

**Donnerstag 8. Dezember**

**UNIVERSITÄRE HERAUSFORDERUNGEN /  
KÜNSTLERISCHE POTENTIALE**

10:00–10:15 Begrüßung

**Horizonte und Einblicke**

Sabine Huschka (Leiterin von InKüLe/UdK Berlin)

10:15–11:00

**InKüLe: ein technologisch-didaktisches Experiment I**

Sabine Huschka, Franz Siebler, Robert Siegel

Gemeinsam mit Robert Siegel, der als freier Mitarbeiter eine Konzeption der Online-Präsenz des InKüLe-Projekts erarbeitet und deren Umsetzung realisiert hat, stellt Sabine Huschka die neue website von InKüLe vor. Präsentiert werden damit erste Projektergebnisse der von InKüLe begleiteten, initiierten und technologisch unterstützten Lehr- und Veranstaltungsformate. Hierzu gehören etwa die hybriden Ausstellungsformate auf der Ars Electronica (Sommer 2022), das Seminar Bildung Biodigitale unter der Leitung von Daniel Hromada (SomSem 2022) oder die von InKüLe initiierten Workshops Moving Sound, Capturing Leakage und Stretching Senses School und vieles mehr. Ergänzend wird Robert Siegel Chancen und Risiken der voranschreitenden Digitalisierung aus seiner Sicht als Webdesigner, Frontend Entwickler, IT-Berater und -Supporter beleuchten und eine Diskussion über die erwachsenden Herausforderungen einer digital geprägten Lehr-, Lern- und Lebenskultur im 21. Jahrhundert anzetteln, in denen InKüLe verortet ist.

**(Sabine Huschka, Robert Siegel)**

**streaming kit:**

**Unterstützung hybrider Kommunikation & Kollaboration in künstlerischer Lehre, Forschung und Praxis**

Das streamingkit wurde als mobile und flexible Einheit zur Audio- und Videoübertragung diverser Nutzungsszenarien entwickelt. Es ist Teil der hochschulübergreifenden künstlerischen Lehre und Praxis und findet Anwendung in Lehrveranstaltungen, Konferenzen oder Forschungsvorhaben. Als Tool eines mittlerweile alltäglichen Austauschs in hybriden Räumen reagiert es aktiv auf die sich verändernden sozialen, technischen und räumlichen Rahmenbedingungen.

**(Franz Siebler)**

**DIGITALE TOOLS /  
KÜNSTLERISCHE POSITIONEN**

11:15–11:30 Begrüßung

**Universitäre Horizonte – Künstlerische Interventionen**

Norbert Palz (Präsident der UdK Berlin)



11:30–12:15

**InKüLe: ein technologisch-didaktisches Experiment II**

Maria Kyrou, Mariam Rafahi und Franz Siebler  
(Mitarbeiter\*innen von InKüLe/UdK Berlin)

Die Digitalisierung eröffnet neue Interaktionspotenziale und Formen des künstlerischen Ausdrucks, die Lehren und Lernen in den verschiedenen Künste verändert. Die neuentstehenden digitalen Lernkulturen gilt es zu erörtern, kritisch zu reflektieren und nachhaltig zu gestalten. Zukunftsexplorationen und Prozesse des World-Building eröffnen mit ihrem partizipativen Zukunftsdesign Experimentier- und Reflektionsräume für eine digital reflektierte Transformation der Bildungslandschaft. Sie können für gegenwärtige Veränderungsprozesse nutzbar gemacht werden. Diese zukünftigen, digitalen Lernkulturen hat InKüLe in Ansätzen und als experimentelle Workshop-Formate erprobt. **(Mariam Rafahi)**

Im November 2022 initiierte InKüLe eine Zusammenarbeit mit dem Exzellenzcluster ‚Matters of Activity‘ und der Initiative ‚Stretching Senses School‘. In diesem Zusammenhang wurden zwei transdisziplinäre Workshops durchgeführt, deren mediendidaktische Erkenntnisse dieser Vortrag reflektiert. Anhand des methodischen Dreischritts „konzeptionell, explorativ, transformativ“ wird jener Arbeitsprozess vorgestellt, der eine Brücke zwischen narrativen / materiellen Erkundungen und digitalen Medien schlägt. Darüber hinaus wird die Erweiterung dieses prozeduralen Formats durch modulare Workflows erklärt, in denen die Teilnehmer:innen Variationen und Interpretationen entwickelten. Abschließend wird das Potenzial solcher Kooperationen aufgezeigt, das unser derzeitiges Bildungssystem herausfordert und bereichert. **(Maria Kyrou)**

Für Studierende ohne digitale Vorkenntnisse ist die gestalterisch-künstlerische Arbeit mit „Neuen Medien“ oft mit großen Hürden verbunden. In einer Serie initiiert Formate sind von InKüLe Grundlagen für die dreidimensionale Erfassung

und Aufarbeitung von Inhalten durch 3D-Scanning Technologien geschaffen worden. Eine nachfolgende experimentelle Implementierung durch Augmented Reality ermöglichte einen spielerischen Umgang und eine kritische Reflexion der eingesetzten Technologien. **(Franz Siebler)**

12:15–12:30

Your Work | Your Choice.

