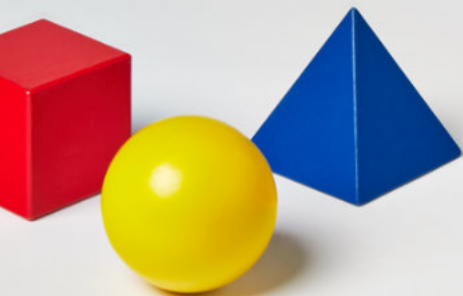


# Game Designers & Software Artists

Inszenierung und Selbstverständnis der  
Künstler/innen bei ELECTRONIC ARTS, 1983–1988

Eine Ausstellung zur  
Kunst- und Designgeschichte  
der Computerspiele  
in Zusammenarbeit mit der  
Design-Sammlung Schriefers  
und Studierenden der  
Bergischen Universität  
Wuppertal



**IAKB - Institut für angewandte  
Kunst- und Bildwissenschaften**



**BERGISCHE  
UNIVERSITÄT  
WUPPERTAL**

# Game Designers & Software Artists

Inszenierung und Selbstverständnis der  
Künstler/innen bei ELECTRONIC ARTS, 1983-1988

Vom 22. April bis 30. September 2022 zeigt das Institut für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften der Bergischen Universität Wuppertal die von Björn Blankenheim (Fakultät für Design und Kunst) konzipierte und kuratierte Ausstellung über das künstlerische Selbstverständnis der Computerspiele-Entwickler/innen beim legendären US-amerikanischen Verleger Electronic Arts während der Frühphase des Unternehmens. In der Ausstellung werden die Verpackungen von rund 70 Spielen und Anwendungen zu sehen sein, die zwischen 1983 und 1988 erschienen sind, ergänzt um historische Exponate, wie etwa Bücher, Zeitschriften, Infomaterial und Hardware. Nicht nur Fans klassischer Computerspiele erhalten hier einen spannenden Einblick in die Geschichte des Mediums.

Informationen zu den Öffnungszeiten  
und zum Begleitprogramm entnehmen Sie bitte der Website des  
Instituts für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften:  
<https://iakb.uni-wuppertal.de>

Die Ausstellung ist zu sehen in der Galerie im Kolkmannhaus,  
Hofaue 51-55 (Hinterhaus), 42103 Wuppertal,  
etwa 5 Gehminuten vom Hauptbahnhof Wuppertal entfernt.

