So. 25.04.2027, 14 Uhr
Expertengespräch inklusive Ausstellungsrundgang mit Museumsleiter Marius Stiehler
Eintritt frei, Anmeldung erforderlich bis zum 21.04.2027

Änderungen vorbehalten

Gut Rödinghausen
Fischkuhle 15
58710 Menden

Öffnungszeiten:
Mi. & Do. 9 – 17 Uhr
Sa. & So. 10 – 18 Uhr
An Feiertagen geschlossen
Eintritt frei

Kontakt & Anmeldung:
02373 903-8770, zu den Öffnungszeiten des Museums
museum@menden.de

www.menden.de/museen
www.facebook.com/gutroedinghausen
Instagram @museen_menden

Bildnachweis Titelbild, Seite 3: Sigurd Steinprinz

Game Designers & Software Artists



Inszenierung & Selbstverständnis der Künstlerinnen und Künstler bei Electronic Arts (EA) von 1983 – 1988

12.12.2026 – 25.04.2027

GUT RÖDINGHAUSEN

Game Designers & Software Artists

Anfang der 1980er Jahre hielten in immer mehr Kinder-, Wohn- und Schlafzimmern Heimcomputer und Spielkonsolen Einzug. Vor diesem Hintergrund entstand eine wachsende Szene der Computerspieleentwicklung, die sich zunehmend professionalisierte. Besonders die US-amerikanische Firma Electronic Arts (EA) wirkte mit ihrem Marketingkonzept auf die Inszenierung und das Selbstverständnis der Spieleentwicklerinnen und -entwickler jener Zeit. Diese standen nicht nur vor der Herausforderung, ein Computerspiel als Gegenstand zu definieren, zu gestalten und zu realisieren, sondern begriffen sich auch als Künstlerinnen und Künstler, die sich ein neues Medium zu eigen machten. Die Ausstellung geht der Entwicklung eines Mediums nach, das heute unsere Popkultur prägt und dabei weit mehr als reine Unterhaltung ist.

Ausgehend von seiner eigenen umfangreichen Videospielsammlung hat Dr. Björn Blankenheim, Gründer und Geschäftsführer von VAULT.NRW – Videospiel-Archiv für Unternehmensgeschichte, Literatur und Technikkultur NRW, die Ausstellung konzipiert.

Die in Kooperation mit den Museen der Stadt Menden entstandene neue Sonderausstellung »Game Designers & Software Artists« auf Gut Rödinghausen zeigt rund 70 Spiele und Anwendungen aus der Zeit zwischen 1983 und 1988, ergänzt um historische Exponate, wie Zeitschriften, Hardware und weiteres zeittypisches Zubehör.

Nicht nur Fans klassischer Computerspiele erhalten hier einen spannenden Einblick in die Geschichte der Computerspiele, ihre Ästhetik, Technik und künstlerischen Ambitionen!



Einladung

Sonderausstellung
»Game Designers & Software Artists«

Eröffnung
Samstag 12.12.2026, 14 Uhr
Gut Rödinghausen, Kaminsaal

Grußwort
Marius Stiehler
Leiter der Museen der Stadt Menden

Einführung
Dr. Björn Blankenheim
Gründer und Geschäftsführer von VAULT.NRW
Videospiel-Archiv für Unternehmensgeschichte,
Literatur und Technikkultur NRW

Für die Ausstellungseröffnung am 12.12.2026 ist eine Anmeldung erforderlich.