**Die Rolle der Bibliothek im digitalen Zeitalter**

Friederike Kramer und Angela Guttner  
(Universitätsbibliothek der UdK Berlin)

Lange schon gilt die Bibliothek nicht mehr nur als Aufbewahrungsort für Bücher. Moderne Bibliotheken dienen als Arbeitsorte und digitale Wissensarchive, sie gestalten aktuelle Wissenschaftsdiskurse als Akteure mit. Als eine der ersten deutschsprachigen Universitätsbibliotheken baut die UdK-Bibliothek nun einen Service auf, der explizit auf die digitalen Bedarfe einer künstlerischen Universität ausgerichtet ist. Wie entscheide ich, ob eine Veröffentlichung im Open Access der richtige Weg für meine künstlerisch-wissenschaftliche Publikation ist? Wie kann ich multimodalen Forschungsoutput nachhaltig archivieren und auffindbar machen? Wie sind nachnutzbare Inhalte und das Urheberrecht miteinander vereinbar?

Hand in Hand mit weiteren Akteuren der Hochschullehre wollen wir die digitalen Bedarfe der Hochschulmitglieder ermitteln und gemeinsam ein engmaschiges Angebot entwickeln, welches der Vielfalt eines künstlerischen Forschungsoutputs gerecht wird.

**KÖRPER / SENSORIK / BEWEGUNG  
POTENTIALE DER VER- / ENT-FREMDUNG**

14:00–15:00

**Schüler\*innen als Spezialisten – TikTok navigieren:  
Foryoupage, Memes und Performance**

Sebastian Matthias und Laijana Braun mit 4 Studierenden  
(HBK Hochschule für Bildende Künste/Braunschweig:  
Darstellendes Spiel/Theaterpädagogik)

Die Innovationsgeschwindigkeit der sozialen Medien stellt die künstlerisch-wissenschaftliche Erforschung kultureller, sozialer und ästhetischer Phänomene im Postdigitalen vor Herausforderungen. Durch die Einbeziehung von Schüler\*innen als Spezialist\*innen in die künstlerische Lehre von postdigitalen Phänomenen wie TikTok berücksichtigt diese Entwicklungsdynamik, indem sie eine Distanzierung von Vorannahmen bisheriger Mediennutzungspraktiken gewährt. Während den Schüler\*innen in dieser Herangehensweise Medienkompetenzen vermittelt werden, ermöglicht sie den Forschenden einen Perspektivwechsel. In der Zusammenführung dieser Wissenskulturen werden Verschiebungen sichtbar, welche die Bedeutungen von Kreativität und Performance auf TikTok thematisieren, einen differenzierten Rückgriff auf Beziehungen zu weiteren zeitgenössischen Entwicklungen erlauben und die Frage in den Fokus stellen, welche Potentiale sich für die künstlerische Praxis ergeben. Zusammen mit Studierenden der Theater- und Kunstpädagogik der HBK Braunschweig werden wir eine experimentell-praktische Gegenüberstellung von partizipativen TikTok-Tänzen und künstlerischen re-enactments ausprobieren, um den Perspektivwechsel und seine Möglichkeiten für die Forschung gemeinsam diskutieren zu können.

**KÖRPER / KLEIDUNG / KUNST  
POTENTIALE DIGITALER EXTENSION**

15:15–16:00

**Das Labor für Digitalität: Vernetzte Welten,  
elektronische Objekte und hybride Körper**

Julian Jungel (Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch,  
Berlin: Labor für Digitalität)

Am "Labor für Digitalität" erforschen Studierende und Lehrende der HfS Ernst Busch die Möglichkeiten digitaler Bühnen, Körper und Objekte. Dazu bietet das Labor allen Studierenden und Lehrenden unserer Hochschule die Möglichkeit, sich mit zeitgenössischer (Digital-) Technik im Kontext der Bühne zu befassen. Die Auseinandersetzung dreht sich dabei um die Themen Digitalkultur, Mensch-Maschinen-Interaktion, Virtuelle und Alternative Realitäten, (Video-) Spiele, Internetpolitik und vieles mehr. Die sozialen und ökologischen Komponenten dieser Themen werden kritisch betrachtet.

16:00–17:00 Project in progress workshop

**Hybrid Occasions: transitions and in-betweens  
of clothing in analogue and virtual space**

Franziska Schreiber, Kathrin Hunze und Studierende  
(UdK Berlin: Modedesign)

Analogue – digital still seems to be a dichotomous paradigm. In fashion, craftiness often opposes the "new technologies" climaxing in oxymoronic dogmatism of an "either or" – something either being hand-made nostalgic or machine-made innovative. Why? Aren't there transitions and in-betweens in dialoguing processes and reifications? What if fashion would function as a reconciling design element between man and machine challenging properties and dependencies of body,

space, and material? What if dresses could have simultaneous, but ambivalent existences in the real and virtual? How would an ambiguous phygital wardrobe look and feel like? Hybrid Occasions provide work in progress insights into digitally enhanced design possibilities, experiments with media-like behavior of body and clothing showing camouflages of matter and data, fusions of physical and digital, glitches that challenge modelling techniques, fabrication, and outcomes.

17:15–18:00

**Crafting Textile Data: Hands-on-Demo-Diskussion**

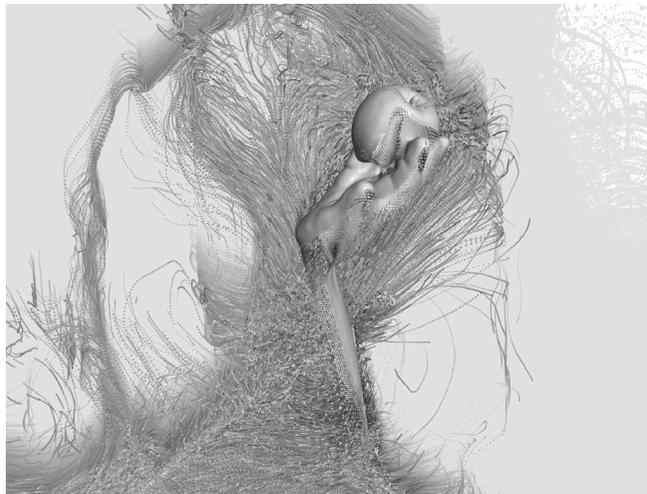
Berit Greinke und Studierende (UdK Berlin, Einstein Center Digital Future: Wearable Computing)

**KLEINES KONZERT**

18:30–19:30

**„An hour with the Society for Nontrivial Pursuits“**

Lehrende, Studierende & Alumni der Klasse Computational Art mit Alberto deCampo



**Freitag 9. Dezember**

**SOUND / KLANGKUNST  
POTENTIALE DIGITALER ÜBERTRAGUNG**

10:00–11:00

**Small is beautiful - digitale Klang Künste zwischen  
Recycling, Reuse und Minimal Intervention Listening**

Kirsten Reese (UdK Berlin – Komposition)

**INTERNATIONALISIERUNG /  
CODING / KUNST / KÖRPERLICHKEIT**

11:15–12:00

**Digitalinternational und Internationaldigital:  
Gebt uns Ideen und Good Practices  
für eine digitale Lehrstrategie**

Susanne Hamelberg (Persönliche Beauftragte des Präsidenten: Digitale Strategie und Online-Lehre),  
Anne Renner (Referentin des Präsidenten: Strategie und Projektentwicklung),  
Regina Werner (Leitung International Office)

Wir haben uns zum Ziel gesetzt, die Entwicklung einer Lehrstrategie „Digitalisierung und Internationalisierung“ an der UdK Berlin auf den Weg zu bringen. In einem Miniworkshop werden hierzu Ideen, Erfahrungen und Wünsche der Teilnehmenden gesammelt.

Die digitalen Semester während der Pandemie haben die punktuelle Erprobung unterschiedlichster Werkzeuge und didaktischer Konzepte und damit den Ausbau der Online-Lehre für alle Bereiche der UdK Berlin vorangebracht. Diese

Erfahrungen und unterschiedlichen Visionen sollen in eine digitale Lehrstrategie münden; der Fokus dabei wird insbesondere auf die Potentiale der virtuellen Internationalisierung gelegt. Ziele der Strategie sind eine „Internationalisierung der Hochschule durch virtuelle Angebote“ und die Stärkung der „Diversität der Studierendenschaft durch virtuelle Öffnung von Hochschulangeboten“.

Unterstützt wird das Projekt durch einen strukturierten Beratungsprozess des Hochschulforum Digitalisierung (HFD), den die UdK Berlin gewinnen konnte. Nach der Erstellung eines Selbstberichts werden im April 2023 Beratungstage mit internen Teilnehmenden und externen Peers stattfinden.

12:00–12:45

**Separating data and design, and why it's a good idea**

Robert Schnuell, Andi Rueckel, Marcel Haupt und Anastasia Almosova (udk/spaces)

Digitale Plattformen wie Zoom, Instagram, Office365 und Derivate bestimmen unsere digitale Kollaboration und Kommunikation, als alltägliches Tor zur Außenwelt als auch das künstlerische Schaffen seit Beginn der Pandemie mehr denn je. Doch was partielle Vorteile und vermeintlich schnelle Lösungen mit sich brachte, verlieh den digitalen Räumen immer mehr Macht. Wir haben akzeptiert, dass unsere digitalen Interface und Räume von durch kommerzialisierten Anbietern vorbestimmt werden. Wo im physischen der Raum als künstlerisch gestaltbares Objekt behandelt wird, ist dieses im Digitalen durch dritte festgeschrieben. Im Rahmen dieses Vortrages wird das zugrundeliegende Problem identifiziert, werden Autoritäten in Frage gestellt, alternative Implementationen als Enklaven des Zukünftigen in der Gegenwart vorgestellt und das Erproben, Anwenden, Wiederholen und Verstetigen alternativer Handlungen herausgestellt.

12:45–13:30

**Körper als Leseinstrumente - Beispiele medienbezogener Lehr- und Projektformate**

Nik Haffner, David Ritterhaus und Nina Wesemann  
 (HZT – Choreographie/Tanz/Performancekunst)

*workshops „seeing time“ &  
 Modul 7 Dokumentation - Kolloquium*

Berichtet wird vom Workshop „seeing time“ (18.10. bis 19.11.2021), in dem Studierende des HZT zunächst aufgabenbasierte Improvisations-Skizzen entwickelten. Lehrenden waren Nik Haffner und David Rittershaus. In einer zweiten Phase des Workshops ging die Gruppe dazu über, das Material und die skizzierten Ideen der anderen aufzuführen, aufzunehmen, (live-) zu kommentieren und Feedback zu geben. Diese zweite Phase wurde durch das Forschungsprojekt „motionsbank/ #vortanz“ in Zusammenarbeit mit einem Team der Hochschule Mainz unterstützt:

<https://vortanz.ai/> - /de , <http://www.motionbank.org/>

Eine erste Fortsetzung fand dieser Workshop im Rahmen der UdK Kollisionen im Januar 2022: das Choreographic Coding Lab (CCL) bot Möglichkeiten des Austauschs und der Zusammenarbeit für Künstler\*innen, Designer\*innen und kreative Programmierer\*innen im Bereich der digitalen Medien, die ein Interesse daran haben, Aspekte der Choreographie und des Tanzes in digitale Form zu übertragen. Dies bot die Gelegenheit, sich aus der Perspektive von Körper und Bewegung mit Fragen zum Einsatz von Technologie im Bereich des Tanzes zu beschäftigen. In einem einwöchigen interdisziplinären Peer-to-Peer-Setting arbeiteten die Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen der UdK an eigenen Projekten, tauschten Wissen aus und diskutierten Ideen.

Mit der gleichen Studierendengruppe des Workshops („seeing time“) wird im WS 2022/23 ein weiterer Workshop unter der Leitung von David Rittershaus und Nin Wesemann statt-

finden. Während des Semesters arbeiten alle Studierende an einem kurzen Video/Dokumentarfilm, der ein anderes Mitglied der Klasse porträtiert. Dabei ist frei wählbar, ob ein Porträt der Person erstellt, ein Prozess der Person dokumentiert oder ein Werk der Person gezeigt werden soll. In dem regelmäßigen Lehrformat (wöchentliches Kolloquium) wird zunächst ein Spektrum von Videoformaten und Dokumentationen vorgestellt. Später werden die Teilnehmenden in ihrem Prozess sowohl auf inhaltlicher als auch auf technischer Ebene begleitet. In den Kolloquium-Sitzungen finden regelmäßig Präsentationen der Arbeitsprozesse statt. Die Studierenden werden ermutigt, wie schon im Vorjahr das Tool Motion Bank zu nutzen, um Materialien zu sammeln und Prozesse zu dokumentieren. In den letzten vier Tagen des Kolloquiums haben die Studierenden zwei Tage Zeit, um ihre Bearbeitungen fertig zu stellen, während die letzten beiden Tage für die Präsentation (Modulabschlussprüfung) der Filme und Diskussionen in der Gruppe genutzt werden (Februar 2023).

***InKüLe Workshop “Moving Sound“ (Oktober 2022)***

In diesem Workshop, an dem Studierende aus dem HZT sowie aus den UdK Studiengängen Sound-Studies und Rhythmik teilnahmen, stellte Ana Lessing Menjibar ihre künstlerische Praxis vor, die sich mit dem Körper als Klang- und Rhythmusquelle befasst und Technologie als organische Erweiterung des darstellenden Körpers einsetzt. Auf diese Weise wird die Technologie Teil einer choreografischen Praxis, die die Klänge, die der Körper bewohnt und produziert, erzeugt, verstärkt und manipuliert. Dieser Workshop wurde von Ana Lessing Menjibar konzipiert und angeleitet: sie ist eine deutsch-spanische Performerin, Tänzerin, Choreografin und multidisziplinäre Künstlerin. In ihren Performances verwebt sie Körper, Klangwelten und Sprache in multimedialen Installationen, die ihr den Raum bieten, verschiedene körperliche Zustände von formal bis ekstatisch auf ihr poetisches Potenzial hin zu untersuchen.



**Donnerstag 8. Dezember**

**UNIVERSITÄRE HERAUSFORDERUNGEN /  
KÜNSTLERISCHE POTENTIALE**

**Sabine Huschka**

(Leiterin von InKüLe/UdK Berlin)

Sabine Huschka leitet seit Dezember 2021 das Drittmittelprojekt InKüLe - Innovationen für die künstlerische Lehre an der UdK Berlin. Habilitiert im Fach Theaterwissenschaft mit einer Studie zur Wissenskultur Tanz: Der choreografierte Körper im Theater an der Universität Leipzig hatte sie diverse nationale und internationale Vertretungsprofessuren für Performance Studies, Theater- und Tanzwissenschaft inne, u.a. auch an der UdK Berlin (2012/2013). In der Zeit 2020-2021 war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im Graduiertenkolleg „Das Wissen der Künste“ an der UdK Berlin und leitete zuvor das DFG-Forschungsprojekt Transgressionen. Energetisierung von Körper und Szene (2015-2020) am Hochschulübergreifenden Zentrum Tanz der UdK Berlin. Neben zahlreichen ästhetisch-kulturellen Publikationen über historische wie zeitgenössische Bühnentanzformen veröffentlichte sie zu Fragen der Digitalisierung im Tanz u.a. Media Bodies: Choreography as Intermedial Thinking through in the Work of William Forsythe, in: Dance Research Journal (Hg. Mark Franko) 42.1 (Summer 2010), University of Illinois Press, S. 61-72.

**Robert Siegel**

(Webdesigner, Frontend Entwickler)

Entwickelte als freier Mitarbeiter Ende 2021 ein Konzept für die Online-Präsenz des InKüLe-Projektes. Seit über 20 Jahren erlebt er durch seine selbständige Tätigkeit als Webdesigner und Frontend Entwickler die Veränderungen

und Entwicklungen des Internets und unserer vielfach zunehmenden digitalen Alltagsrealität. Als IT-Berater und -Supporter sieht er sich mit den täglichen Anforderungen und Fragestellungen seiner Mitmenschen im Umgang mit Digitalität konfrontiert und bietet Lösungen an. Als Nutzer und im Rahmen seiner beruflichen Tätigkeit beobachtet er die, durch neue Technologien verursachten, gesellschaftlichen Veränderungen fasziniert und auch kritisch. Digital Literacy stellt sich für ihn als eine der Herausforderungen des 21. Jahrhunderts dar. Die Chancen und Risiken der voranschreitenden Digitalisierung abwägen und bewerten zu können, ist Motor für sein tägliches Lernen - persönlich wie beruflich.

**Franz Siebler**

(InKüLe - experimentelle Medientechnologie)

Franz Siebler betreut seit Dezember 2021 im Projekt „InKüLe - Innovationen für die Künstlerische Lehre“ an der UdK Berlin den Bereich Experimentelle Medientechnologie. Er beschäftigt sich mit den Fragen, wie Medientechnologien neue Zugänge und Räume eröffnen und diese mit Informationen anreichern. Welche Voraussetzungen für Interaktionsprozesse werden hierdurch geschaffen, welche Interaktionsräume eröffnet oder versperrt?

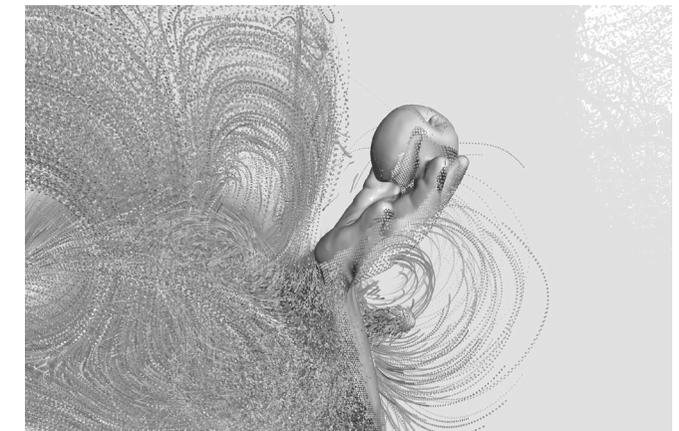
Der Tätigkeitsschwerpunkt von Franz Siebler im Projekt reicht von der Beratung und Implementierung neuer Technologien in den Lehralltag, über die medientechnische Unterstützung studentischer Projekte, bis hin zur Betreuung, Entwicklung und Durchführung von hybriden Lehr- und Austauschformaten. Er ist zudem als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Studiengang Design und Computation beschäftigt und lehrt dort im Modul „Raum als Interface“. Nach Stationen in München, Istanbul und Sri Lanka, absolvierte er an der Universität der Künste Berlin seinen Master im Studiengang Architektur zum Thema der Technikökologie. Er ist seit 2020 Teil des Design Studios sieblersiebler das Vermittlungsformate konzipiert sowie Ausstellungsarchitekturen entwirft und umsetzt.

**DIGITALE TOOLS /  
KÜNSTLERISCHE POSITIONEN**

**Norbert Palz**

(Präsident der UdK Berlin)

Prof. Dr. Norbert Palz ist seit April 2020 Präsident der Universität der Künste Berlin. Norbert Palz studierte Architektur an der TU Berlin, im Jahr 2012 promovierte er zu additiven Fertigungsmethoden in der Architektur an der Königlichen Kunstakademie in Kopenhagen (KADK). Nach einer Professur für „Digitales Entwerfen und Konstruktion“ an der Münster School of Architecture wechselte er 2010 als Professor für „Digitales und Experimentelles Entwerfen“ an die Universität der Künste Berlin. Norbert Palz forscht zu computergestützter Geometrie und Herstellungsverfahren, insbesondere zu großformatiger additiver Fabrikation. Ein weiteres Forschungsfeld liegt in der Untersuchung der Computerkunst in der Nachkriegszeit und ihrer theoretischen und gestalterischen Bedeutung für den zeitgenössischen Architektorentwurf. Von 2015 bis 2019 war Norbert Palz Prodekan der Fakultät Gestaltung und von 2018 bis 2020 Erster Vizepräsident der UdK Berlin.



**Maria Kyrou**

(InKüLe - experimentelle Mediendidaktik)

Maria Kyrou ist Architektin (Dipl.-Ing., M.Arch.) mit einem Schwerpunkt auf transdisziplinärer Forschung und den Praktiken des Wissens. Im Bereich experimentelle Mediendidaktik, erkundet sie, wie die digitale Medien die etablierten Kunstdisziplinen verändern und neue hybride Praktiken entstehen. Teil ihrer bisherigen Arbeit ist die Vernetzung und der Aufbau von externen Kooperationen. In Zusammenarbeit mit Robert Schnüll, udk/spaces Team, präsentierte sie die Arbeit von InKüLe auf der internationalen Konferenz ‚Artshare‘ (Porto, 06.2022). Darüber hinaus initiierte sie eine Kollaboration mit dem Exzellenzcluster ‚Matters of Activity‘, aus der im Rahmen der ‚Stretching Senses School‘ zwei künstlerisch-wissenschaftliche Workshops für verschiedene Studiengänge hervorgingen (11/2022).

Neugierig auf Design-Prozesse, absolvierte sie ein Diplom in Architektur und einen Masterabschluss in Computational Design und transdisziplinärer Forschung. Nach ihrem Studium arbeitete sie mit Bildungsinstitutionen, wie dem Goethe Institut (Thessaloniki, Athen) und dem HyperWerk Institut (Basel) in einer Reihe von internationalen Projekten zusammen. Ihre Arbeit zu hybriden Lernräumen und physischen Artefakten wurde für das 4A\_Lab Fellowship (2019) nominiert, im Rahmen des New European Bauhaus (2021) sowie in der 2021 Design Research in Humanities and Arts Konferenz präsentiert (Humboldt Universität, Berlin). Die Ideen von hybriden Artefakten, fusionierten Lerngemeinschaften und konzeptgesteuerten Prozessen treiben sie weiterhin an.

**Mariam Rafehi**

(InKüLe - experimentelle Mediendidaktik)

Mariam Rafehi ist interdisziplinäre Designerin und Forscherin und arbeitet an den Schnittstellen zwischen partizipativem, kritischem Design und innovativen Medien. Seit Anfang 2022 betreut sie im Projekt „Innovation für die Künstlerische Lehre“ (InKüLe) an der UdK Berlin den Bereich Experimentelle Mediendidaktik. In ihrer Tätigkeit beschäftigt sie sich mit den Fragen, wie verändern das Digitale und Hybride die zukünftigen Lernkulturen, und welche methodologischen Weiterentwicklungen und Prozesse können die partizipative und nachhaltige Gestaltung dieser Lernkulturen unterstützen. In Workshop-Formaten werden diese Prozesse experimentell umgesetzt und ausgearbeitet. Neben den selbstkonzipierten Workshops betreut und entwickelt Mariam auch fakultätsübergreifende Lehrveranstaltungen.

Davor war sie gemeinsam mit internationalen Partner\*innen in einem Forschungsprojekt zum Thema Virtual Reality in der Lehre tätig, gefördert vom HBKU Innovation Center. Basierend auf ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit mit immersiven Medien und Technologien hat sie diverse Kurse konzipiert, die sie bis 2021 an der Northwestern University und Virginia Commonwealth University in Katar unterrichtete. Ihre wissenschaftlich-künstlerische Praxis wird durch Kenntnisse in Digital Fabrication, Wearable Computing, Augmented- und Virtual Reality Development unterstützt.

**DIGITALE TOOLS /  
KÜNSTLERISCHE POSITIONEN**

**Friederike Kramer**

(Universitätsbibliothek der UdK Berlin)

\*1983, Magistra der Skandinavistik / Informations- und Bibliothekswissenschaft in Berlin und Bergen. Sie ist seit 2010 für die Bibliothek der UdK tätig. Seit 2020 ist sie außerdem stellvertretende Bibliotheksleiterin und hat die Leitung der „Digitale Dienste“ sowie die Fachreferate Erziehungswissenschaften, Kommunikation, Theater/Tanz inne.

**Angela Guttner**

(Universitätsbibliothek der UdK Berlin)

\*1987, Studium der vergleichenden Literaturwissenschaft in Wien, Maynooth und Erlangen sowie der Bibliotheks- und Informationswissenschaft an der HU Berlin. Seit 2022 ist sie an der Bibliothek der UdK Berlin in den Bereichen Open Science sowie Vermittlung von digitaler Informationskompetenz tätig.

**KÖRPER / SENSORIK / BEWEGUNG  
POTENTIALE DER VER- / ENT-FREMDUNG**

**Lajjana Braun**

(HBK Hochschule für Bildende Künste/Braunschweig:  
Darstellendes Spiel/Theaterpädagogik)

Lajjana Braun ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der HBK Braunschweig. Mit einem Fokus auf queertheoretischen und rezeptionsästhetischen Fragestellungen beschäftigt sie sich seit einigen Jahren tiefergehend mit der Erforschung der Plattform TikTok. In verschiedenen Projekten befasste sie sich zudem mit der



kreativen Vermittlung von Wissenskulturen – zuletzt begleitete sie Studierende in der Erstellung von didaktischen Spielen zum Thema Nachhaltigkeit im Projekt „Gaming for Sustainability“ der FH Potsdam. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen die Erforschung digitaler Kulturen sowie analoge und digitale Game Studies.

### **Sebastian Matthias**

(HBK Hochschule für Bildende Künste/Braunschweig: Darstellendes Spiel/Theaterpädagogik)

Sebastian Matthias ist Choreograph und Tanzwissenschaftler. Seit April 2022 ist er Post-Doc am Institut für Performative Praxis, Kunst und Bildung an der HbK Braunschweig. Außerdem arbeitet er international an freien Produktionshäusern und Theatern. Seine Tanztheaterproduktion Urban Creatures zu digitalen Ängsten und kollektiven Soundscapes tourte 2022 in Deutschland und Belgien. Er studierte Tanz an der Juilliard School in New York, Tanzwissenschaft an der Freien Universität Berlin und promovierte an der HCU Hamburg.

## **KÖRPER / KLEIDUNG / KUNST POTENTIALE DIGITALER EXTENSION**

### **Julian Jungel**

(Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch, Berlin: Labor für Digitalität)

Am „Labor für Digitalität“ erforschen Studierende und Lehrende der HfS Ernst Busch die Möglichkeiten digitaler Bühnen, Körper und Objekte. Dazu bietet das Labor allen Studierenden und Lehrenden unserer Hochschule die Möglichkeit, sich mit zeitgenössischer (Digital-) Technik im Kontext der Bühne zu befassen. Die Auseinandersetzung dreht sich dabei um die Themen Digitalkultur, Mensch-Ma-

schinen-Interaktion, Virtuelle und Alternative Realitäten, (Video-) Spiele, Internetpolitik und vieles mehr. Die sozialen und ökologischen Komponenten dieser Themen werden kritisch betrachtet.

Julian Jungel ist Konzepter und Entwickler für interaktive Medien und zeitgenössisches Theater. Seine Interessen liegen in den Schnittmengen aus digitaler Technologie, Handwerk, Kunst und Musik. Nach zehn Jahren Selbstständigkeit ist er seit 2017 an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Berlin tätig. Dort gründete er 2021 das studiengangübergreifende „Labor für Digitalität“ als Ort zur experimentellen Arbeit mit digitalen Bühnen, Körpern und Objekten.

### **Franziska Schreiber**

(UdK Berlin: Modedesign)

Franziska Schreiber ist Modedesignerin und Gastprofessorin für „Körper | Mode | Digitalität“ an der Universität der Künste Berlin. Seit 16 Jahren ist sie in verschiedenen Engagements vorwiegend an der Universität der Künste Berlin aber u.a. auch an der Burg Giebichenstein Halle/Saale, der Hochschule Hannover oder der AMD Berlin in der Modedesignlehre tätig. Nach ihrem Studium war sie erfolgreich selbstständig im Designkollektiv „Pulver“ und arbeitet international als freiberufliche Beraterin, Design- und Schnittgestalterin und Art Direktorin für statische und performative Modepräsentationen in der Konzeption und Produktion. Mit Dr. Renate Stauss ist sie Organisatorin der internationalen Konferenzreihe „THE DIGITAL MULTIMEDIA EDUCATION“ und Gründerin von „FASHION IS A GREAT TEACHER - the fashion education podcast“. Aktuell co-leitet sie die von der Einstein Stiftung geförderte Forschungsgruppe „fashioning education“ zum sozialen und gesellschaftskonstitutiven Potenzial von Mode. Forschungsinteressen und Publikationsfelder sind Modebildung und der Einfluss neuer Technologien auf die Modedesignpraxis.

### **Kathrin Hunze**

(UdK Berlin: Modedesign)

Kathrin Hunze ist Medienkünstlerin und Meisterschülerin des Studiengangs Kunst und Medien an der Universität der Künste Berlin, 2020, ist Absolventin des Studiengangs Kunst und Medien an der Universität der Künste Berlin, 2019 und studierte Kommunikationsdesign mit den Schwerpunkten zeitbasierte Medien und Sounddesign an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, 2016. Sie ist Artist in Residence am Q21 Wien für Paraflows, 2021 und am Institut für Elektronische Musik und Akustik (IEM) Graz, 2019. Als Dozentin unterrichtet sie für die Fachbereiche Kunst und Medien, Modedesign, Computation & Design sowie Kommunikationsdesign an der Universität der Künste Berlin und der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg. Sie ist Vorstandsmitglied des Medienkunstvereins Berlin und Mitglied der Kollektive KateHack, raumperspektive. Ihre Arbeiten wurden in Berlin, Linz, London, Shanghai und New York ausgestellt.

**Freitag 9. Dezember**

## **INTERNATIONALISIERUNG**

### **Susanne Hamelberg**

(Persönliche Beauftragte des Präsidenten: Digitale Strategie und Online-Lehre)

Susanne Hamelberg ist an der Universität der Künste Berlin in den Bereichen Digitale Strategie und Online-Lehre sowie in der universitären Weiterbildung tätig. Am Zentralinstitut für Weiterbildung arbeitete sie seit 2008 in den Bereichen Marketing, Weiterbildungskonzeption und Weiterbildungsforschung. Susanne Hamelberg übernahm 2010 die Position Business Development mit den Schwerpunkten Online-Leh-

re und Internationalisierung. Seit 2020 ist sie zudem Persönliche Beauftragte des Präsidenten für Digitale Strategie und Online-Lehre. Sie leitet die Task Force Digitalisierung der UdK Berlin, konzipierte das Projekt „Innovationen in der Künstlerischen Lehre“ (InKüLe) und entwickelt mit Regina Werner und Anne Renner eine digitale Lehrstrategie mit Fokus auf Internationalisierung.

Sie ist Mitglied im Sprecherrat der Landesgruppe Berlin/Brandenburg der Deutschen Gesellschaft für wissenschaftliche Weiterbildung und Fernstudien (DGWF) und Experte im Hochschulforum Digitalisierung. Susanne Hamelberg hat an der Universität der Künste Berlin Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation studiert.

**Anne Renner**

(Referentin des Präsidenten:  
Strategie und Projektentwicklung)

Anne Renner ist seit Juni 2022 Referentin für Strategische Projektentwicklung in der Stabsstelle Strategie und Hochschulpolitik an der Universität der Künste Berlin. Sie studierte Taal en Cultuurstudies (Sprach- und Kulturstudien) an der Universität Utrecht in den Niederlanden sowie Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft, Publizistik und Lateinamerikanistik an der Freien Universität Berlin. Parallel arbeitete sie bei kulturellen Mittlerorganisationen wie dem Duitsland Instituut Amsterdam und dem Goethe-Institut Glasgow. Von 2009 bis 2013 war Anne Renner beim British Council in Schottland im Kultur- und Bildungsbereich tätig. Sie koordinierte unter anderem ein umfangreiches Austauschprogramm für Studierende und war Teil des Organisationsteams der schottischen Beiträge zur Biennale di Venezia. Ende 2013 übernahm sie beim Deutschen Studentenwerk das Projektmanagement des BMBF-geförderten Bundeswettbewerbs Bundespreis für Kunststudierende. Zusätzlich war sie zentrale Ansprechperson für die Kulturbeschäftigten in den Studierendenwerken in ganz Deutschland zu überregionalen und hochschulpolitischen Frage-

stellungen. Sie konzipierte Publikationen, Seminare und Tagungen, sowohl als Präsenz- als auch als Online-Formate.

**Regina Werner**

(Leitung International Office)

Regina Werner leitet das International Office der UdK Berlin und verantwortet die strategische Internationalisierung, International Student Services sowie Austauschkooperationen. Sie ist in verschiedenen DAAD-Gremien aktiv: AG Kunst-/Musikhochschulen, Auswahlkommission WELCOME-Preis für Geflüchtete, DAAD-Preis des Auswärtigen Amtes. Derzeit entwickelt sie gemeinsam mit Susanne Hamelberg und Anne Renner für die UdK Berlin eine digitale internationale Lehrstrategie.

Regina studierte International Business Management in Pforzheim und London sowie Estúdios Hispánicos an der Universidad Barcelona. Sie war an der Hochschule Pforzheim für die Pressestelle verantwortlich bevor sie 2001 an die UdK Berlin wechselte, wo sie die Leitung Marketing / Zentrale Veranstaltungen / Alumniarbeit übernahm. Regina war aktives Mitglied des „Bundesverband Hochschulkommunikation“ und im Europäischen EUPRIO-Netzwerk.

Internationale Vernetzung und Austauschkooperationen sind Regina besonders wichtig. Sie engagiert sich in den internationalen Kunst-/Musikhochschul Netzwerken ELIA, AEC und Cumulus. 2019 hat sie mit der Bauhaus- und der Filmuniversität Babelsberg eine Transnational Cooperation Activity für den DAAD konzipiert. Seit 2021 ist Regina Co-Chair der Member Interest Group „CREATIVE INDUSTRIES“ des US-amerikanischen NAFSA-Netzwerks.



images: Jiawen Wang  
graphic design: Maria Kyrou